



CRIE SEU PRIMEIRO JOGO UTILIZANDO UNITY

- Projeto Tiny RPG Forest -
(sonoplastia e fx)

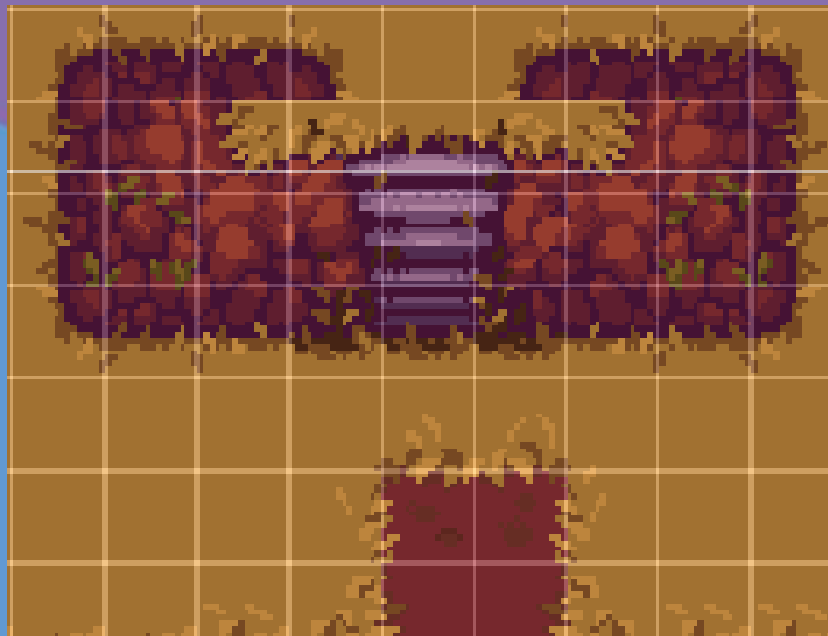
Projeto Tiny RPG Forest

- Tirar a gravidade do Player



Projeto Tiny RPG Forest

- Criar um Game Object vazio em Hierarchy
- Nomear para CaminhoEscada



Cut
Copy
Paste
Paste As Child

Rename
Duplicate
Delete

Select Children

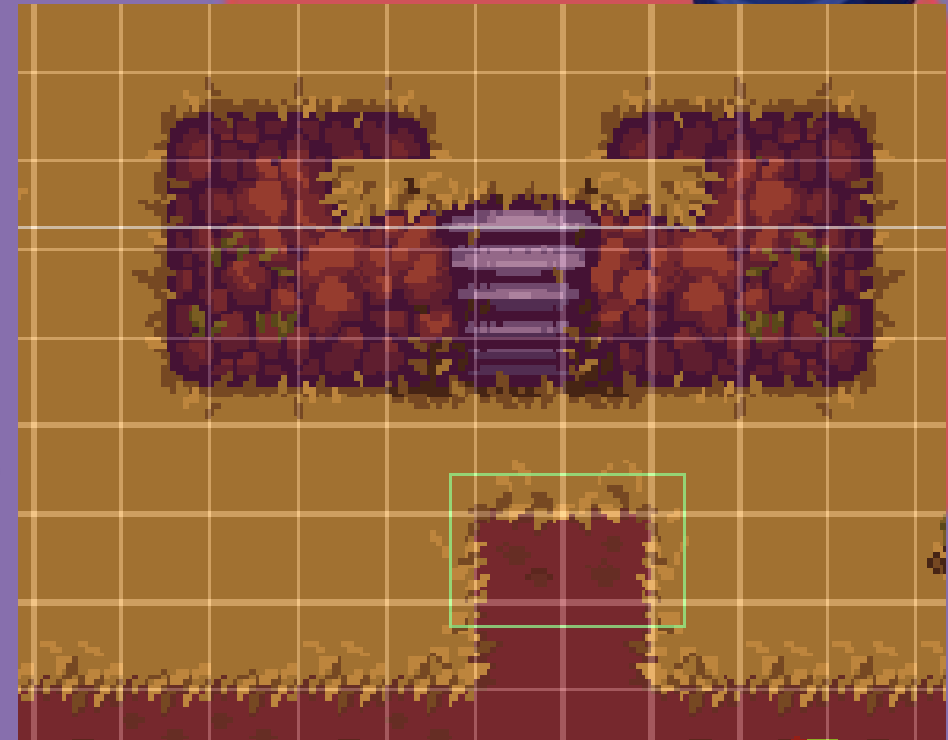
Set as Default Parent

Create Empty

2D Object >
3D Object >
Effects >
Light >
Audio >
Video >
