

# Mòdul 8

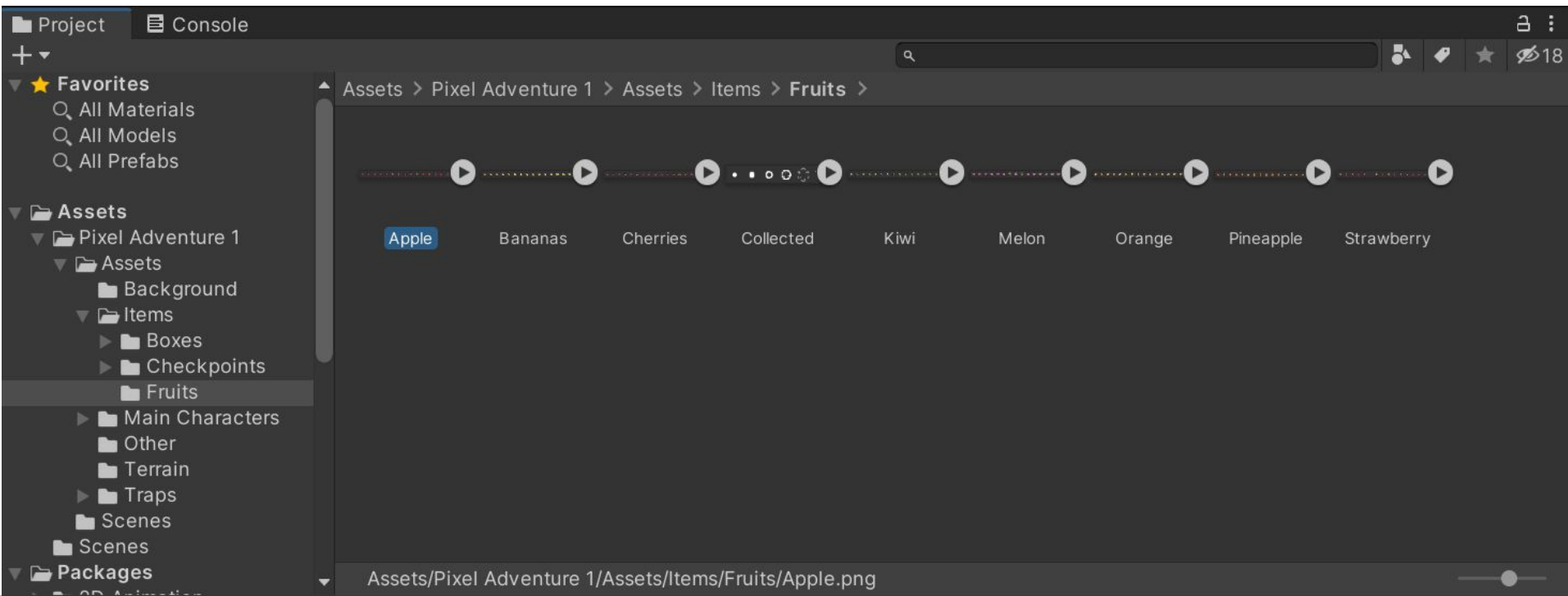
---

UF 3: desenvolupament de jocs per a dispositius mòbils. 30 hores


Afegir objectes a  
l'escenari

# Frog Ninja & Apple

Afegirem a l'escena 2 elements, la granota i una poma.



# Frog Ninja & Apple

Si feu click sobre el botó de  veureu que la imatge es desplega en diferents imatges, aquestes són tots els frames de l'objecte animat

