

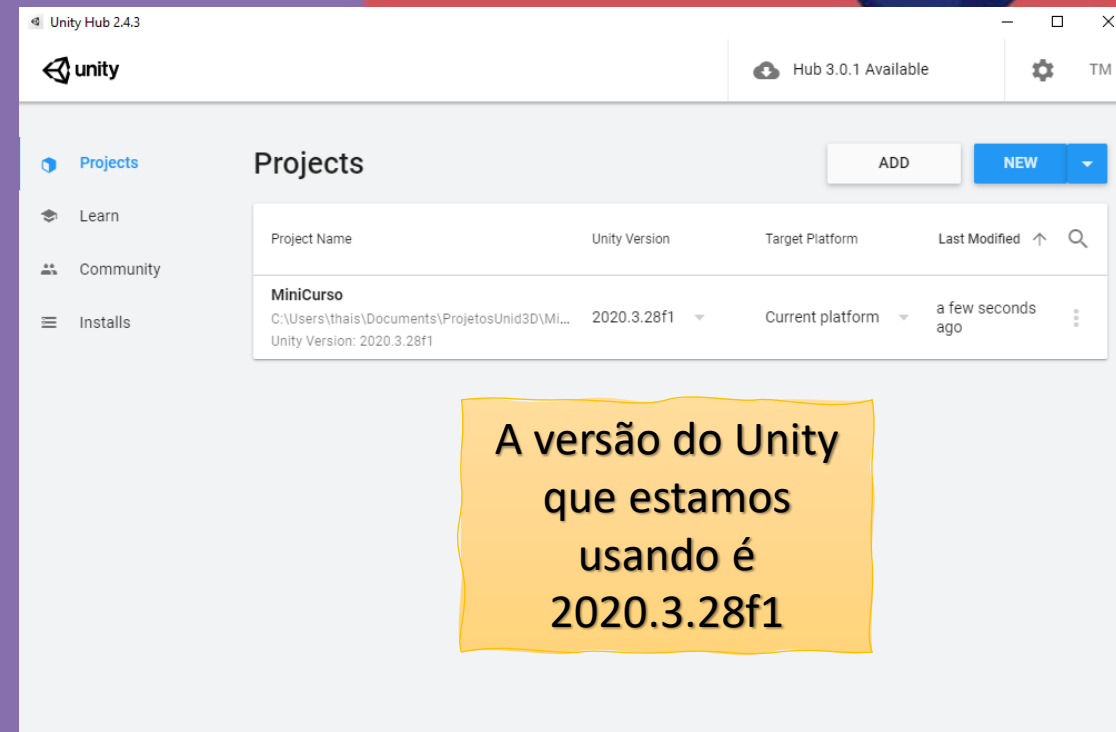


CRIE SEU PRIMEIRO JOGO UTILIZANDO UNITY

- Projeto Tiny RPG Forest -
(ajustando com física e colisão)

Projeto Tiny RPG Forest

- Abra o projeto
- Selecionar o ícone Unity hub
- Selecione o seu projeto dando um duplo clique
- Na próxima aula, nos aguarde com o projeto já aberto, ok?



Projeto Tiny RPG Forest

- Para incluir física no quadrado, é necessário associar ao componente Rigidbody herdará características deste componente