UI >
Camera

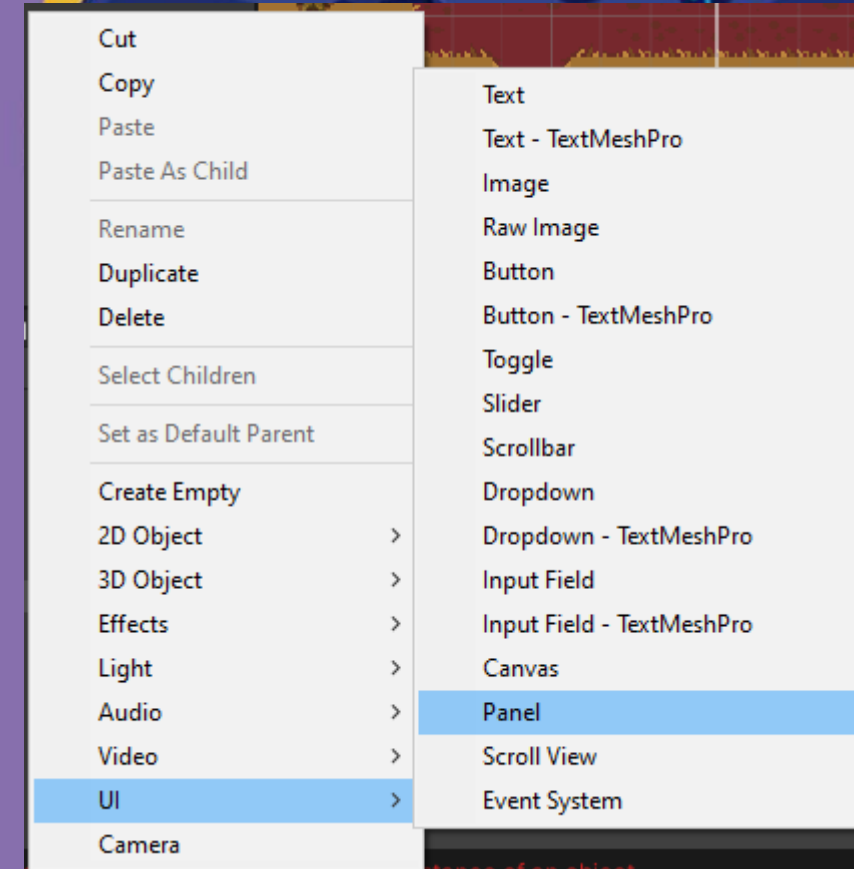
Projeto Tiny RPG Forest

- No CaminhoEscada:
 - Adicionar um box collider 2D próximo a porta, no caminho
 - Setar a propriedade IsTrigger no box collider 2D
 - Criar um script para este objeto como scrCaminhoEscada e vincule



Projeto Tiny RPG Forest

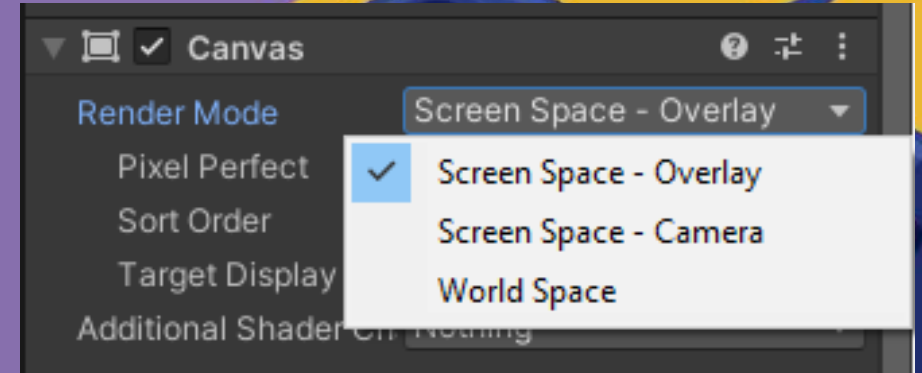
- Adicionar um objeto gráfico (UI) do tipo Panel
- Automaticamente ele adiciona um Canvas



Projeto Tiny RPG Forest

Propriedade (Inspector) no Canvas:

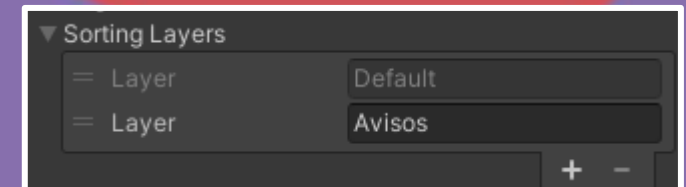
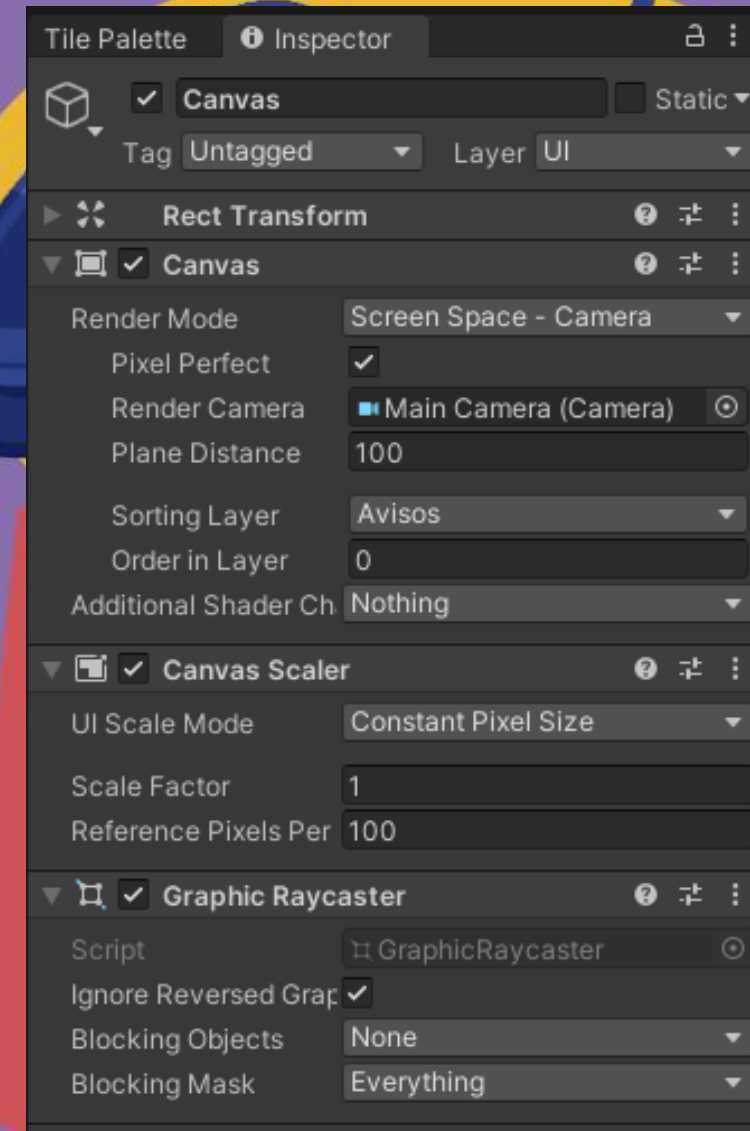
- **Screen Space - Overlay:** coloca os elementos da interface do usuário na tela renderizada na parte superior da cena. Se a tela for redimensionada ou alterar a resolução, o Canvas mudará automaticamente o tamanho para corresponder a isso
- **Screen Space - Camera:** semelhante ao Screen Space - Overlay, mas a tela é colocada a uma determinada distância na frente de uma câmera especificada. Os elementos da interface do usuário são renderizados por esta câmera, o que significa que as configurações da câmera afetam a aparência da interface do usuário. Se a Câmera estiver definida como Perspectiva, os elementos da interface do usuário serão renderizados com perspectiva e a quantidade de distorção da perspectiva poderá ser controlada pelo Campo de visão da câmera. Se a tela for redimensionada, alterar a resolução ou o tronco da câmera mudar, o Canvas também mudará automaticamente de tamanho para corresponder.
- **World Space:** o Canvas se comportará como qualquer outro objeto na cena. O tamanho do Canvas pode ser definido manualmente usando seu Rect Transform e os elementos da interface do usuário serão renderizados na frente ou atrás de outros objetos na cena com base no posicionamento 3D. Isso é útil para UIs que devem fazer parte do mundo. Isso também é conhecido como "diegetic interface"