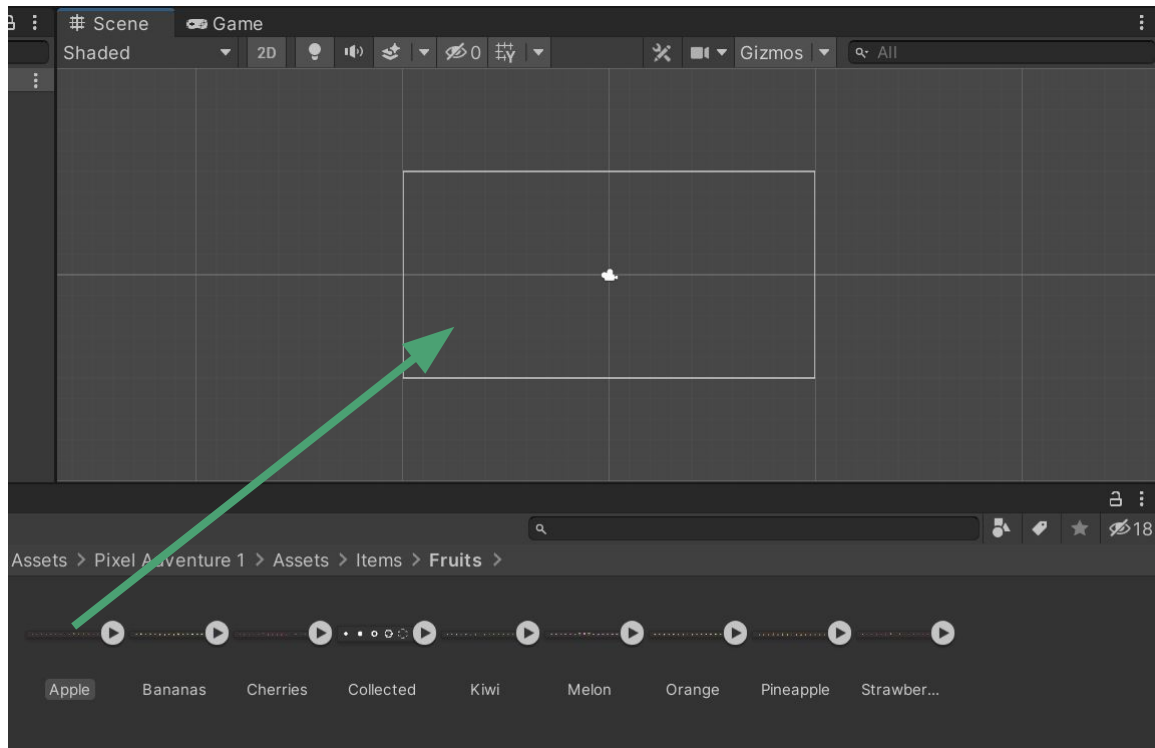


# Frog Ninja & Apple

Per afegir l'objecte a l'escena el que farem serà arrossegar-lo al requadre superior de l'escena

Guardarem l'animació amb el nom AppleAnimation.