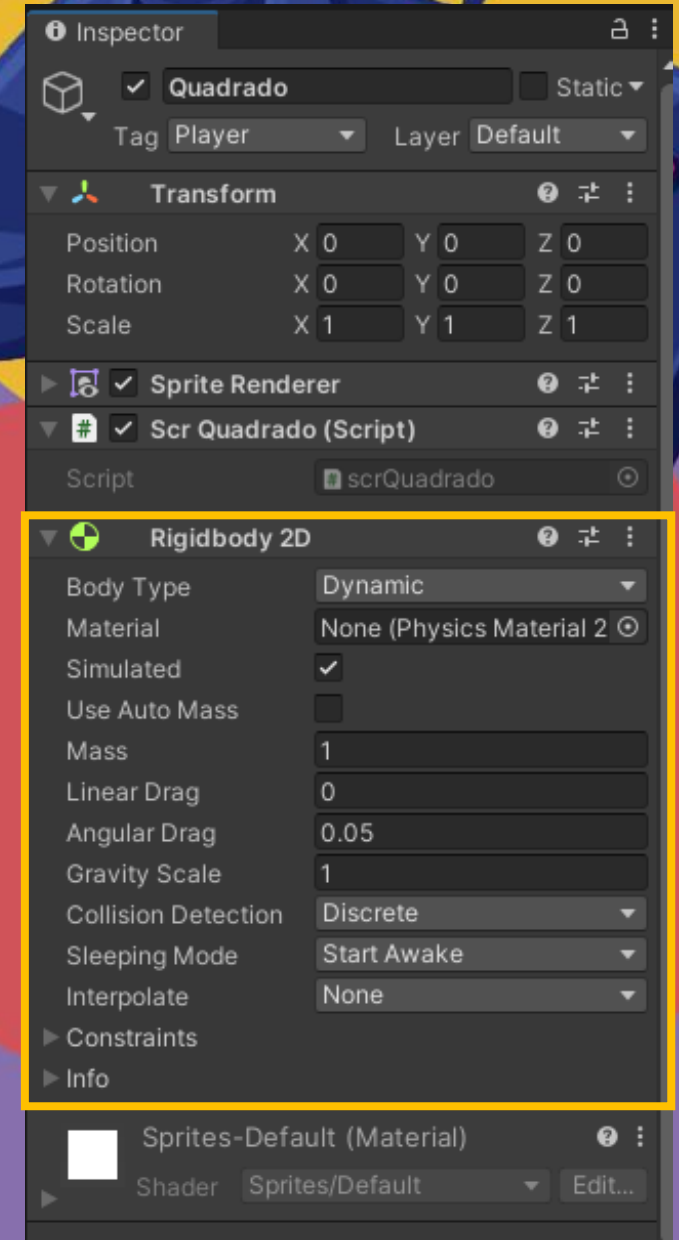
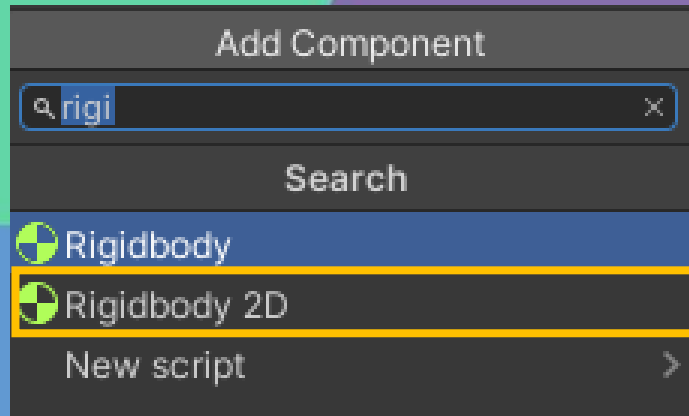
Herança – Programação Orientada a Objeto

Receber características dos pais



Projeto Tiny RPG Forest

- Com o quadrado selecionado na **Visão Hierarquia**, incluir o componente Rigidbody



Projeto Tiny RPG Forest

- Adaptar o script com a inclusão da quadrado

Criar variável Rigidbody2D
Criar variável para posicionamento horizontal e vertical
Criar variável que determinará a velocidade

```
public class scrQuadrado : MonoBehaviour
{
    Rigidbody2D rbQuadrado;
    public float horizontal;
    public float vertical;
    public float velocidade = 10.0f;

    void Start()
    {
        rbQuadrado = GetComponent<Rigidbody2D>();
    }

    void Update()
    {
        horizontal = Input.GetAxisRaw("Horizontal");
        vertical = Input.GetAxisRaw("Vertical");
    }

    private void FixedUpdate()
    {
        rbQuadrado.velocity = new Vector2(horizontal * velocidade, vertical * velocidade);
    }
}
```

