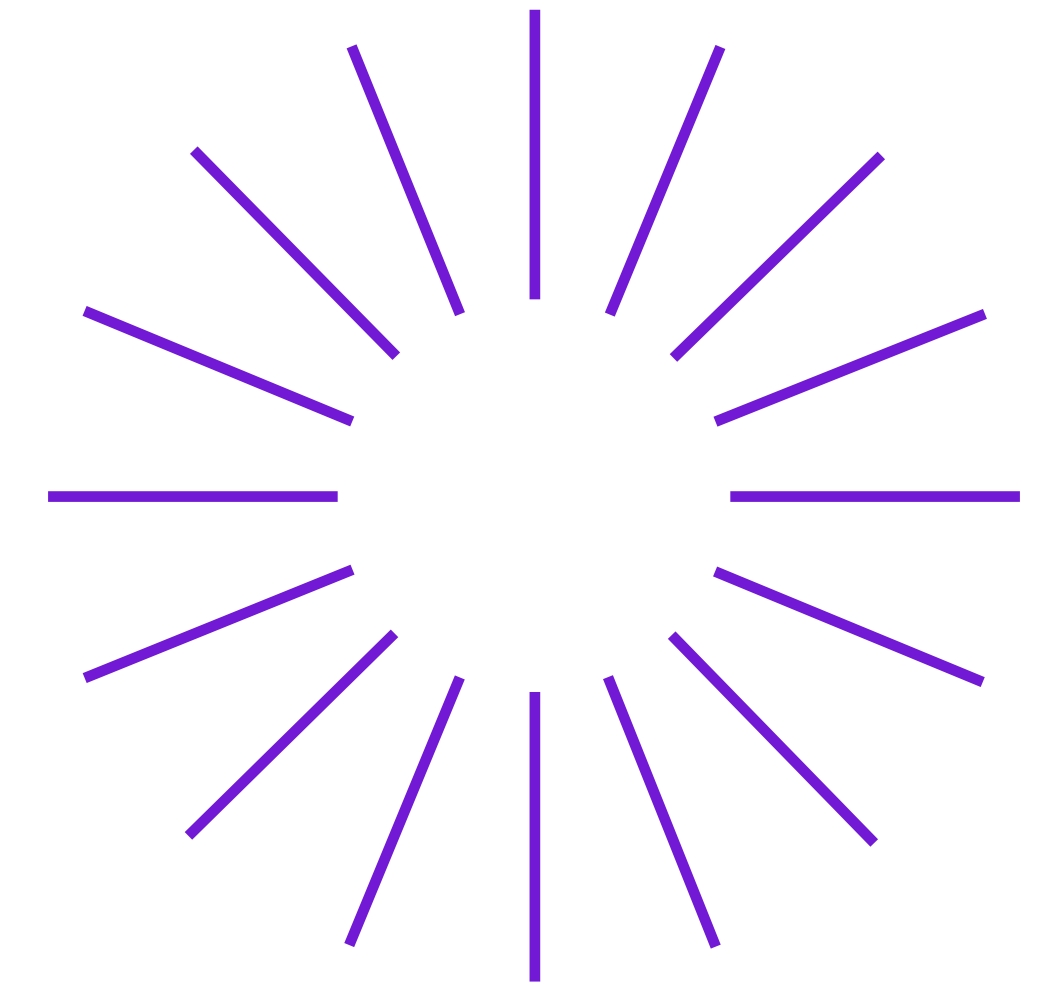


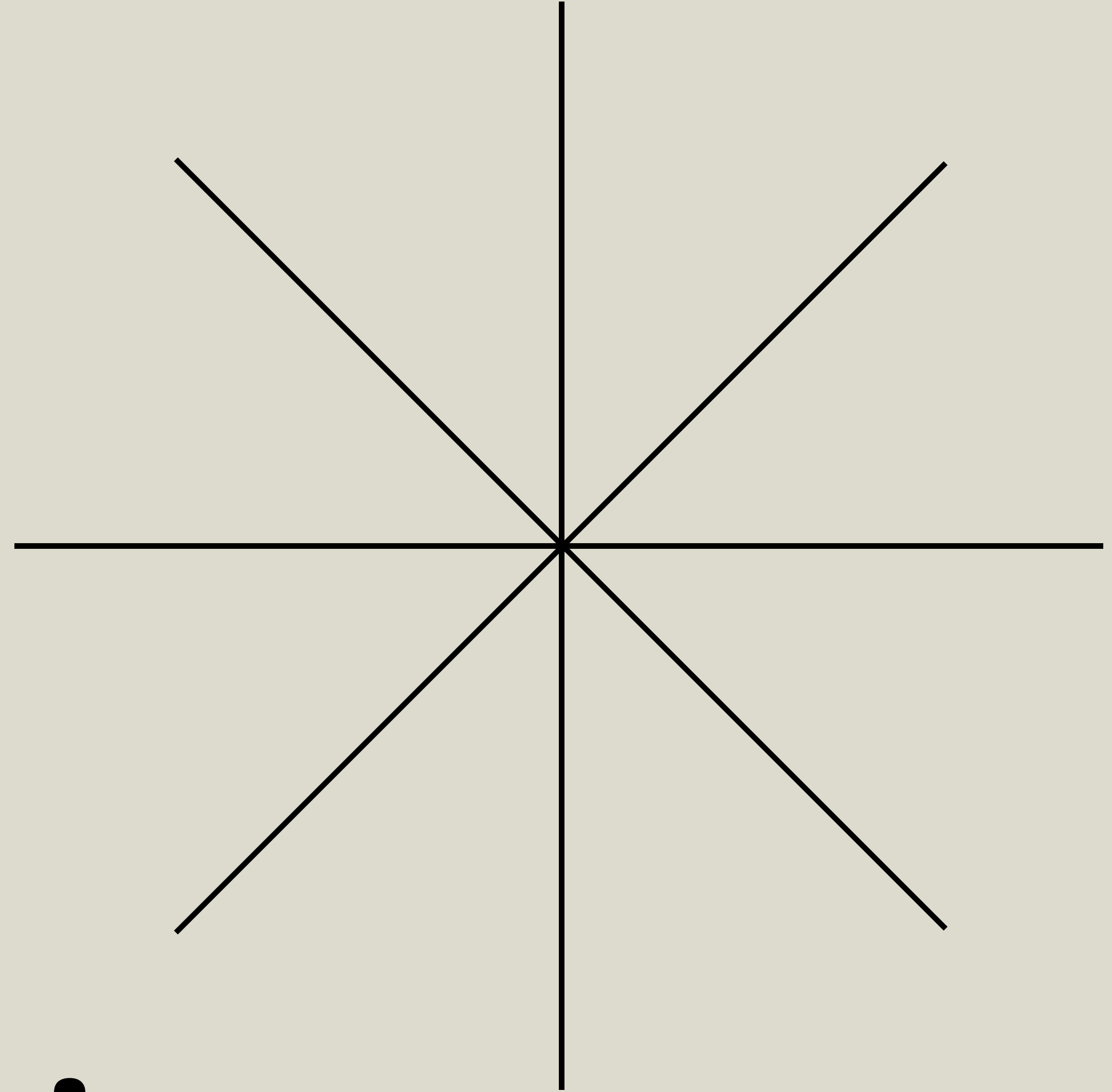
# 04. Space Invaders - Parte 