**IMPORTANT:** Sigueu curiosos amb els noms que poseu als objectes per mantenir un ordre coherent.

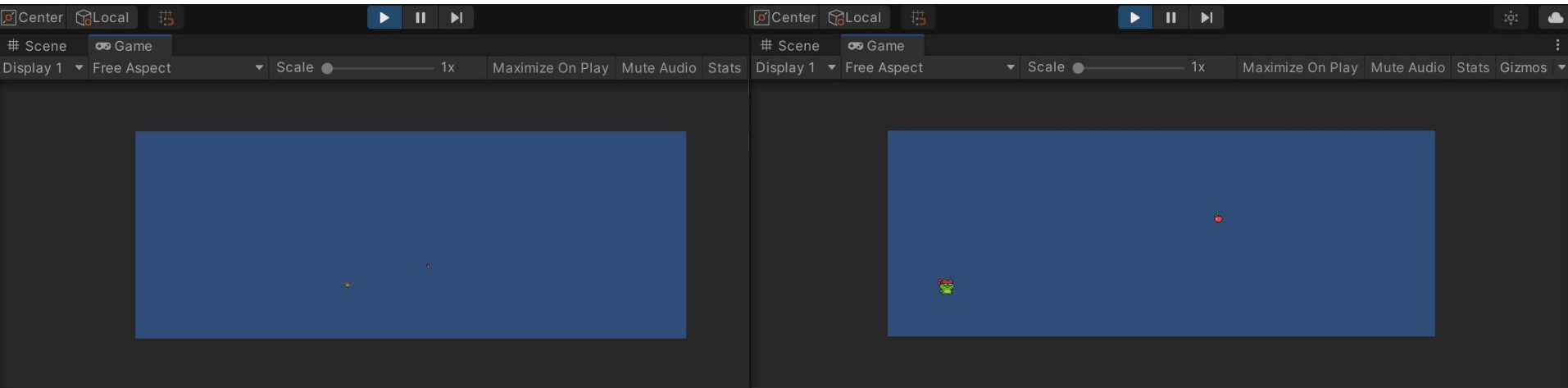


# Frog Ninja & Apple

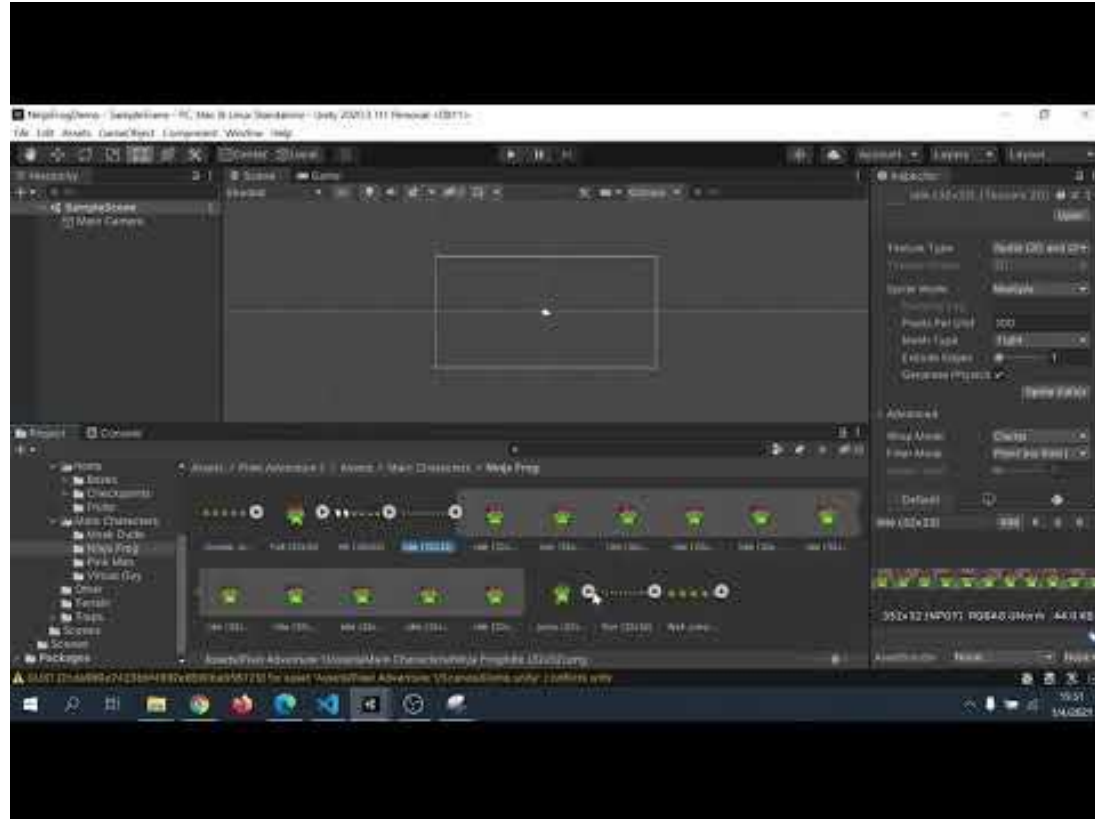
Afegiu la granota (IDLE).

Si feu click al botó de “play” podreu veure el joc en funcionament. Fixeu-vos que els elements es veuen massa petits, haurem de canviar la mida de la càmera.

