

Unity (2024)

Jogo de Plataforma 2D (Projeto A) = **PC/Web** =




Profª Andrea Vargas

Enunciado

Prototipar um jogo de plataforma 2D (side-scroller) com bordas bloqueadas. Motor: **Unity**. Linguagem de programação: **C#** (C Sharp).

Assets gratuitos apresentados (créditos)

Todos os assets apresentados estão disponibilizados gratuitamente na web. Seguem os links:

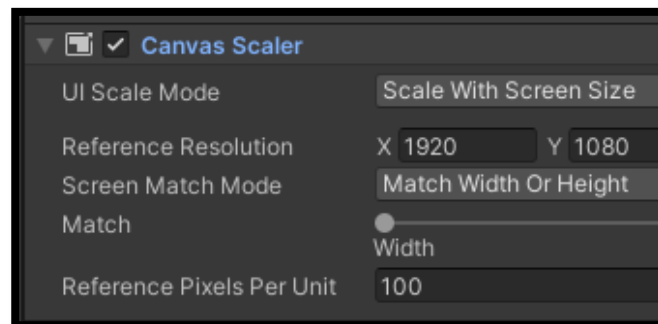
Nome utilizado no projeto	Descrição do site	Imagem
Player	Blue Cube Robot Game Asset Sprites https://bevouliin.com/blue_cube_robot/	
Inimigo Patrulheiro	Pink Monster Free 2D Game Asset https://bevouliin.com/free-2d-game-asset-pink-monster-game-character/	
Pacote de áudio	FREE Casual Game SFX Pack https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/free-casual-game-sfx-pack-54116	

Visão geral e Responsividade

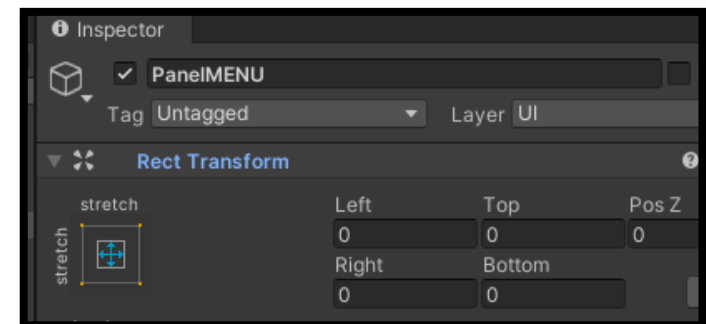
Aba **Game**: 1920 x 1080.



Configuração de responsividade no **Canvas**.