1

# ÍNDICE

- 01. Criação de Sprites
- 02. Player
- 03. Inimigo



TECNOLOGIAS E ANIMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS

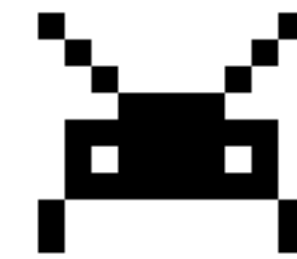
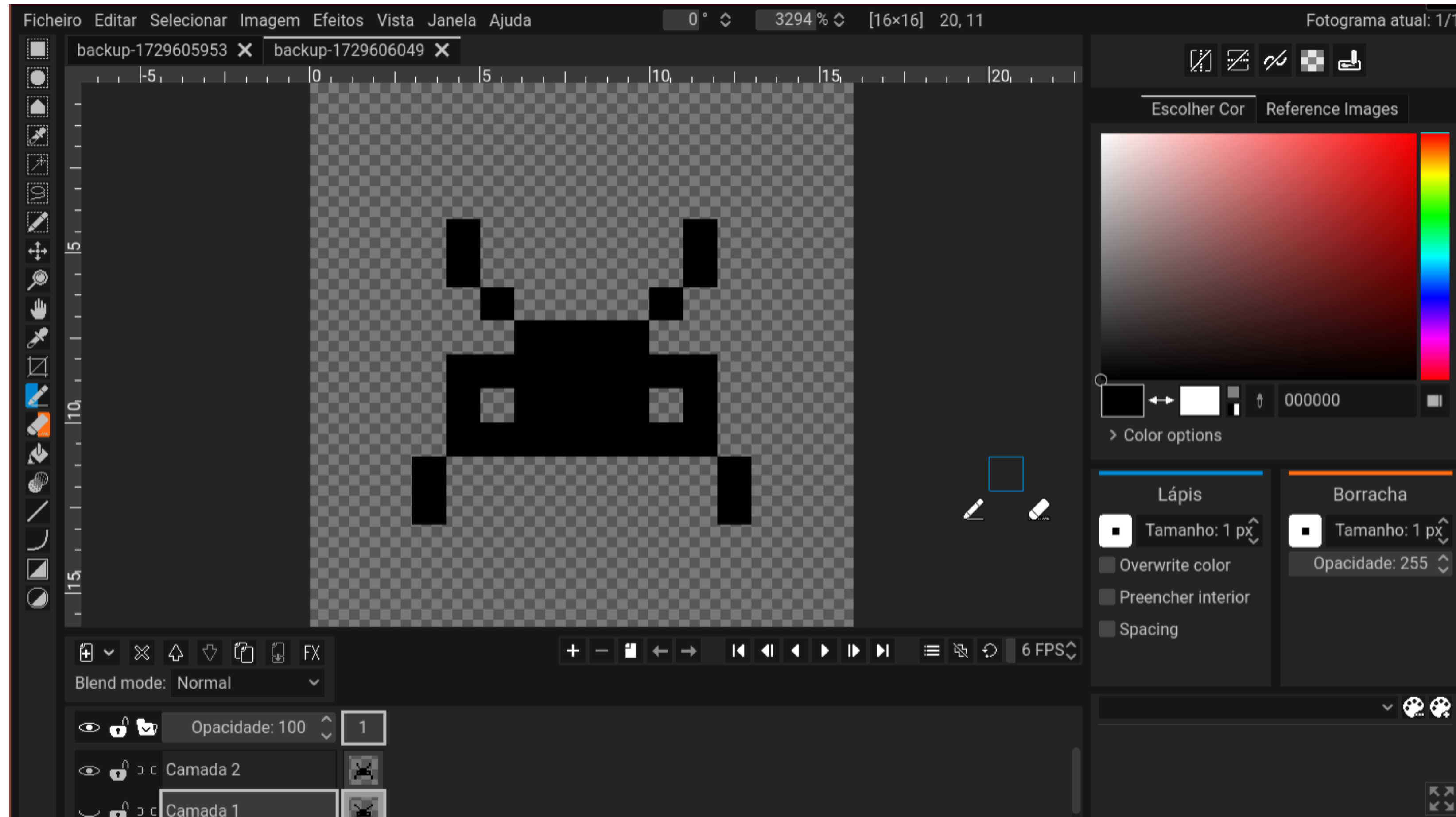