Buscar informações do Rigidbody2D

Buscar informações de posicionamento

Movimentar o Player

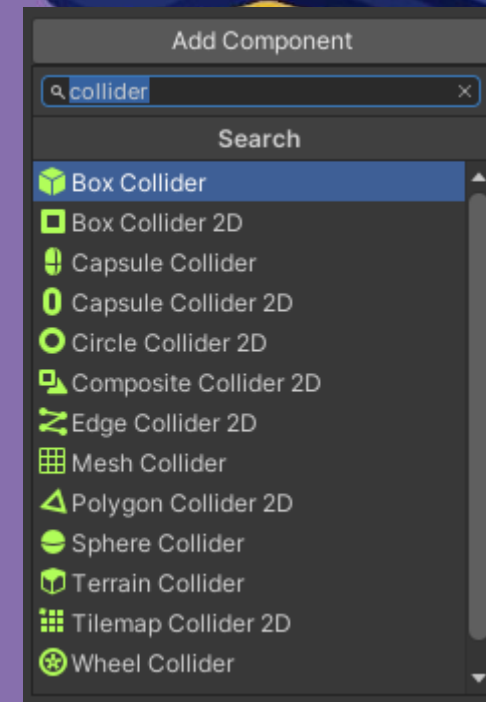
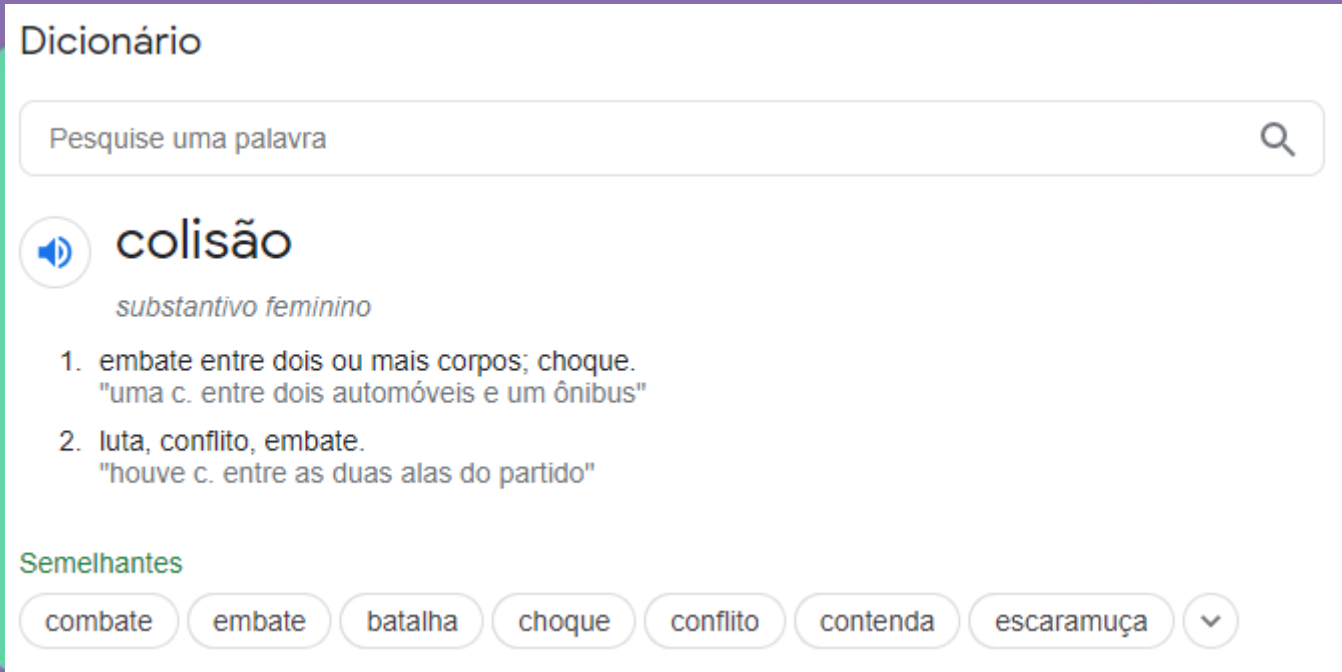
Projeto Tiny RPG Forest

- Nosso quadrado passeia sem fronteiras
- As vezes sai do nosso campo de visão
- Quero delimitar que ele fique contido dentro da nossa janela

