

# 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:

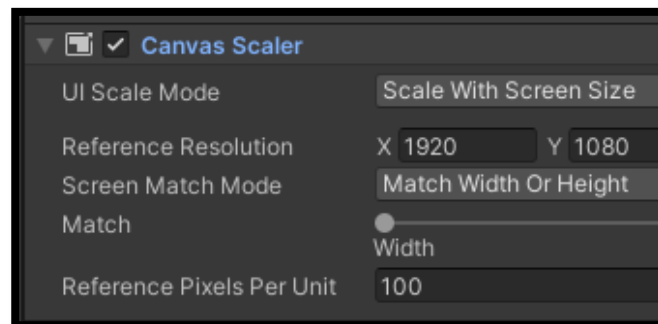
Nome utilizado no projeto	Descrição do site	Imagem
Player	<b>Blue Cube Robot</b> Game Asset Sprites <a href="https://bevouliin.com/blue_cube_robot/">https://bevouliin.com/blue_cube_robot/</a>	
Inimigo Patrulheiro	<b>Pink Monster</b>   Free 2D Game Asset <a href="https://bevouliin.com/free-2d-game-asset-pink-monster-game-character/">https://bevouliin.com/free-2d-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

## Visão geral e Responsividade

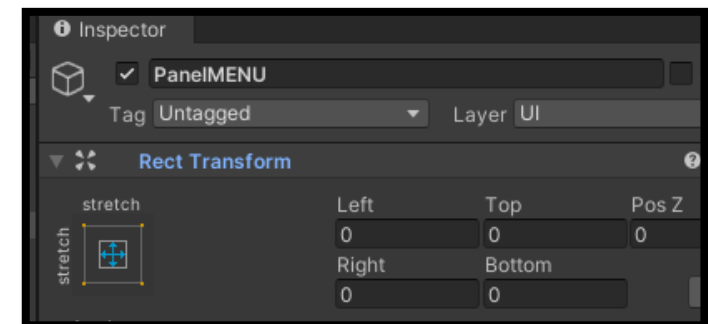
Aba **Game**: 1920 x 1080.



Configuração de responsividade no **Canvas**.

