

# CRIE SEU PRIMEIRO JOGO UTILIZANDO UNITY





A unity é uma plataforma de desenvolvimento em tempo real capaz de produzir:

- Jogos
- Automotivo, transporte e fabricação
- Filme, animação e cinemáticas
- Arquitetura, Engenharia & Construção
- Marcas e Agências de Criação
- Jogos de azar
- EdTech





“Hoje, mais de 3 bilhões de dispositivos no mundo, entre Android e iOS, possuem pelo menos um game criado em Unity instalado”









É um motor de jogo (game engine, em inglês) e funciona basicamente como um programa que facilita o desenvolvimento de jogos

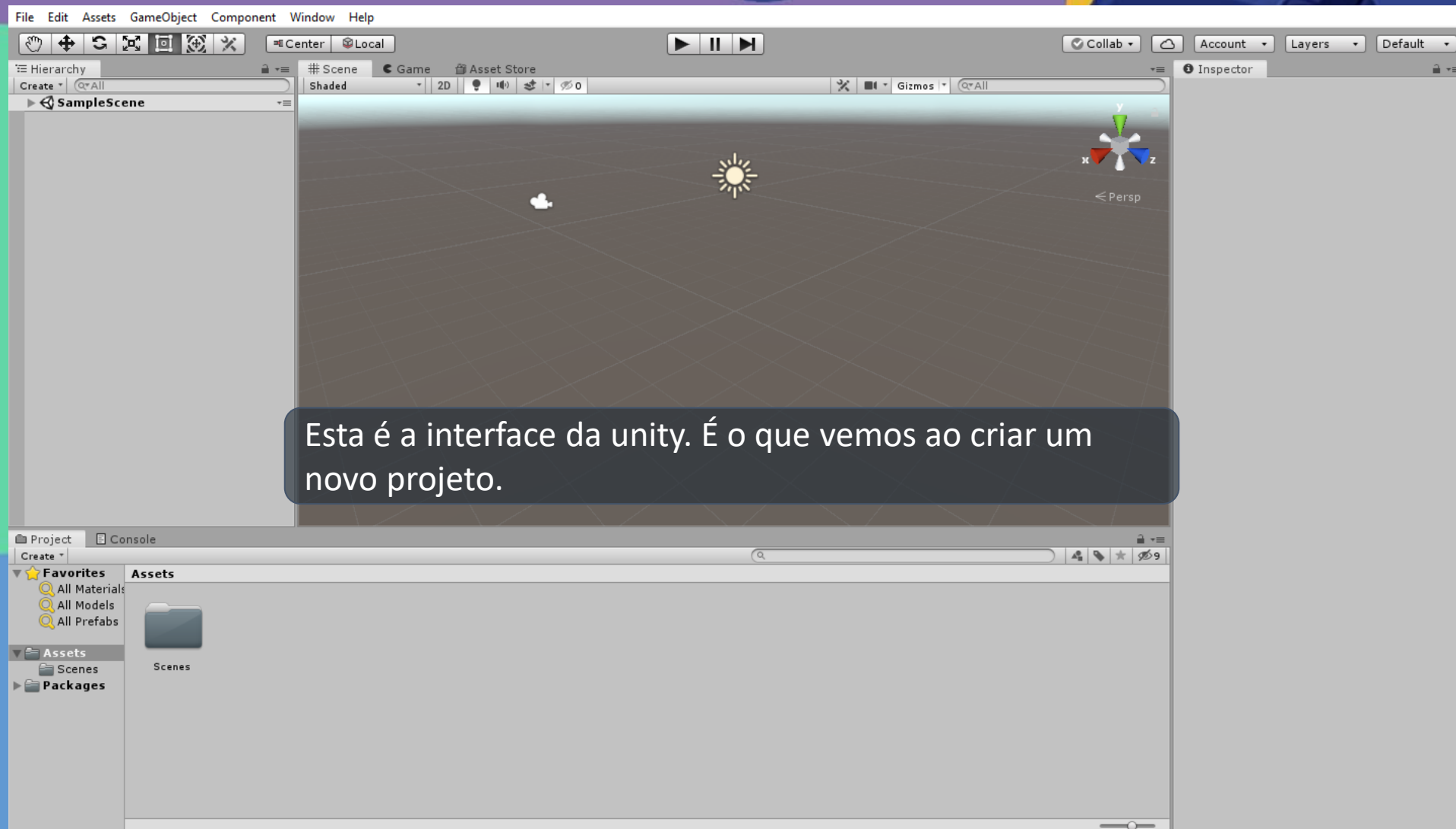




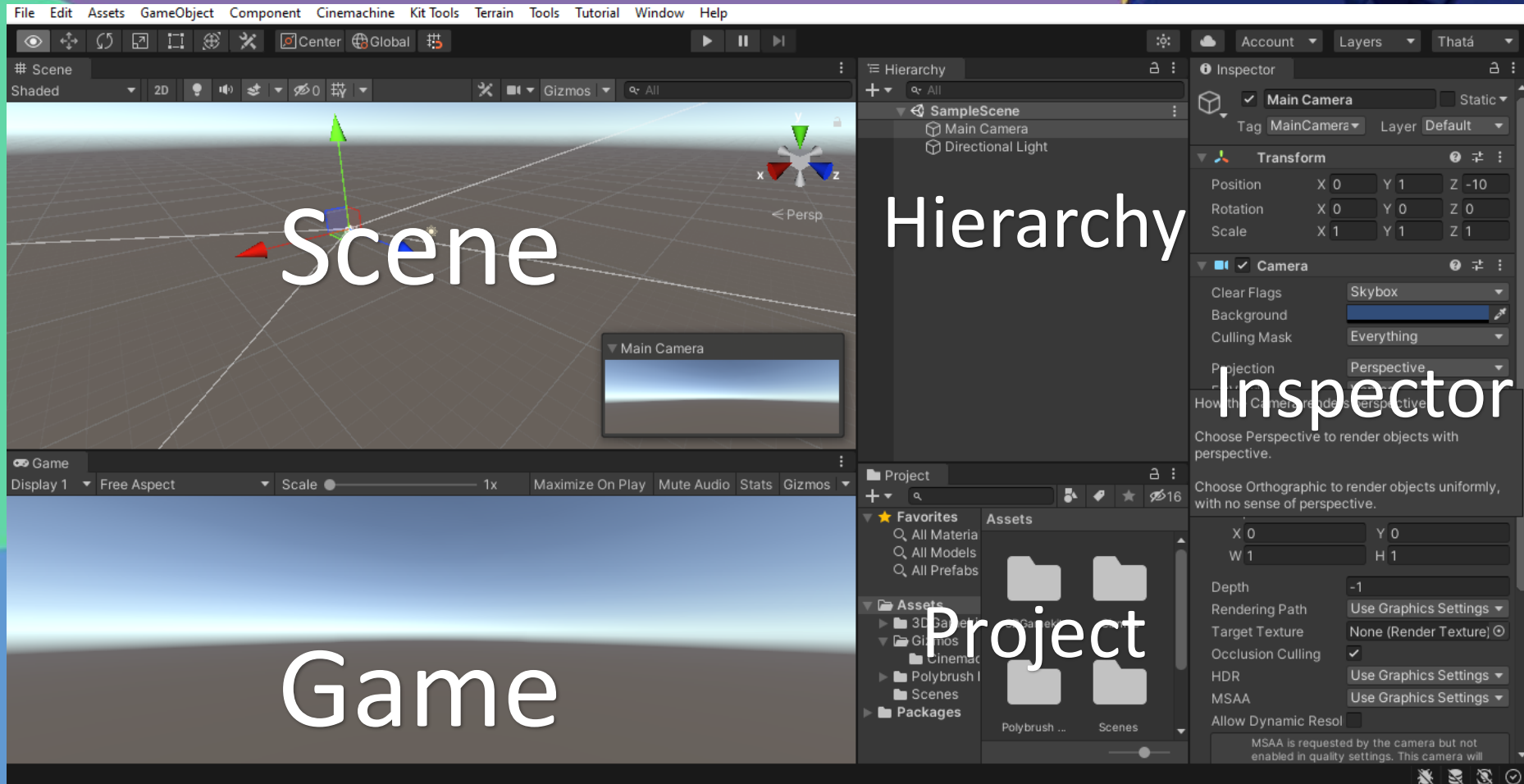


- Interface simples e amigável
- Utilização de visões (Views)
- Configuração Visual





Esta é a interface da unity. É o que vemos ao criar um novo projeto.

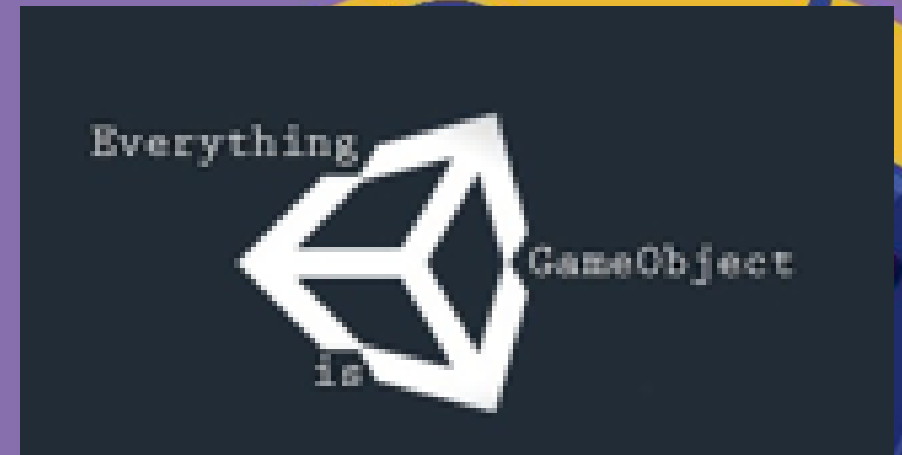






## TUDO É GAMEOBJECT

- Seja um personagem, um projétil de arma, um ponto de luz, um emissor de áudio, ou qualquer outro objeto no mundo da Unity é um GameObject
- Se todos os objetos são GameObjects, então como cada um tem a sua própria aparência e comportamentos?





