

RESOLUÇÃO EXERCÍCIOS

1.

```
public class Exercicios : MonoBehaviour {  
  
    int vida;  
    int moedas;  
    string nome;  
    float energia;  
  
    // Use this for initialization  
    void Start () {  
  
    }  
}
```

2.

```
public class Exercicios : MonoBehaviour {  
  
    int valor1 = 10;  
    int valor2 = 5;  
    int resultado;  
  
    // Use this for initialization  
    void Start () {  
  
        resultado = valor1 + valor2;  
  
    }  
}
```

3.

```
public class Exercicios : MonoBehaviour {  
  
    int engine = 11;  
  
    // Use this for initialization  
    void Start () {  
  
        if(engine > 10)  
        {  
            print ("Unity");  
        }  
    }  
}
```

RESOLUÇÃO EXERCÍCIOS

```
}
```

4.

```
void Start () {  
  
    for(int x = 0; x <= 10; x++)  
    {  
        print (x);  
    }  
  
}
```

5.

```
public class Exercicios : MonoBehaviour {  
  
    string[] nomes = new string[5];  
  
    // Use this for initialization  
    void Start () {  
  
        nomes[0] = "Matador";  
        nomes[1] = "Caveira";  
        nomes[2] = "Atirador";  
        nomes[3] = "Mutante";  
        nomes[4] = "Fantasma";  
  
        for(int x = 0; x < 5; x++)  
        {  
            print (nomes[x]);  
        }  
  
    }  
  
}
```

6.

```
public class Exercicios : MonoBehaviour {  
  
    List<int>lista = new List<int>();  
  
    // Use this for initialization
```

RESOLUÇÃO EXERCÍCIOS

```
void Start () {  
  
    lista.Add (1);  
    lista.Add (10);  
    lista.Add (30);  
  
    foreach(int listaVal in lista)  
    {  
        print (listaVal);  
    }  
  
}
```

7.

```
public class Zumbi  
{  
    public int vida;  
    public float velocidade;  
    public float energia;  
}
```

8.

```
public class Exercicios : MonoBehaviour {
```

```
    public class Zumbi  
    {  
        public int vida;  
        public float velocidade;  
        public float energia;  
    }
```

```
// Use this for initialization
```

```
void Start () {  
  
    Zumbi twd = new Zumbi ();  
    twd.vida = 100;  
    twd.velocidade = 0.5f;  
    twd.energia = 50.5f;  
  
    print ("Vida: "+twd.vida + " Velocidade: " + twd.velocidade+ " Energia:
```

RESOLUÇÃO EXERCÍCIOS

```
" + twd.energia);  
  
}
```

9.

```
public class Exercicios : MonoBehaviour {  
  
    public class Zumbi  
    {  
        public int vida;  
        public float velocidade;  
        public float energia;  
    }  
  
    public class Zumbi_Filho : Zumbi  
    {  
        //Qualquer coisa aqui  
    }  
}
```

10.

```
public class Exercicios : MonoBehaviour {  
  
    public class Zumbi  
    {  
        public int vida;  
        public float velocidade;  
        public float energia;  
  
        public virtual void Andar()  
        {  
            print ("Pai andando");  
        }  
    }  
  
    public class Zumbi_Filho : Zumbi  
    {  
  
        public override void Andar ()  
        {  
            print ("Filho andando");  
        }  
    }  
}
```

RESOLUÇÃO EXERCÍCIOS

```
        {  
            print ("Filho andando");  
        }  
    }  
  
    // Use this for initialization  
    void Start () {  
  
        Zumbi pai = new Zumbi ();  
        Zumbi_Filho filho = new Zumbi_Filho ();  
  
        pai.Andar ();  
        filho.Andar ();  
  
    }
```