Per a fer-ho seleccionem la càmera i a size li posem **1.5**



# Frog Ninja & Apple. Vídeo resum.



Creem la paleta



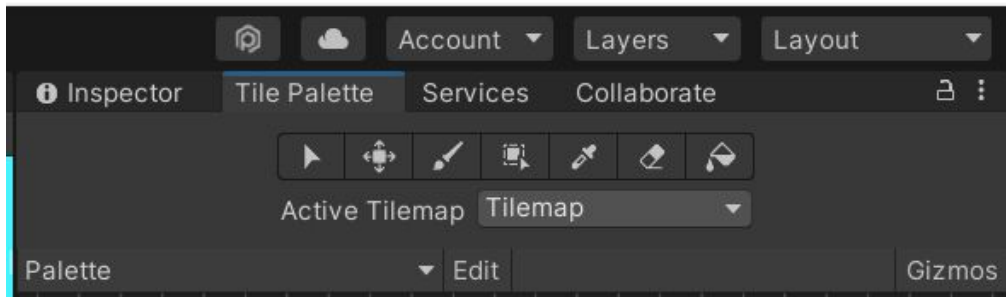
# Tile Palette

Fixeu-vos que dins la carpeta Enviroment tenim un fitxer que es diu Tileset-sliced.

Necessitem poder agafar aquests components de manera individual.

Per a fer-ho crearem una paleta nova a través de Window → 2d → Tile Palette

Veureu que se'ns obra un petit dialog, una recomanació és que l'afegiu al panell de la dreta per a que el tingueu sempre a ma.



# Tile Palette

Fareu click al desplegable i a Create new palette.

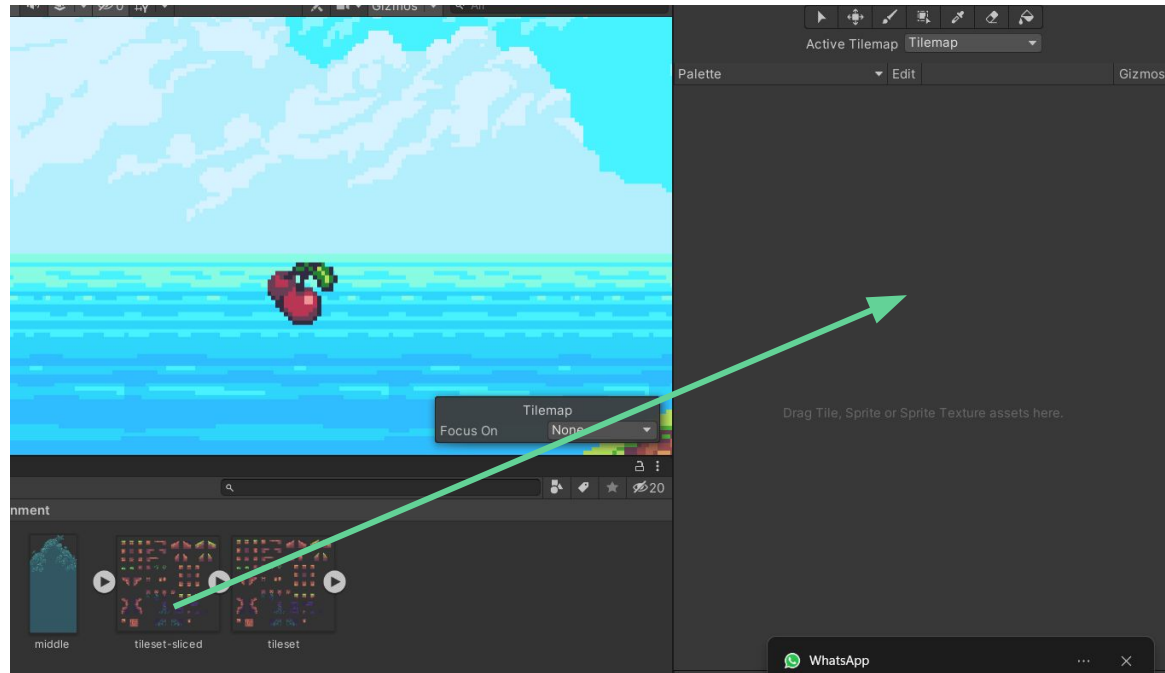


Li posareu un nom específic com Palette o SunnyLandPalette i guardareu.

