

# 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:*

```
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?