Projeto Tiny RPG Forest

Com o Canvas selecionado na Hierarchy

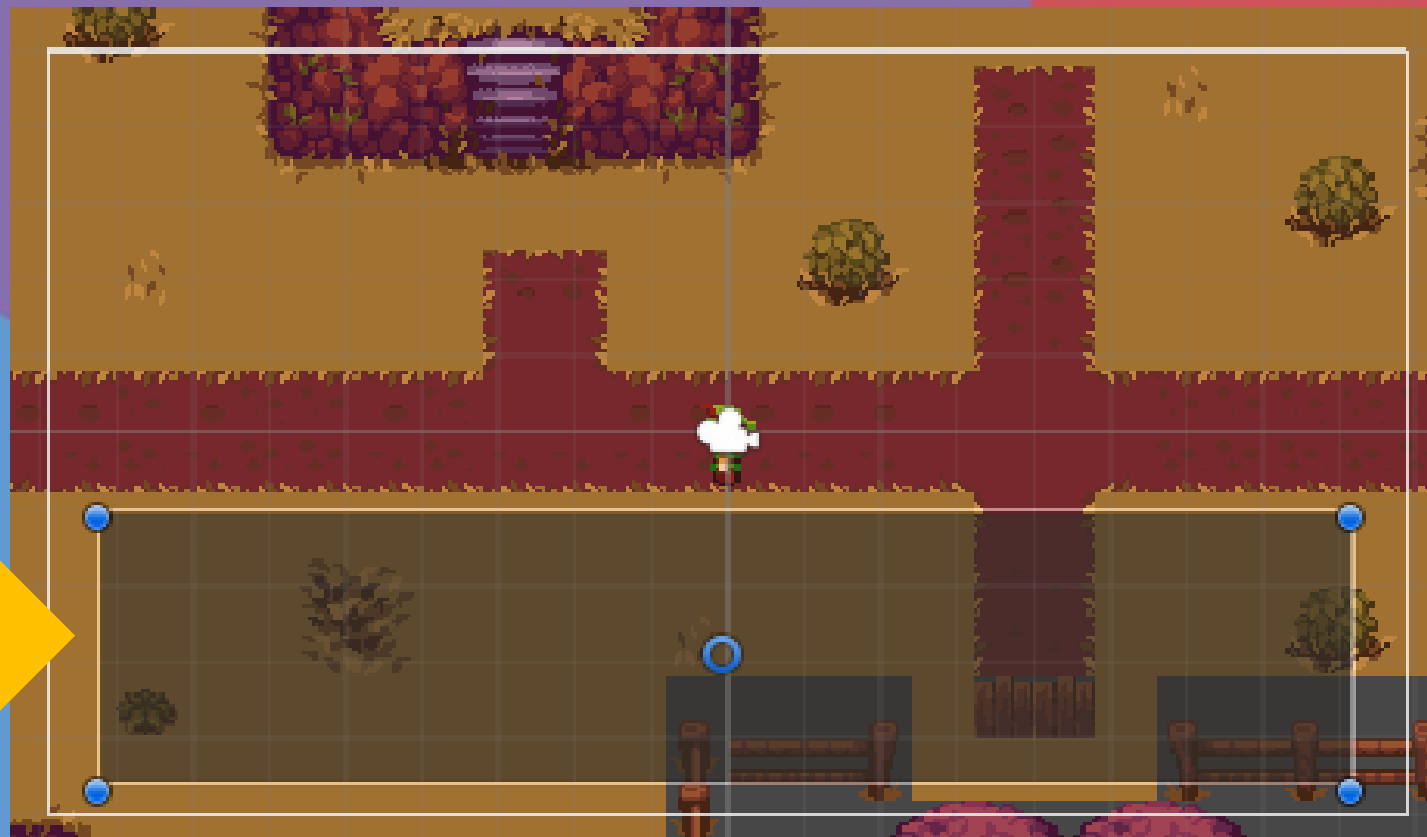
- Render Mode → Screen Space – Camera
- Pixel Perfect → deixar selecionado
- Render Camera → arraste o GameObject “Main Camera” da Hierarchy
- Sorting Layer :
 - Criar um Sorting Layer, com o nome de Avisos
 - Setar o Sorting Layer como Avisos



