**Lab 1 e Lab 2 - Programação Baseada em Componentes para Jogos - 1QS21**

**Wesley Axel de Barros RA 11201722424**

**Prof. Minami**

**Comentários sobre Laboratório 1 e 2**

**Customizações:**

**Para o Lab 1, as seguintes customizações foram feitas:**

* Adicionado dois GameObject UI – Text na cena “Lab1\_start”, um dizendo “Jogo da Forca” e o outro dizendo “10 tentativas para acertar”.
* Adicionado um GameObject Audio – Audio Source na cena “Lab1\_start”, tendo como asset, a música de estilo 8 bits “The Dust Clears, de Jim Hall”, musica de licença livre para utilização em projetos obtida no link: <https://freemusicarchive.org/genre/Chiptune> , como musica de background do início do jogo.

**Para o Lab 2, as seguintes customizações foram feitas:**

* Adicionado uma cena nova, chamada Lab1\_creditos, com um GameObject UI – Canvas, dois GameObject UI – Text e um GameObject Audio Source. Os dois objetos de texto cada um fazem parte da cena de créditos final do game. O primeiro contem o texto “Obrigado por jogar !!” e o segundo contem o texto “Desenvolvido por Wesley Axel de Barros para a Disciplina de Programação Baseada em Componentes para Jogos - 1QS21”. O objeto de áudio é o mesmo da customização do Lab 1, que é a música de fundo.
* Adicionado um GameObject UI – Button, chamado “Exit”, que terá como função descrita em seu script desenvolvido através de C#, a função de mudar a cena atual para a cena “Lab1\_creditos”.
* Adicionado o Objeto Button “Exit” nas seguintes cenas: “Lab1\_salvo”,” Lab1\_start” e “Lab1\_forca”.

**OBS**: A cena “Lab1\_forca”, por algum bug na Unity, ao ser colocada na pasta de Assets chamada “Scenes”, acaba que perdendo todo seu conteúdo. Então deixei o fora da pasta “Scenes”.