# 01

# Criação de Sprites

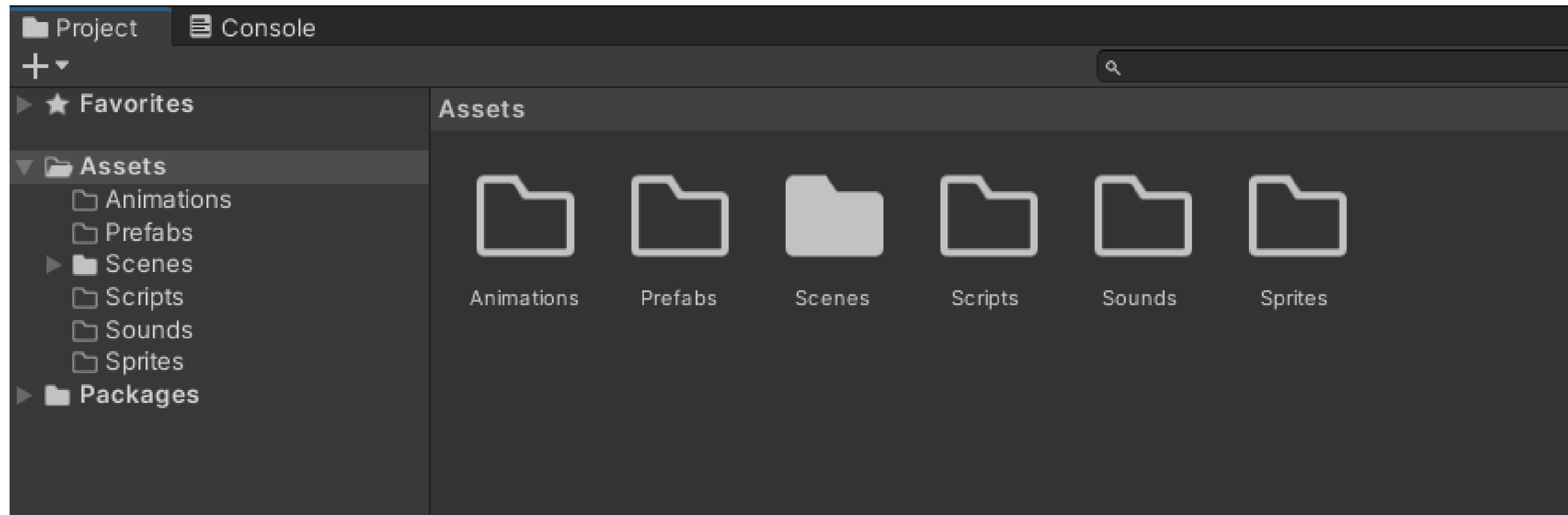
DANIELA MONTEIRO

# UTILIZA A FERRAMENTA PIXELORAMA

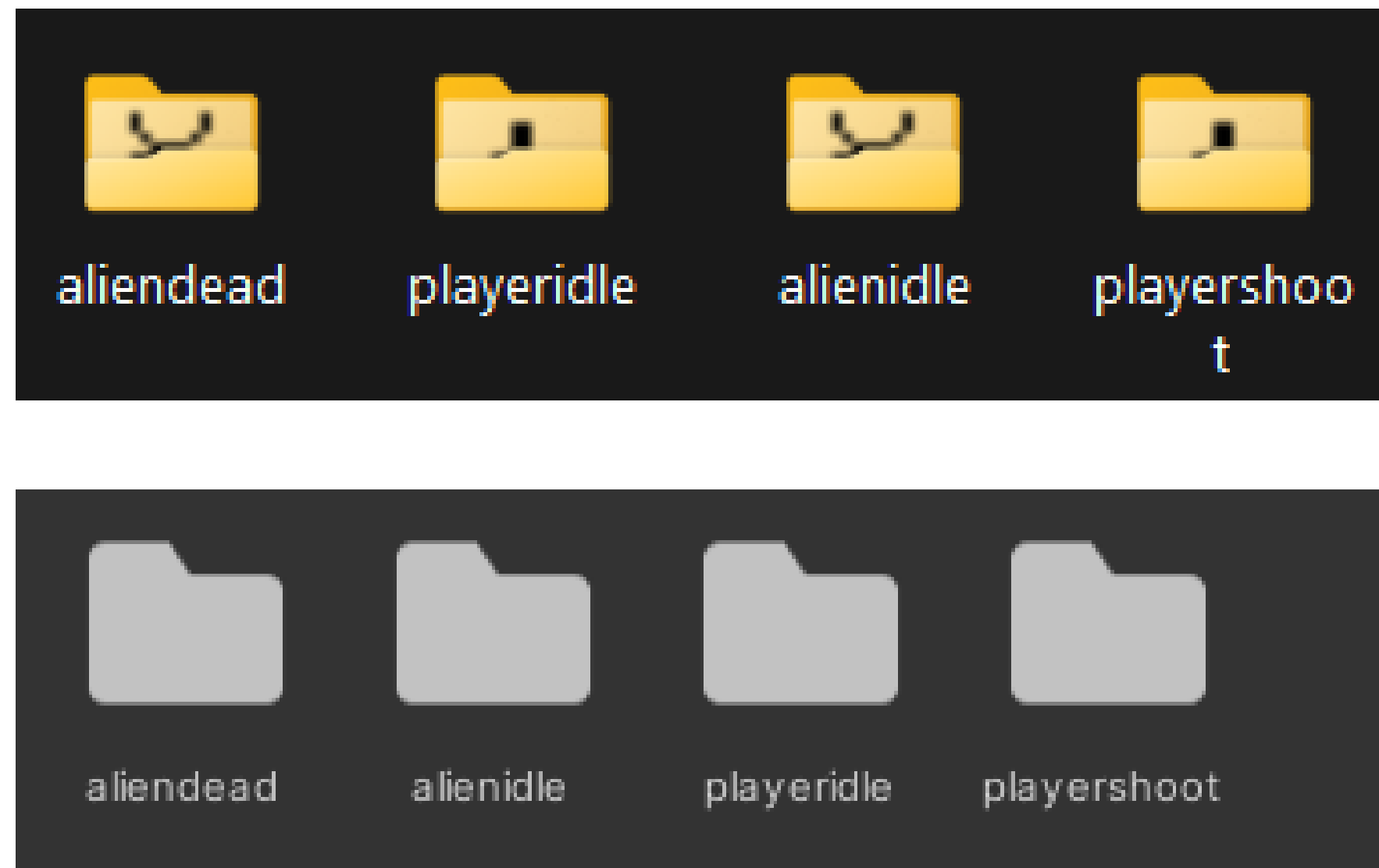


Com base nos personagens do videojogo Space Invaders, cria os sprites necessários para 2 animações do player (idle e shoot) e 2 do inimigo (idle e morte)