Projeto Tiny RPG Forest

Com o Panel selecionado na Hierarchy

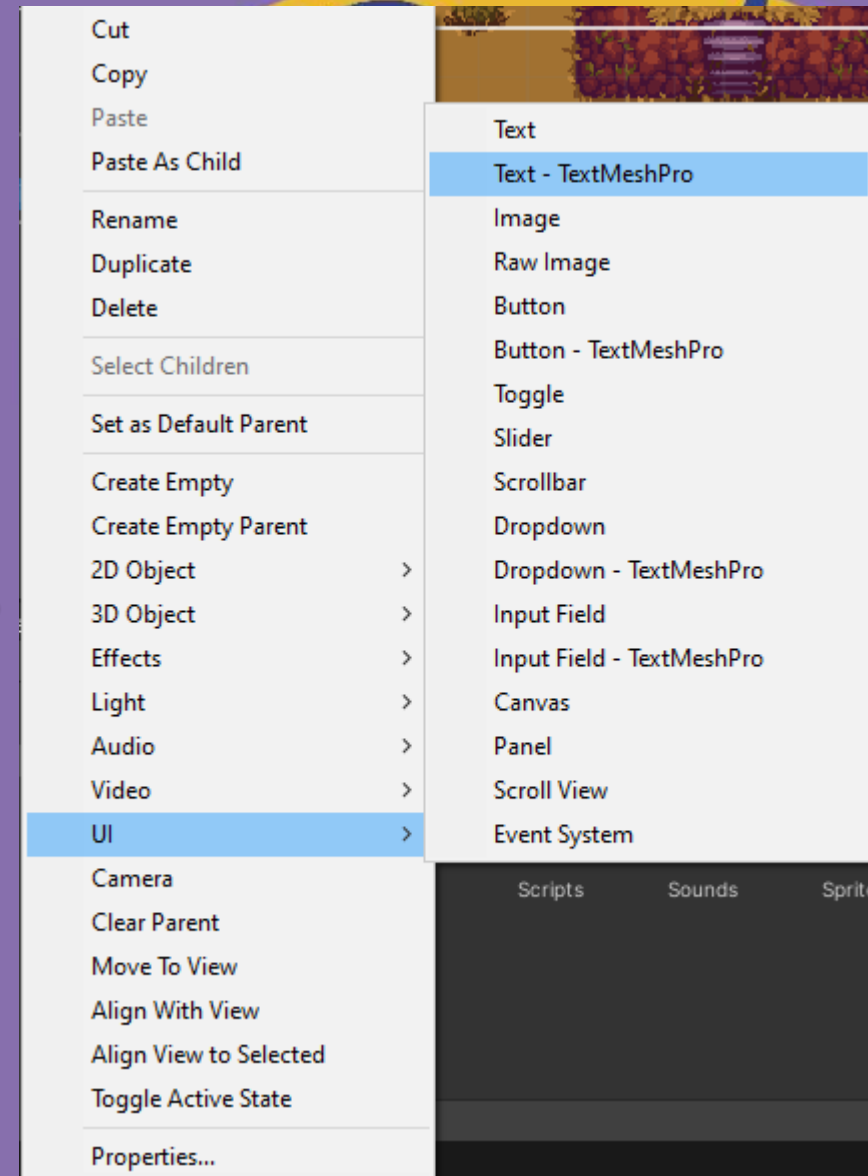
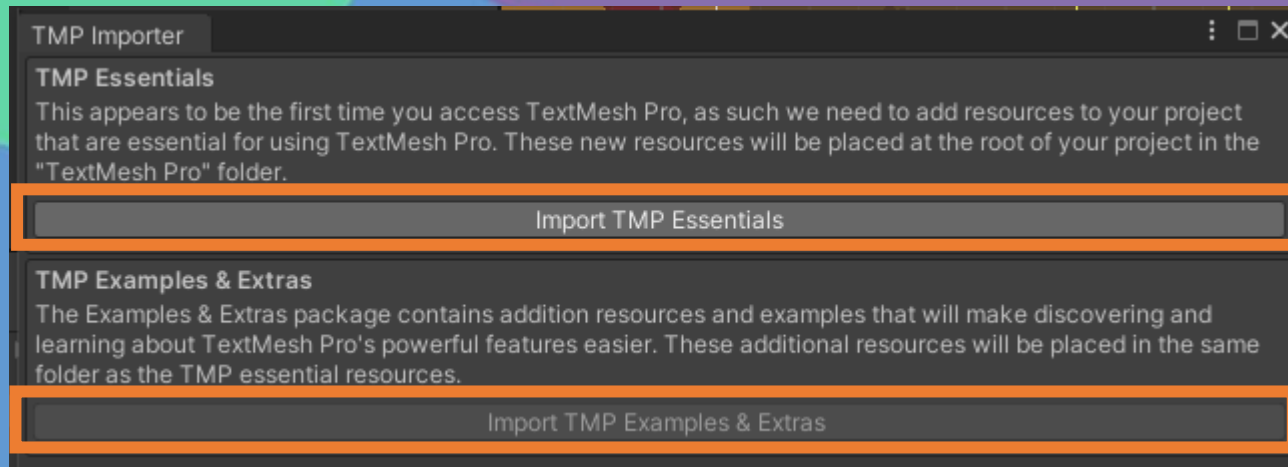
- Mudar o nome para QuadroAviso
- Ajustar o tamanho para ficar como a figura