Per a guardar-ho haureu de crear una carpeta nova. La meva recomanació és que ho feu a Assets → SunnyLand → Palette (carpeta nova).

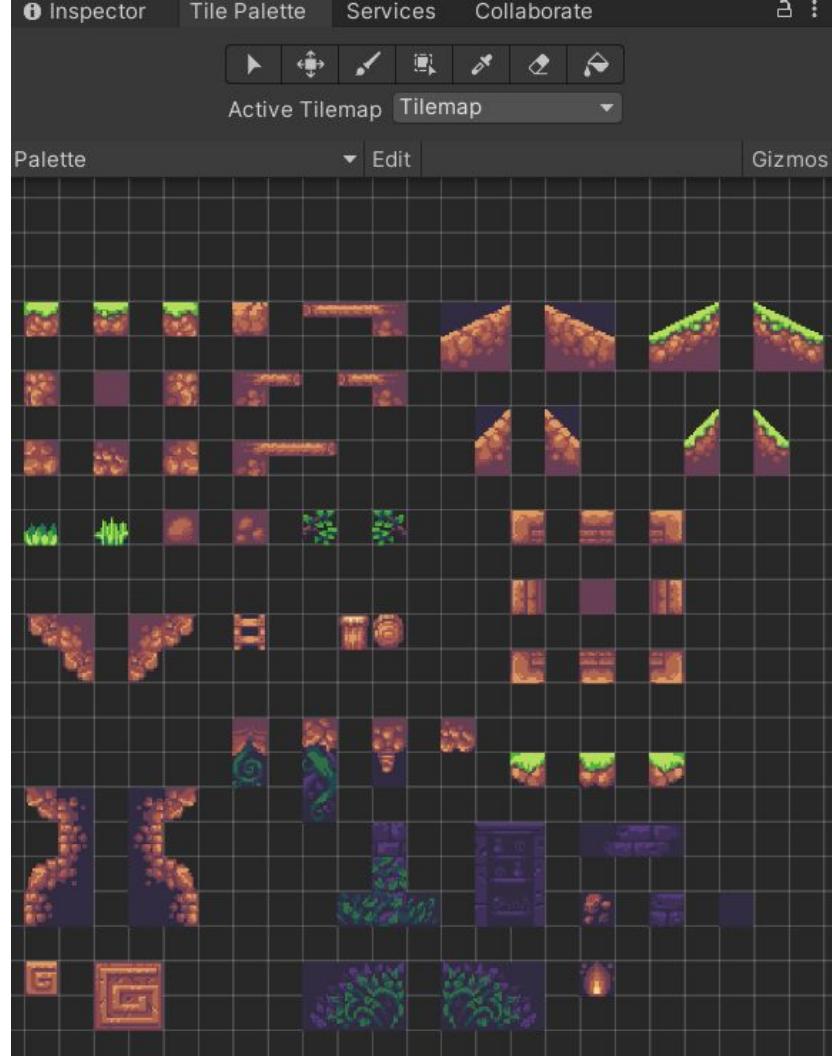
# Tile Palette

L'últim pas serà arrossegar el tileset-sliced a la paleta.



# Tile Palette

Aquest és el resultat que hauríem d'obtenir.



Creem l'escena

# Tilemap

Per poder situar tots aquests elements crearem un Tilemap.

A l'arbre d'elements de l'escena farem click amb el botó dret 2D Object → Tilemap → Rectangular.

Aquí hi afegirem tots aquells elements que formen part de l'escena però no com a decorat, sinó tots aquells elements per on el personatge podrà caminar o xocar.

L'única modificació que hem de fer és posar el grid a mida  $x = 0.16$  i  $y = 0.16$  perquè les mides dels nostres assets són de 16 o múltiple de 16 pixels.

Example

# Escenari