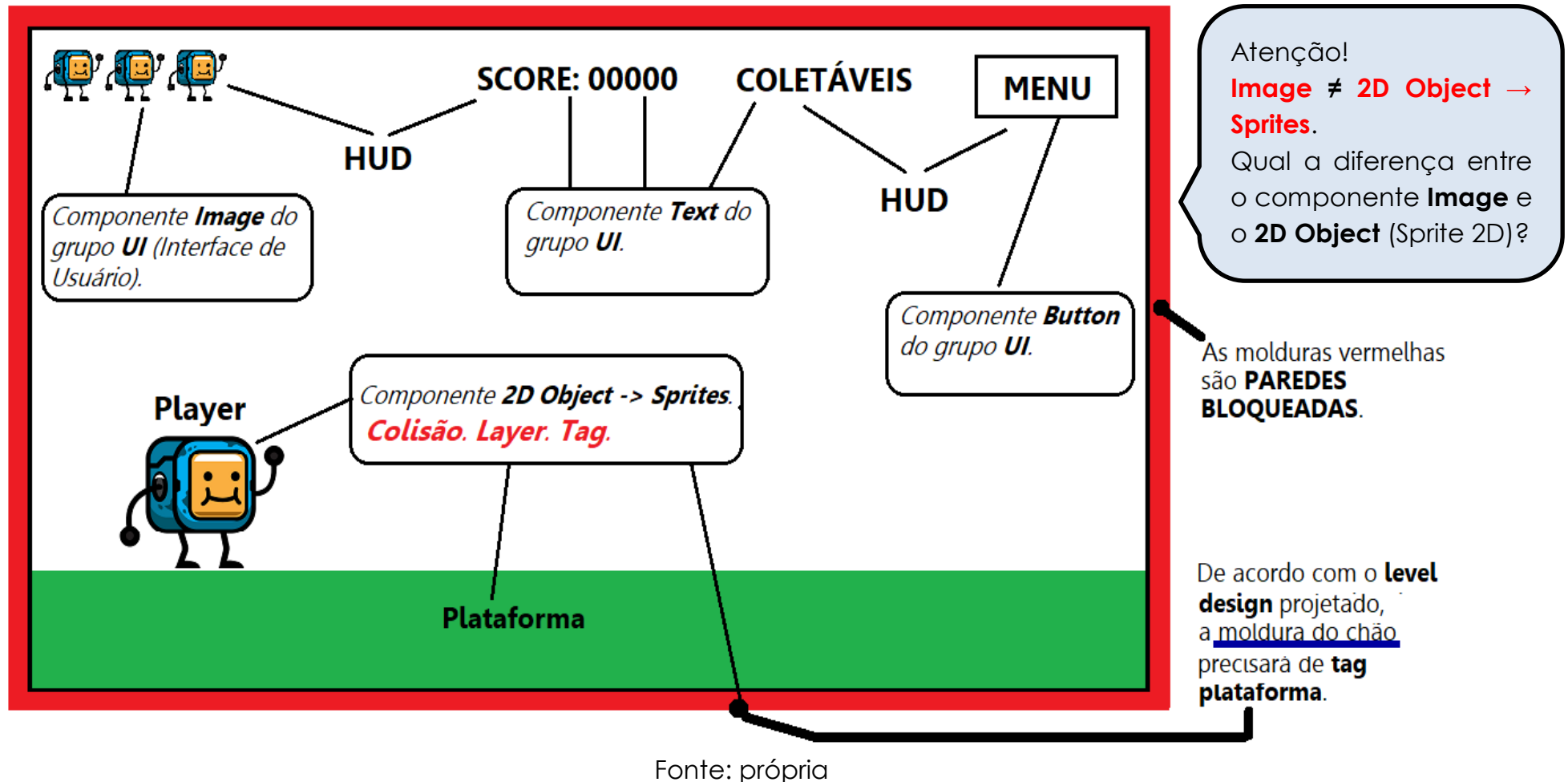


Ancoragem dos elementos de **UI**.



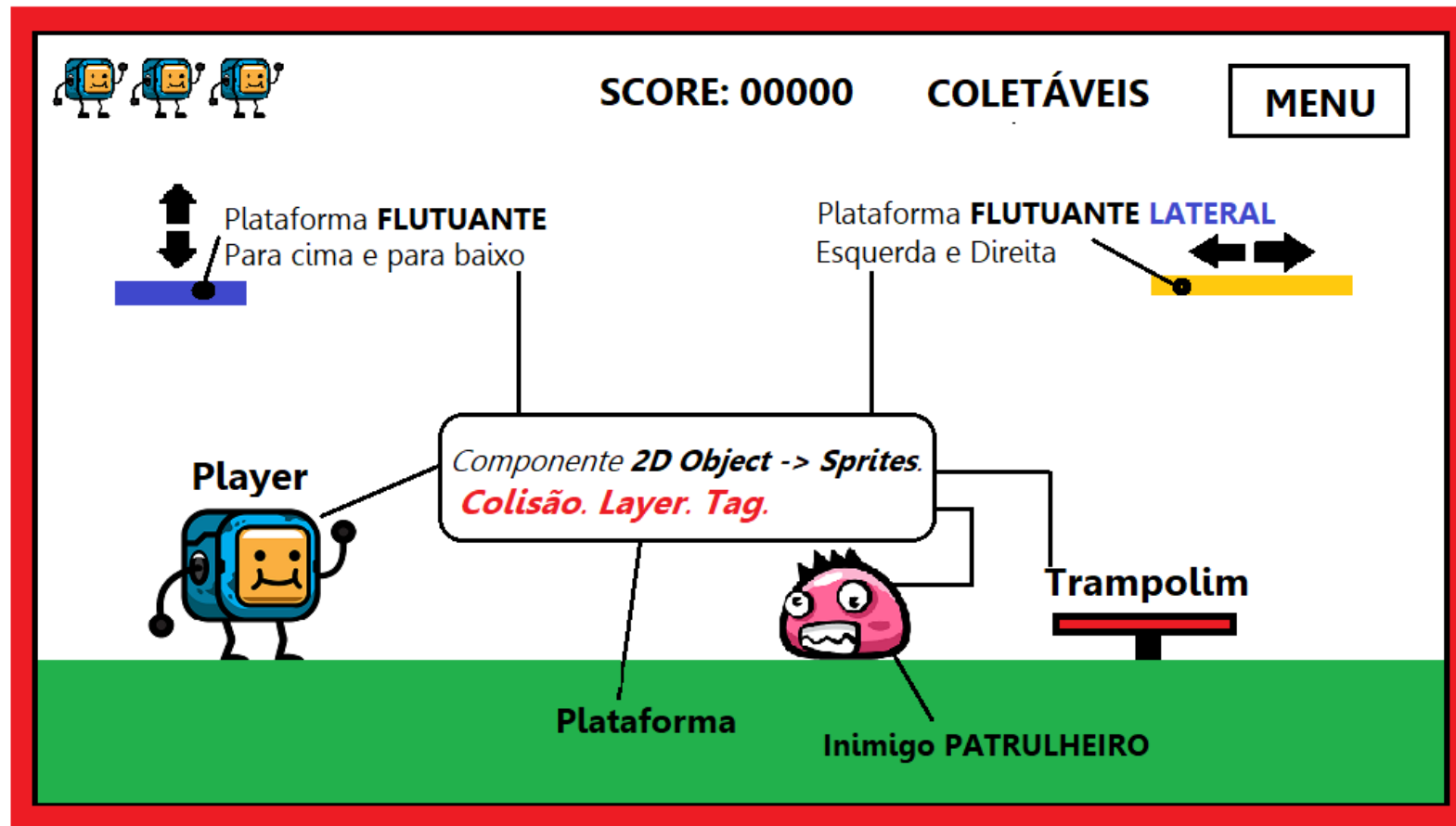
Estrutura básica de cena

Cena base com relação aos elementos obrigatórios para o projeto.



Novas técnicas (1ª parte)

- Responsividade.
- Gravação de dados.
- Plataformas flutuantes.
- Mecânica de Trampolim.
- Inimigo Patrulheiro.



Fonte: própria