Introdução à Unity

Apresentação da engine e conceitos básicos de programação

Slides por: Ítalo Tobler Silva Assistentes: Leonardo Tórtoro Pereira

Objetivos

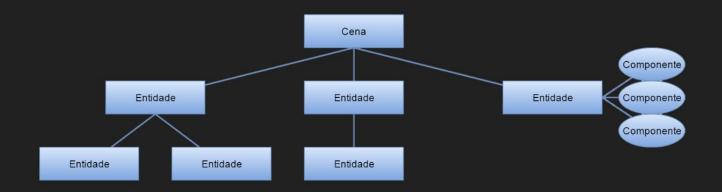
- Apresentação da interface da Unity
- → Conceitos necessários de C#
- → Criação de scripts na Unity
- → Alguns exemplos práticos
- → Outras funcionalidades muito utilizadas

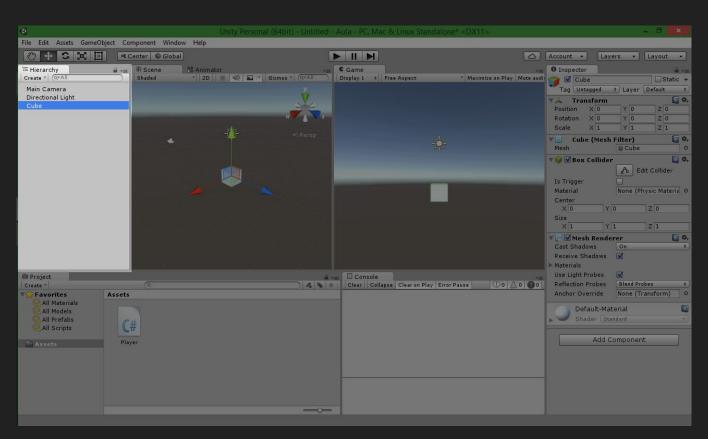
Índice

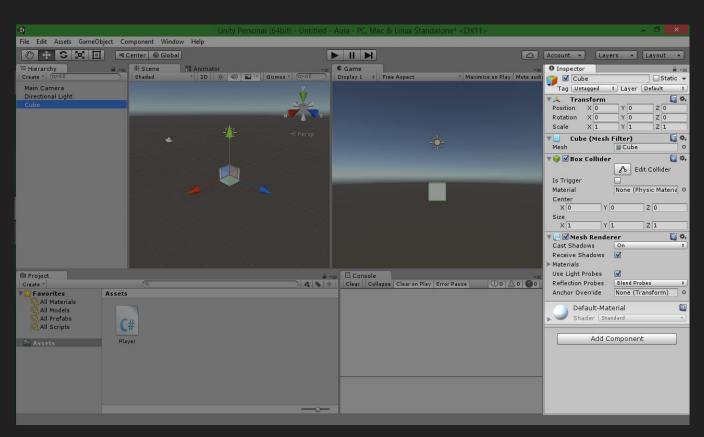
- 1. Interface da Unity
- 2. C#
- 3. Scripts
 - a. Exemplo: Player
 - b. Exemplo: Potion
- 4. Outras funcionalidades
 - a. Prefabs (Exemplo: inimigo)

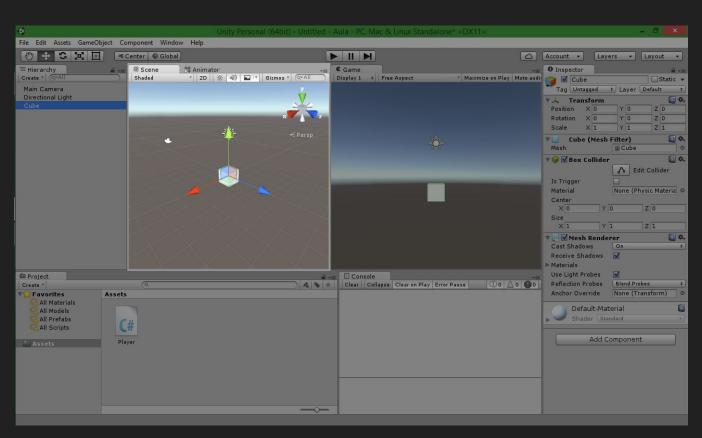
1. Interface da Unity





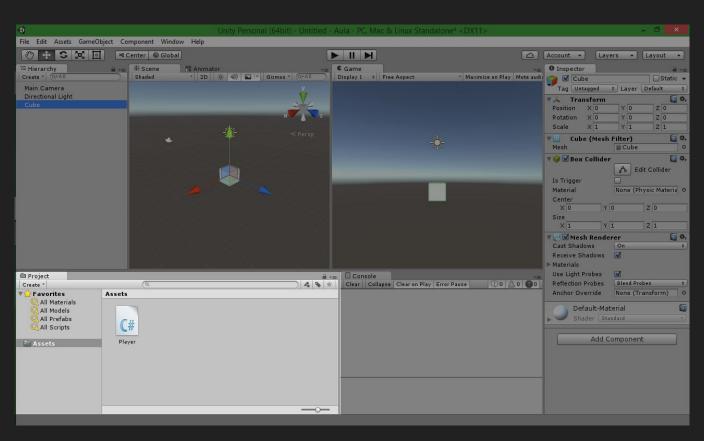












- → Sintaxe ligeiramente parecida com C e C++
- → Linguagem orientada a objetos
 - Classes
 - Instanciação de objetos
 - Herança
 - Polimorfismo
 - Sobrecarga de métodos

→ String

```
♦ ("ab" + "cd") == ("abcd")
```

→ Declaração de herança e restrição de acesso:

→ Referência

```
class RefExample
static void Method(ref int i)
    // Rest the mouse pointer over i to verify that it is an int.
    // The following statement would cause a compiler error if i
    // were boxed as an object.
    i = i + 44;
static void Main()
    int val = 1;
    Method(ref val);
    Console.WriteLine(val);
    // Output: 45
```

3. Scripts

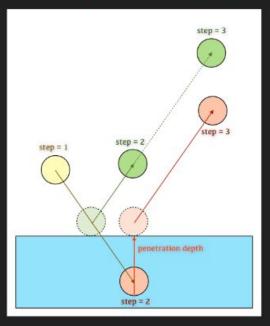
3. Scripts

→ Exemplo prático



3. Scripts

CCD - Continuous Collision Detection



4. Outras funcionalidades

4. Outras funcionalidades

- → Prefabs
- → Animator
- → Fácil integração e mixagem de sons

Dúvidas?

Referências

Referências

- [1]http://docs.unity3d.com/ScriptReference/
- [2]https://unity3d.com/pt/learn/tutorials/topics/interface-essentials
- [3]https://unity3d.com/pt/learn/tutorials
- [4]https://www.youtube.com/watch?v=_cCGBMmMOFw&list=PLFt_AvWsXl0fnA91TcmkRyhhixX9CO3Lw
- [5]https://www.youtube.com/user/Brackeys/playlists