**Anotações do Mini Curso Quiz para Unity 5**

**Aula 1**

* Mostra o site do Unity 5 e as opções de download e instalação;
* Cria o projeto, ajeita o Layout.
* Mostra como selecionar para o jogo compilar na plataforma Android.
* Mostra as possíveis resoluções e seleciona aquela para uma tela Android no modo retrato.
* Importa as imagens com a opção **Import New Asset...**
* A imagem **background** remover a opção **Generate Mip Maps**, a propriedade **Format = Truecolor**, a propriedade **Texture Type = Texture**.
* A imagem **HUD** remover a opção **Generate Mip Maps,** a propriedade **Format = Truecolor**, **Sprite Mode = Multiple**. Pressionar **Sprite Editor**. Clicar no menu **Slice** e selecionar **Slice**. Precisa ajustar o contorno da imagem **Aprenda Unity**, porque o automático cria 3 e deve ser apenas 1.

**Aula 2**

* Mostra a utilização da interface humana (UI) através do Canvas e mostra que é criado o Event System, que serve para identificar os eventos do sistema, como por exemplo, clique do mouse ou a tela do celular;
* Mostra o funcionamento do Canva conforme o redimensionamento da tela, mudando algumas opções do Canvas e Canvas Scalar.
* Incluir o background no jogo, único elemento que não vai dentro do Canvas.
* O background é uma textura e não é possível arrastar diretamente na tela;
* Cria primeiro um GameObject (Create Empty) nomear como “cenário”;
* Mudar opções Canvas para câmera (Render Câmera);
* Incluir no cenário criar o Mesh Filter com a opção Quad;
* Incluir no cenário Mesh Render (quadrado rosa) e colocar do tamanho do Canvas, passando um pouco o tamanho;
* Criar pasta de Materiais e criar um Material dentro com nome de cenario;
* Mudar a opção Shader Unlit Texture (bola branca), clicar no select texture e incluir a imagem background.
* No Mesh Render incluir o material com o background.
* Na imagem background mudar a opção Wrap Mode para Repeat;
* Incluir as imagem no cenário titulo;
* Incluir os botões;
* Incluir uma nova cena de temas e os botões e as estrelas com o efeito de desligadas e ligadas.
* Em resumo nesta aula é construída a tela título e de temas;

**Aula 3**

* Criar a tela das perguntas e respostas;
* Foi criado mais painéis, botões e textos;
* Criar a tela de nota final;
* Mostrou como adicionar fontes no projeto e selecioná-las.

**Aula 4**

* Criar o script de movimentação do cenário (moveOffset.cs);
* Mostra o evento FixedUpdate que não altera a velocidade se os frames por segundo for diferente entre computadores;
* Mostra a criação de um GameObject (Create Empty) que foi chamado de \_GC e associa o script comandosBasico, que possui um método para mudar de cena (carregarCena). Devemos criar um On Click clicando no botão + e associar o \_GC no “None (Object)” e selecionar o método carregarCena na opção “No Function”. Depois é só passar o nome da sena no parâmetro aberto abaixo do nome do método.

**Aula 5**

* Utiliza as bibliotecas UnityEngine.UI para acessar os objetos UI.
* Criado os scripts temaJogo e o temaInfo;
* Cria as duas opções de temas. Nos scripts muda o texto e inicialmente mantem as estrelas apagadas;