

Título: Construindo um jogo 2D simples com o Unity 3D

Apresentação do Minicurso:

O presente minicurso consiste na criação de um jogo simples 2D. Nele serão apresentados alguns conceitos como sprites 2D, game Engine Unity 3D e controle de personagem e itens através da programação.

O jogo elaborado nesse curso consistirá de um único cenário e um único personagem caracterizado de ninja. Ele deverá coletar itens (shurikens) espalhados pelo cenário. Cada item terá uma pontuação. Ao coletar todas as shurikens, o jogo chegará ao fim e a pontuação final do jogador será mostrada.

Objetivos do Minicurso:

O presente minicurso tem a finalidade de construir um jogo simples 2D e conceituar alguns recursos da Game Engine Unity 3D.

Público: Iniciantes no desenvolvimento de Jogos.

Programas Utilizados e Linguagem de Programação:

- Unity 3D (versão 5.6.5) e Linguagem C#.
- Download Unity 3D 5.6.5: <https://unity3d.com/pt/get-unity/download/archive>

Pré-Requisitos: O aluno deve possuir conceitos de lógica de programação como: declaração e tipos de variáveis, estruturas de decisão e repetição.

Ementa do Mini-Curso:

1) Conhecendo a Game Engine Unity 3D;

2) Cenário e Personagem (Ninja);

- Importando as sprites no Unity;

3) Configurando as Animações do Personagem (Sprite Editor);

4) Controlando os movimentos do Personagem;

- Programando os movimentos baixo, cima, direita e esquerda;
- Detectando colisões com as bordas do cenário;

5) Criando e Coletando Shurikens;

- Programando rotações;
- Programando a pontuação;

6) Finalizando o Jogo.

- Mostrando a pontuação final;
- Criando um executável (.exe para Windows/Linux);

Ementa por dia de Curso:

Dia 16/04 (segunda-feira)	Dia 18/04 (quarta-feira)
<p>1) Conhecendo a Game Engine Unity 3D;</p> <p>2) Cenário e Personagem (Ninja); - Importando as sprites no Unity;</p> <p>3) Configurando as Animações do Personagem (Sprite Editor);</p> <p>4) Controlando os movimentos do Personagem; - Programando os movimentos baixo, cima, direita e esquerda;</p>	<p>4) Controlando os movimentos do Personagem; - Detectando colisões com as bordas do cenário;</p> <p>5) Criando e Coletando Shurikens; - Programando rotações; - Programando a pontuação;</p> <p>6) Finalizando o Jogo. - Mostrando a pontuação final; - Criando um executável (.exe para Windows/Linux);</p>