# CRIA AS PASTAS NECESSÁRIAS



# ORGANIZA OS TEUS SPRITES E COLOCA-OS NO PROJETO

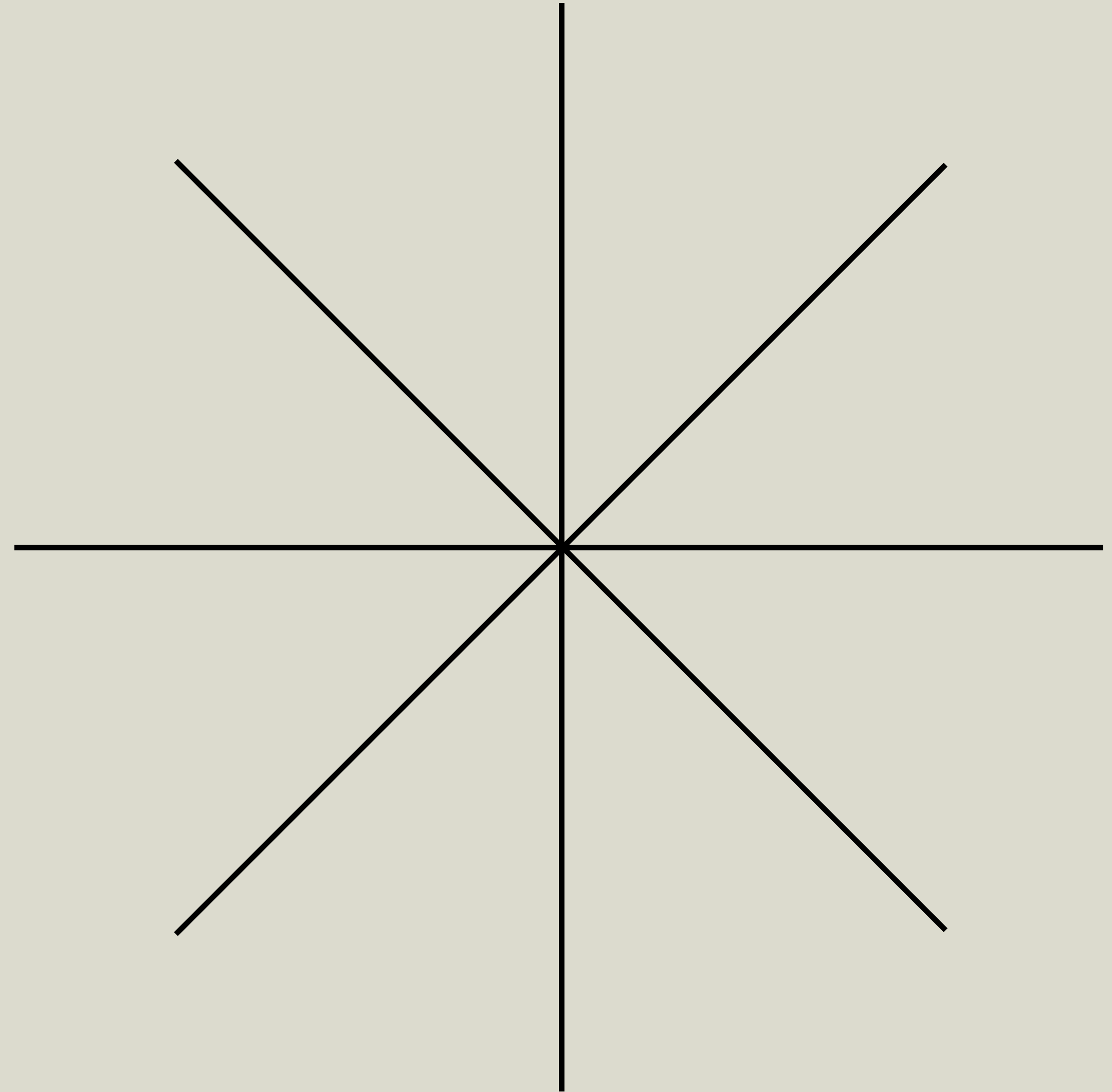


Arrasta-os das tuas transferências para a pasta “Sprites”, no teu projeto.

