

CODEX DO GAME DEV

DOMINE UNITY



LÁZARO ROCHA

01

Desbravando a Unity

Uma engine é como uma caixa de ferramentas completa que cuida de várias partes técnicas do jogo: gráficos, som, física, entrada do jogador, interface e muito mais. Assim, você pode focar na criação, e não em reinventar a roda.

CRIANDO SEU PRIMEIRO SCRIPT

Na Unity, scripts são usados para dar comportamento aos objetos do jogo. O código é escrito em C#. Veja um exemplo prático:

```
MovimentoSimples.cs

using UnityEngine;

public class MovimentoSimples : MonoBehaviour
{
    public float velocidade = 5f;

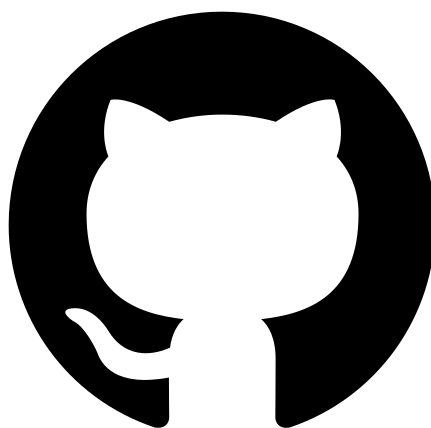
    void Update()
    {
        float movimento = Input.GetAxis("Horizontal");
        transform.Translate(movimento * velocidade *
Time.deltaTime, 0, 0);
    }
}
```

Agradecimientos



CRIANDO SEU PRIMEIRO SCRIPT

Na Unity, scripts são usados para dar comportamento aos objetos do jogo. O código é escrito em C#. Veja um exemplo prático:



<https://github.com/lazarosantos1011>