## COMPONENTES

- Componente é um Script que executa uma classe de tarefas específica para o objeto
- A unity conta com diversos componentes prontos, tais como Rigidbody, Light, Collider, AudioSource e Text



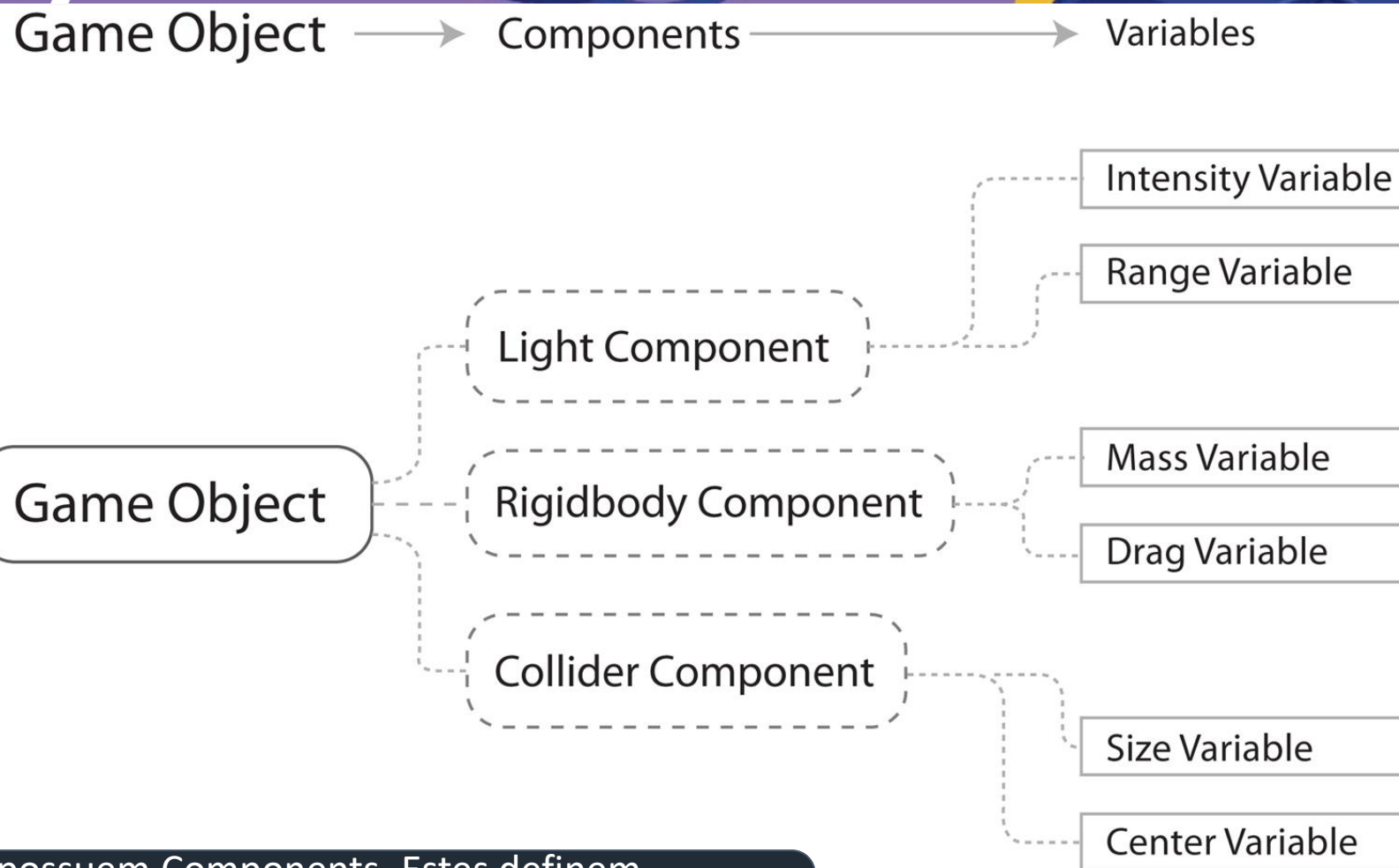


## COMPONENTES

- Rigidbody (Responsável pela física do objeto)
- Light (Responsável por emissão de luz e sombra)
- Collider (Responsável pelos cálculos de colisão do objeto)
- AudioSource (Responsável por emitir sons)
- Text (Responsável por mostrar textos na tela), melhor usar o TextMeshPro
- Canvas (Responsável por colocar o texto e imagens fixas)







GameObjects possuem Components. Estes definem comportamentos baseados nos valores de seus atributos (variables)



## COMPONENTES

- **Hierarchy View:** exibe todos os elementos da cena que encontram-se na cena que está editando. Organização em objetos
- **Inspector View:** acesso aos vários parâmetros de um objeto presente no cenários (atributos e componentes)
- **Project View:** interface para a manipulação e organização dos vários arquivos. Organização em pastas



VAMOS BRINCAR?

