

Linguagem de Programação pra Games 2 [LPG2]

Game Engine: Unity - Profª Andrea Vargas

Tópico 1 - Script (Parte Teórica 1: Estrutura básica)

```
using System.Collections;  
using System.Collections.Generic;  
using UnityEngine;
```

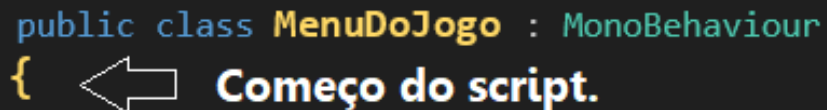
Bibliotecas

```
public class MenuDoJogo : MonoBehaviour  
{  
  
    // Start is called before the first frame update  
    void Start()  
    {  
  
    }  
  
    // Update is called once per frame  
    void Update()  
    {  
  
    }  
  
}
```

**Estrutura
padrão
do script**

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
```

```
public class MenuDoJogo : MonoBehaviour
{
```



Começo do script.

```
// Start is called before the first frame update
```

```
void Start()
```

```
{
```

```
}
```

```
// Update is called once per frame
```

```
void Update()
```

```
{
```

```
}
```

```
}
```



Término do script.

Qual o **nome da classe** do script?

Resposta: **MenuDoJogo**

Qual o **nome do script**?

Resposta: **MenuDoJogo**

Onde o **script** começa?

Resposta:

Onde o **script** termina?

Resposta:

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
```

```
public class MenuDoJogo : MonoBehaviour
{
```

```
    // Start is called before the first frame update
```

Comentário

```
void Start()
{
}
}
```

Método Start.
Para que serve?

```
    // Update is called once per frame
```

Comentário

```
void Update()
{
}
}
```

Método Update.
Para que serve?

```
}
```