Projeto Tiny RPG Forest

Com o Panel selecionado na Hierarchy

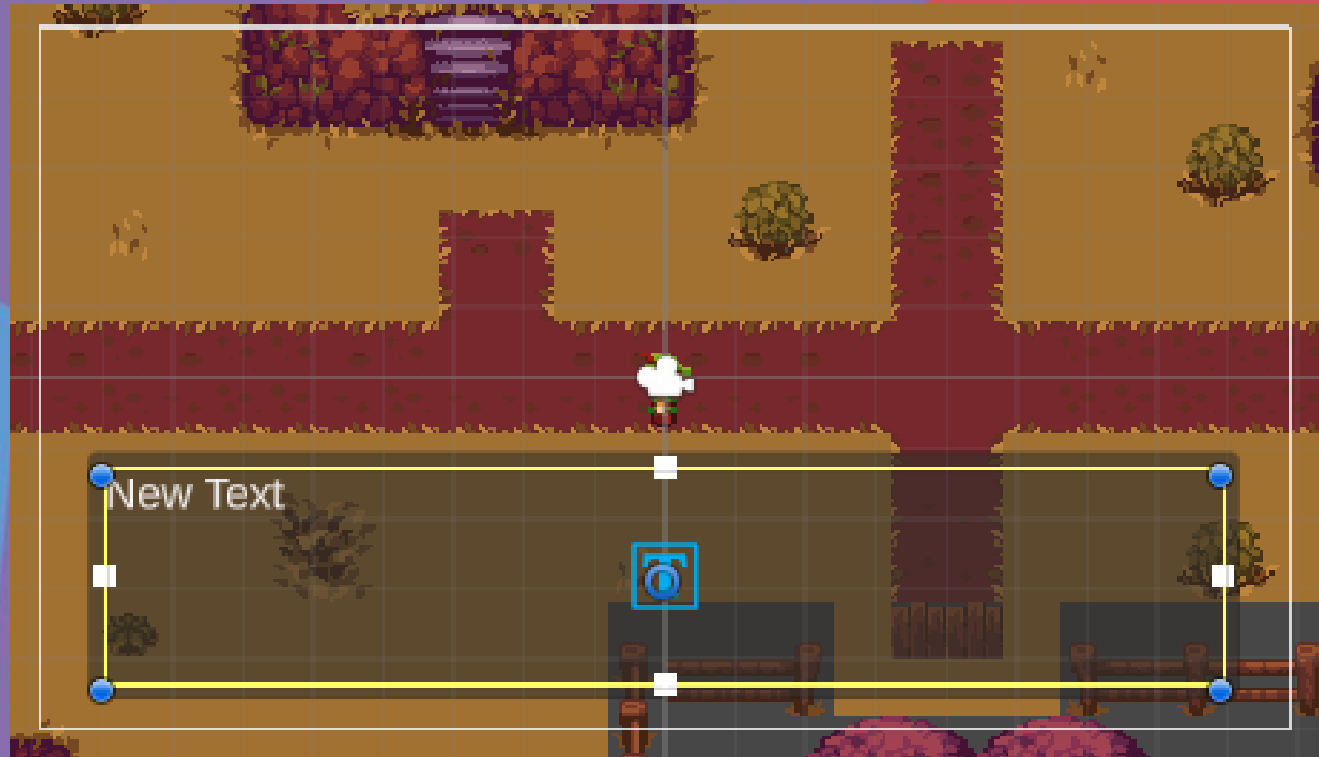
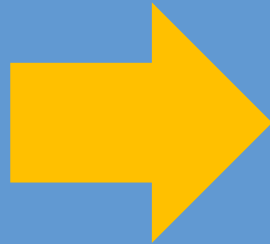
- Adicionar Text – TextMeshPro
- Importar TMP Essentials e Examples & Extras