É necessário que nas bordas tenha algo que ele
BATA/COLIDA para não sair



Projeto Tiny RPG Forest



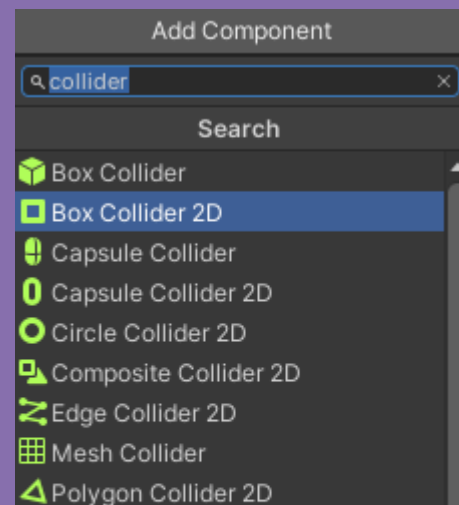
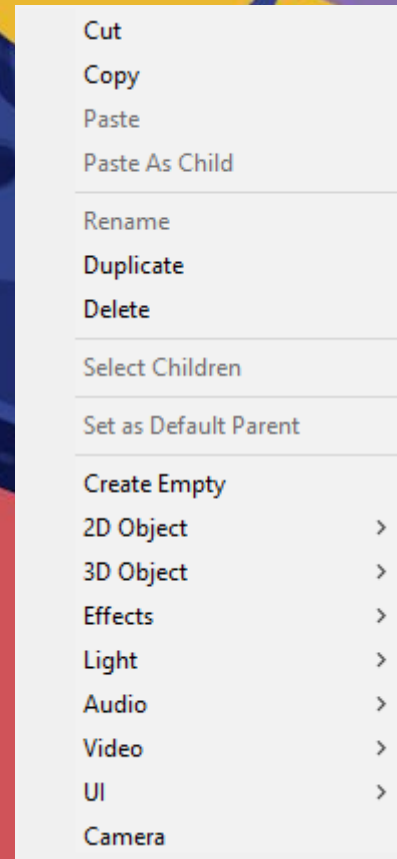
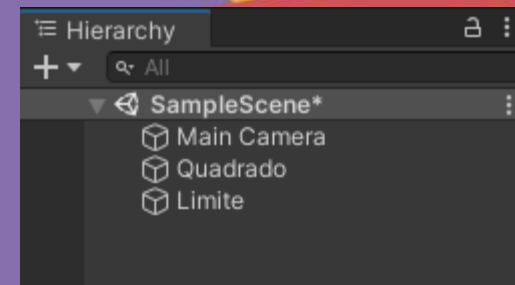
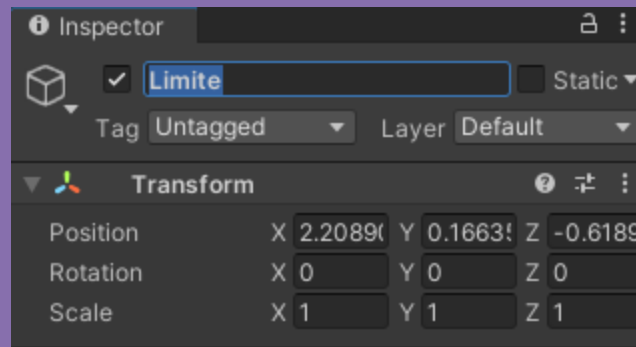
- Usar componente Collider
- Para usar um componente, é necessário tem um GameObject

Projeto Tiny RPG Forest


- De volta ao Unity, no nosso projeto, incluir na View Hierarchy um objeto vazio (botão direito na Hierarchy -> Create Empty)