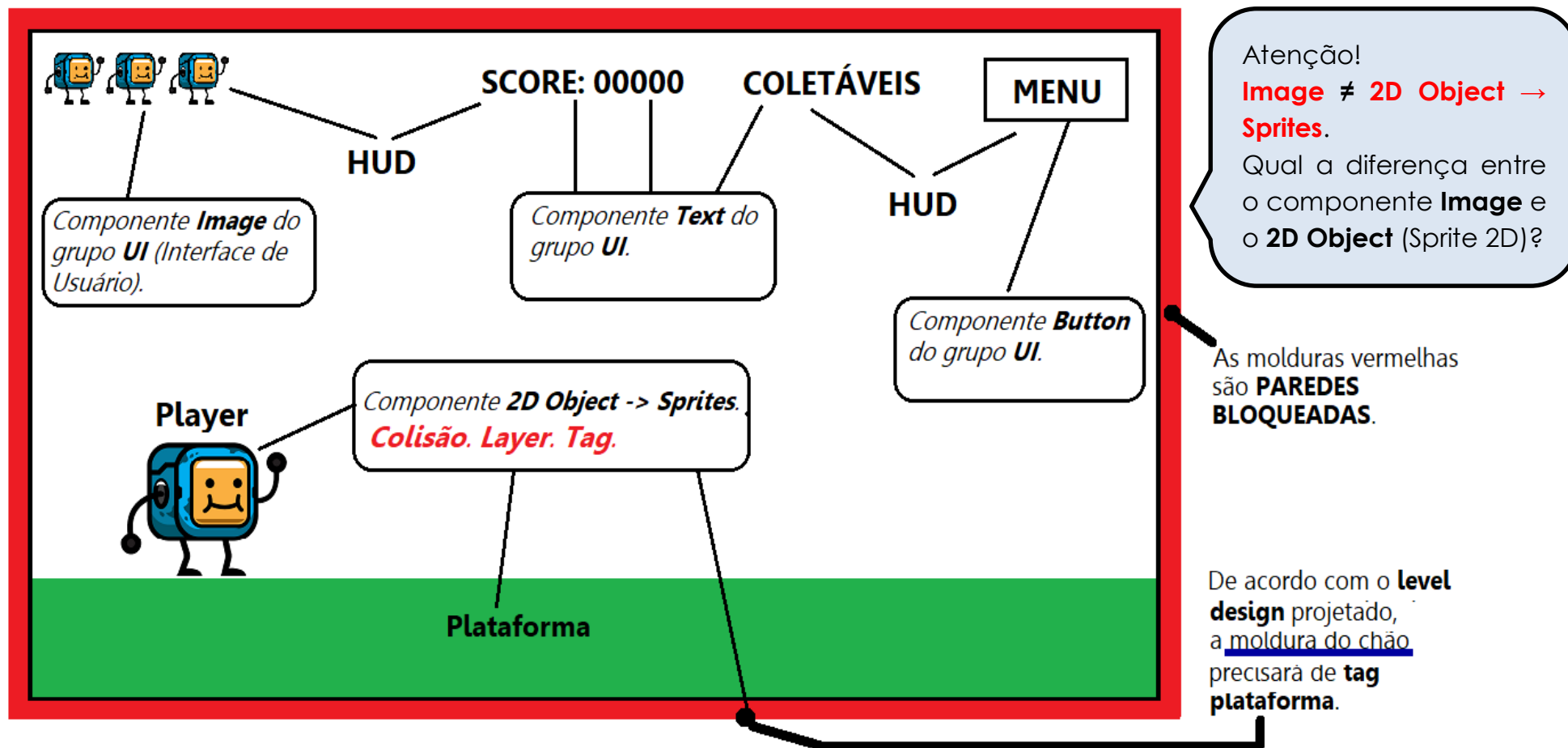


**Ancoragem** dos elementos de **UI**.



## Estrutura básica de cena

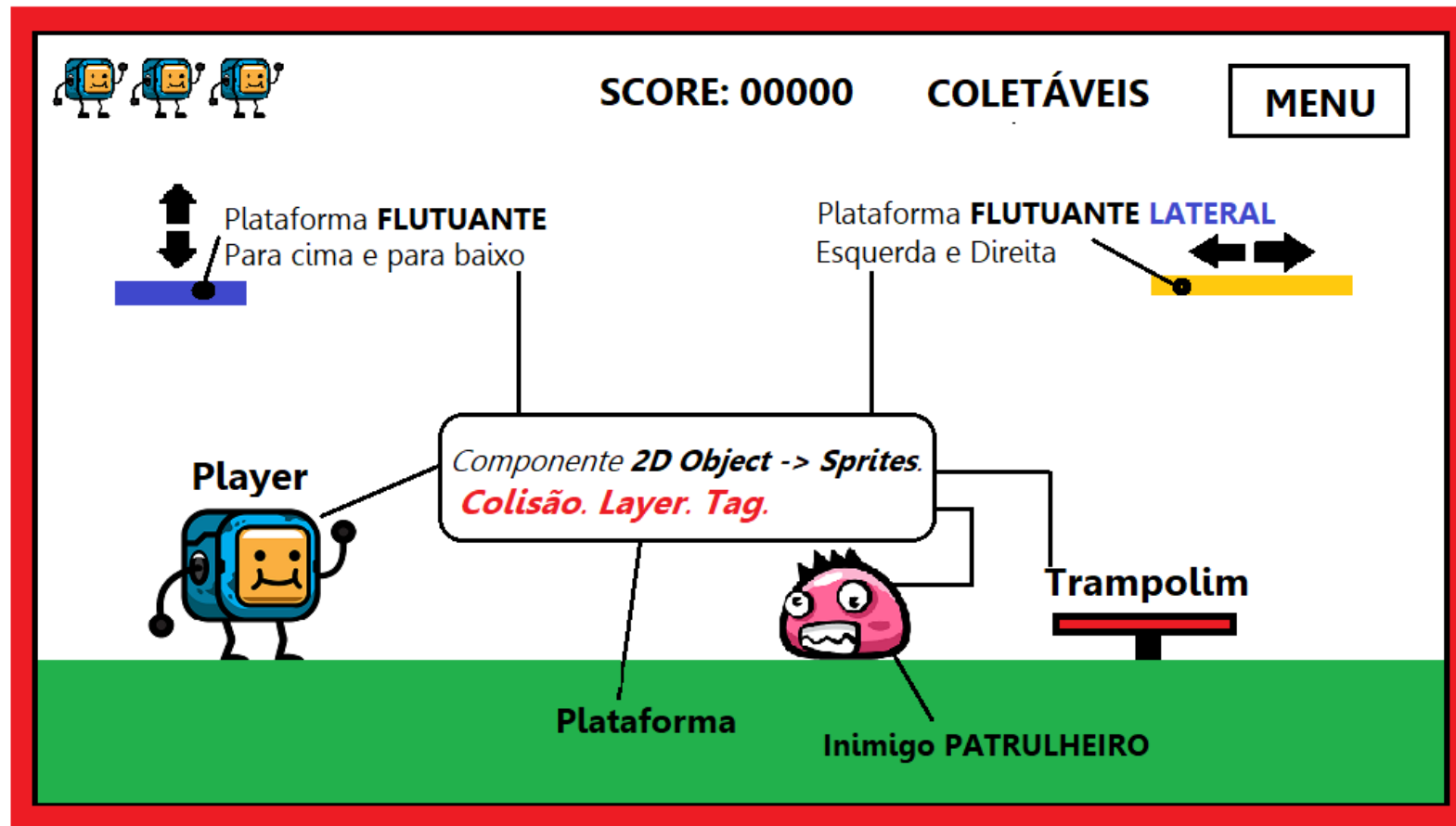
Cena base com relação aos elementos obrigatórios para o projeto.



Fonte: própria

## Novas técnicas (1ª parte)

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



Fonte: própria