Projeto Tiny RPG Forest

Com o Panel selecionado na Hierarchy

- Ajustar para ocupar quase todo o tamanho do panel QuadroAviso
- Renomear para TxtQuadroAviso
- Configurar o tamanho para 20 (FontSize)



Projeto Tiny RPG Forest

Vamos ajustar o script scrCaminhoEscada

- quando iniciar a tela, deverá esconder o Panel
- quando for tocado pelo Player, deverá mostrar o Panel e a seguinte mensagem

Criar o script scrGameController

Criar um GameObject vazio e dar o nome de GameController

- adicionar o script scrGameController para esse GameObject



Projeto Tiny RPG Forest

Vamos ajustar o script scrGameController

```
public class scrGameController : MonoBehaviour
{
    [Header("GameObjects")]
    [SerializeField] GameObject pnlQuadroAvisos;

    🔔 Mensagem do Unity | 0 referências
    void Start()
    {
        pnlQuadroAvisos.SetActive(false);
    }

    🔔 Mensagem do Unity | 0 referências
    void Update()
    {
    }
}
```



Projeto Tiny RPG Forest

Vamos ajustar o script scrCaminhoEscada

```
public class scrCaminhoEscada : MonoBehaviour
{
    🔔 Mensagem do Unity | 0 referências
    private void OnTriggerEnter2D(Collider2D outroGameObject)
    {
        if (outroGameObject.CompareTag("Player"))
        {
            Debug.LogWarning("Entrou na área");
        }
    }
    🔔 Mensagem do Unity | 0 referências
    private void OnTriggerExit2D(Collider2D outroGameObject)
    {
        if (outroGameObject.CompareTag("Player"))
        {
            Debug.LogWarning("Saiu da área");
        }
    }
}
```



Projeto Tiny RPG Forest

Vamos ajustar o script
scrCaminhoEscada

```
public class scrCaminhoEscada : MonoBehaviour
{
    [SerializeField] GameObject controle;
    scrGameController scriptGC;
    🔗 Mensagem do Unity | 0 referências
    void Start()
    {
        scriptGC = controle.GetComponent<scrGameController>();
    }

    🔗 Mensagem do Unity | 0 referências
    private void OnTriggerEnter2D(Collider2D outroGameObject)
    {
        if (outroGameObject.CompareTag("Player"))
        {
            scriptGC.ativarQuadroAviso("Essa porta está fechada! Procure a chave");
        }
    }

    🔗 Mensagem do Unity | 0 referências
    private void OnTriggerExit2D(Collider2D outroGameObject)
    {
        if (outroGameObject.CompareTag("Player"))
        {
            scriptGC.desativarQuadroAviso();
        }
    }
}
```

Projeto Tiny RPG Forest

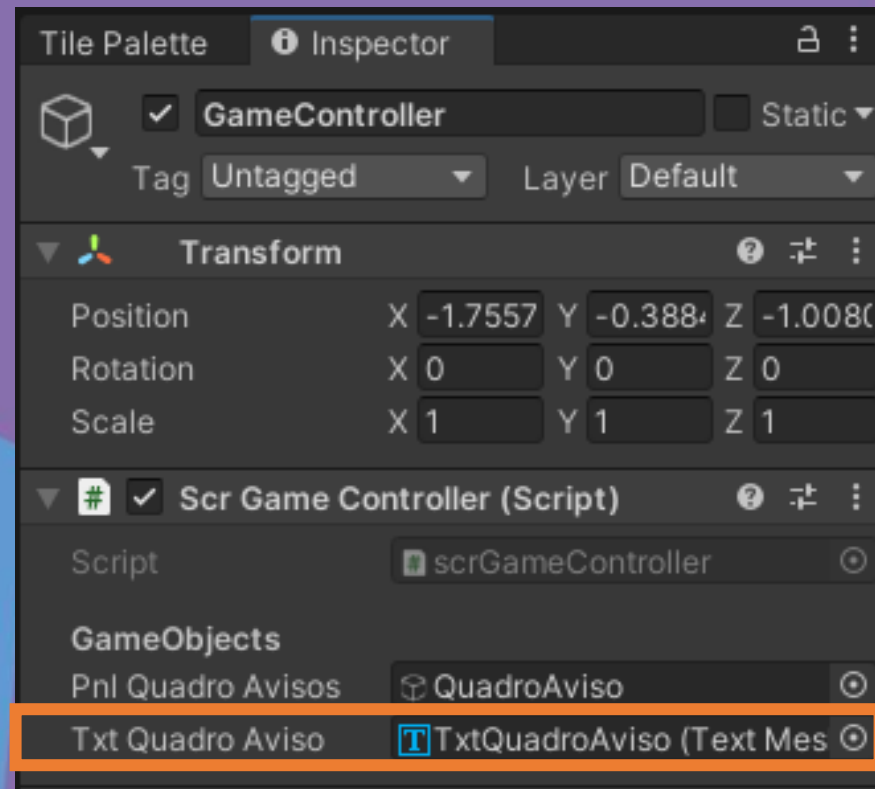
Vamos ajustar o script scrGameController

```
using TMPro;
Script do Unity (1 referência de ativo) | 2 referências
public class scrGameController : MonoBehaviour
{
    [Header("GameObjects")]
    [SerializeField] GameObject pnlQuadroAvisos;
    [SerializeField] TMP_Text txtQuadroAviso;
    Mensagem do Unity | 0 referências
    void Start()
    {
        desativarQuadroAviso();
    }
    1 referência
    public void ativarQuadroAviso(string msg)
    {
        txtQuadroAviso.SetText(msg);
        pnlQuadroAvisos.SetActive(true);
    }
    2 referências
    public void desativarQuadroAviso()
    {
        pnlQuadroAvisos.SetActive(false);
    }
}
```