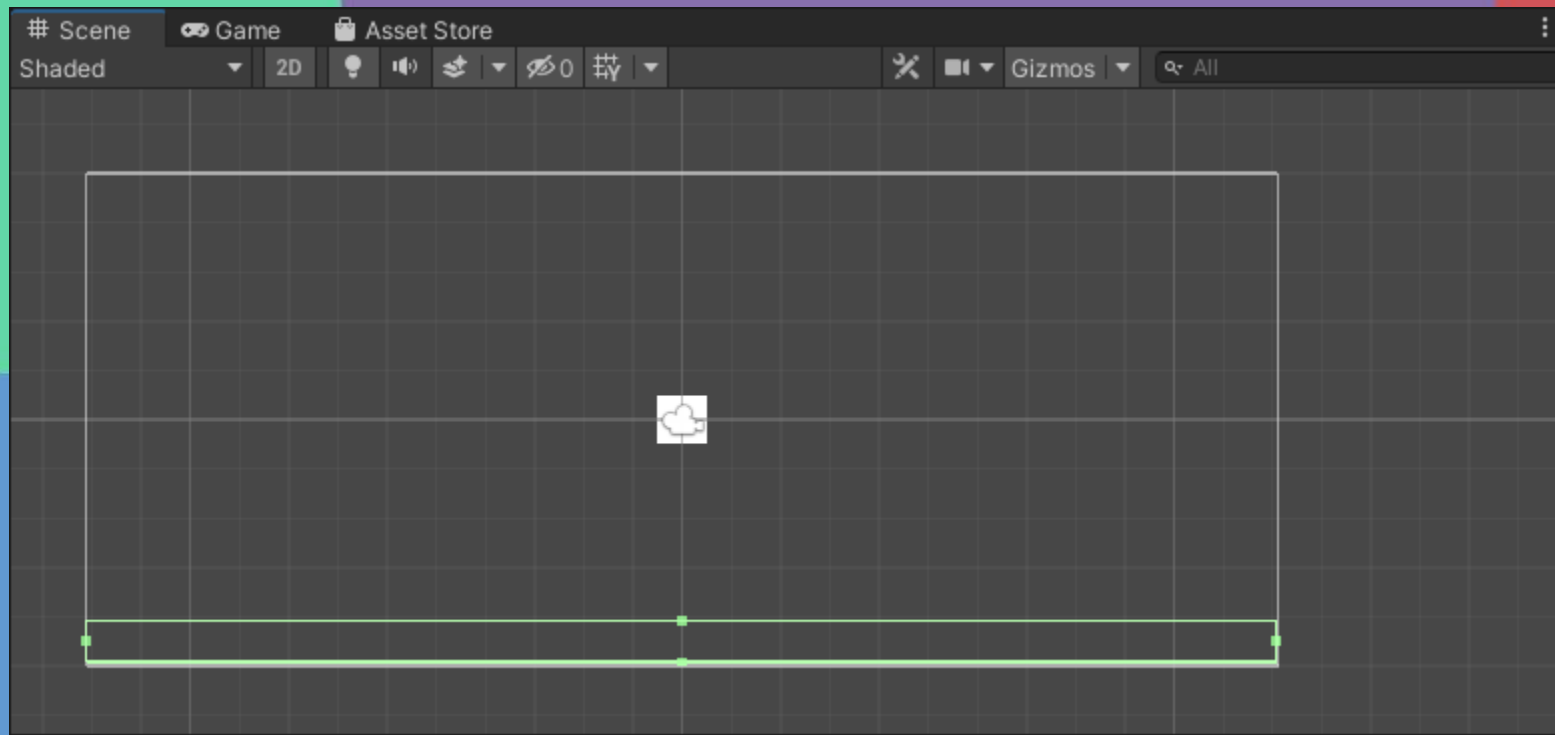
- Renomear como **Limite**

- Adicionar um Box Collider 2D



Projeto Tiny RPG Forest

- Para ajustar a caixa, selecione o botão 
- Desenhe um retângulo abaixo, como se fosse o chão



Projeto Tiny RPG Forest

- Não basta dizer que o chão é real e que pode bater
- Seu **Quadrado** também deve ser real que também poder bater, senão ele é fantasminha



- Adicionar o componente Collider para o **Quadrado** também



Projeto Tiny RPG Forest

- Você pode adicionar quantos colisores forem necessários, podendo até sobrepor
- Ajuste para que o limite, tenha os quatro cantos da tela



PRONTO!

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