Projeto Tiny RPG Forest

Ajustar no Unity, alguns detalhes:

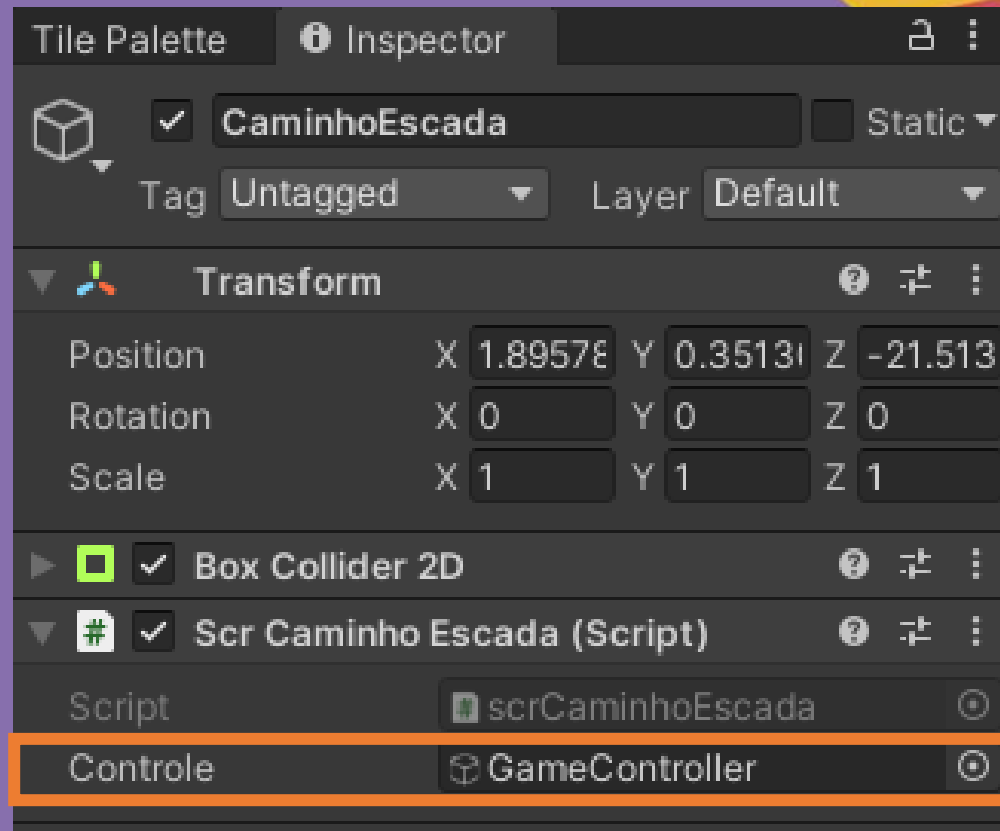
- No GameController:



Projeto Tiny RPG Forest

Ajustar no Unity, alguns detalhes:

- No CaminhoEscada:



Projeto Tiny RPG Forest

- Vamos adicionar mais alguns itens para interação:

KEY
<não tem no
asset>

TRENT

COIN

MOLE



PRONTO!

Aguardo vocês na próxima
aula, com o UNITY ABERTO
NO PROJETO!