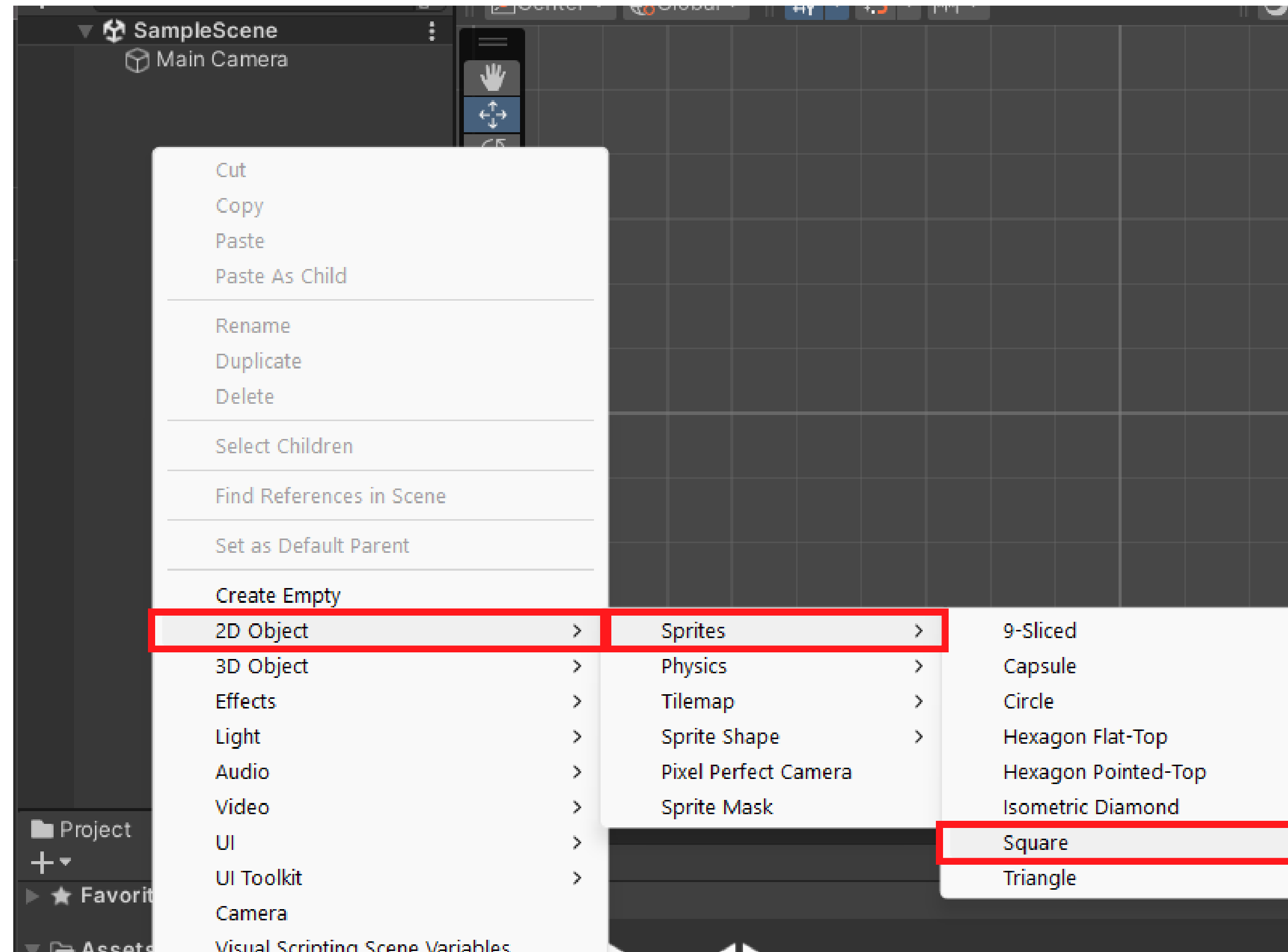
TECNOLOGIAS E ANIMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS

# 02 Player

DANIELA MONTEIRO

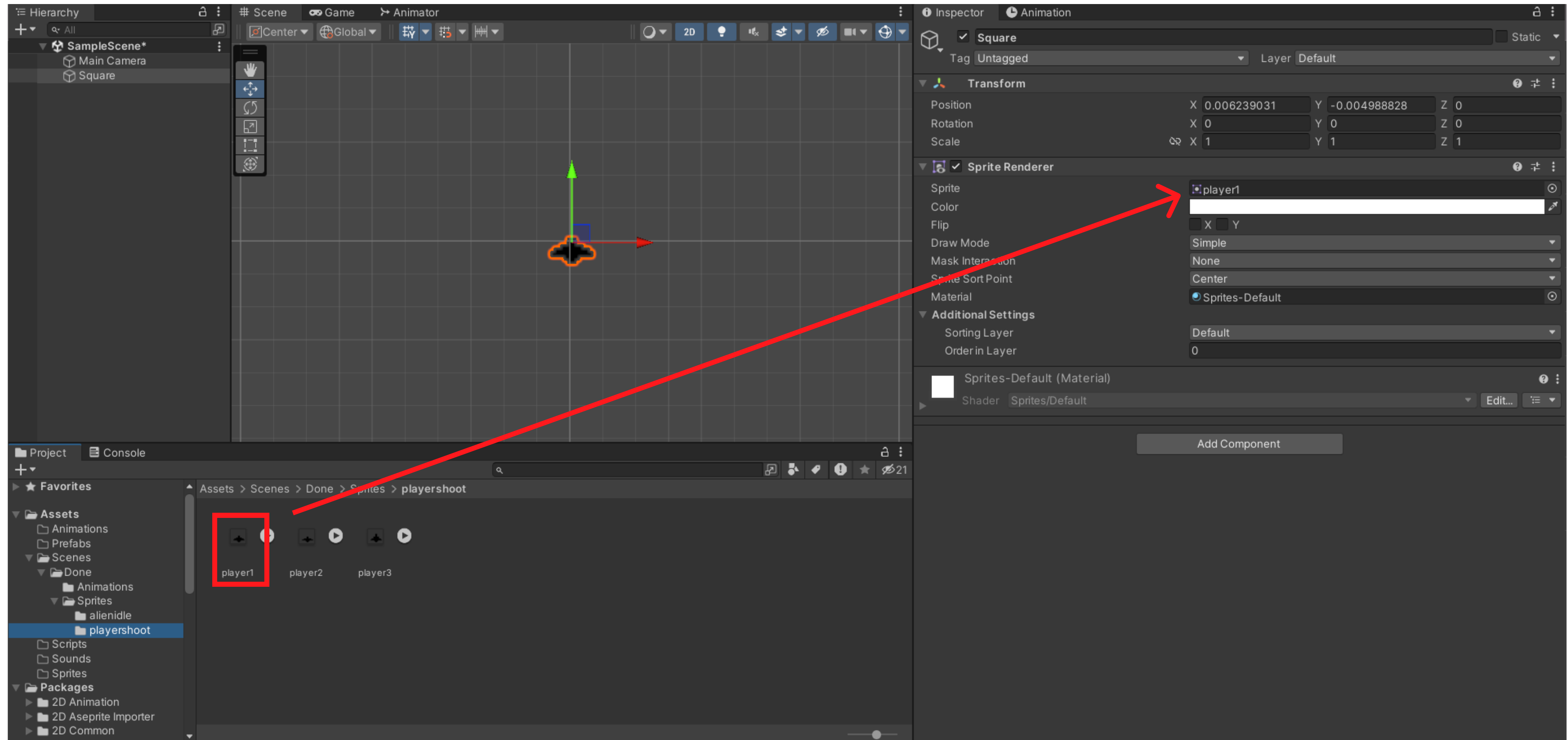


# CRIA O TEU PLAYER

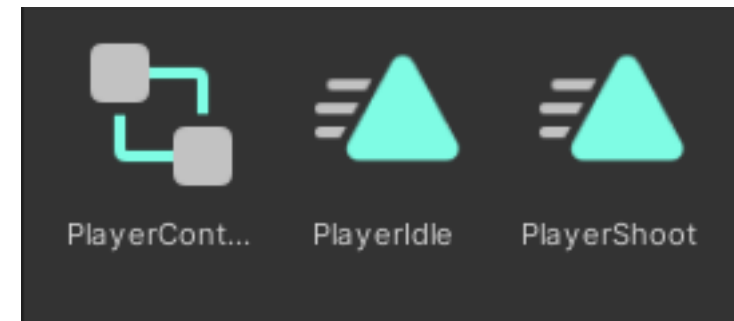




# ATRIBUI UM SPRITE AO TEU PLAYER

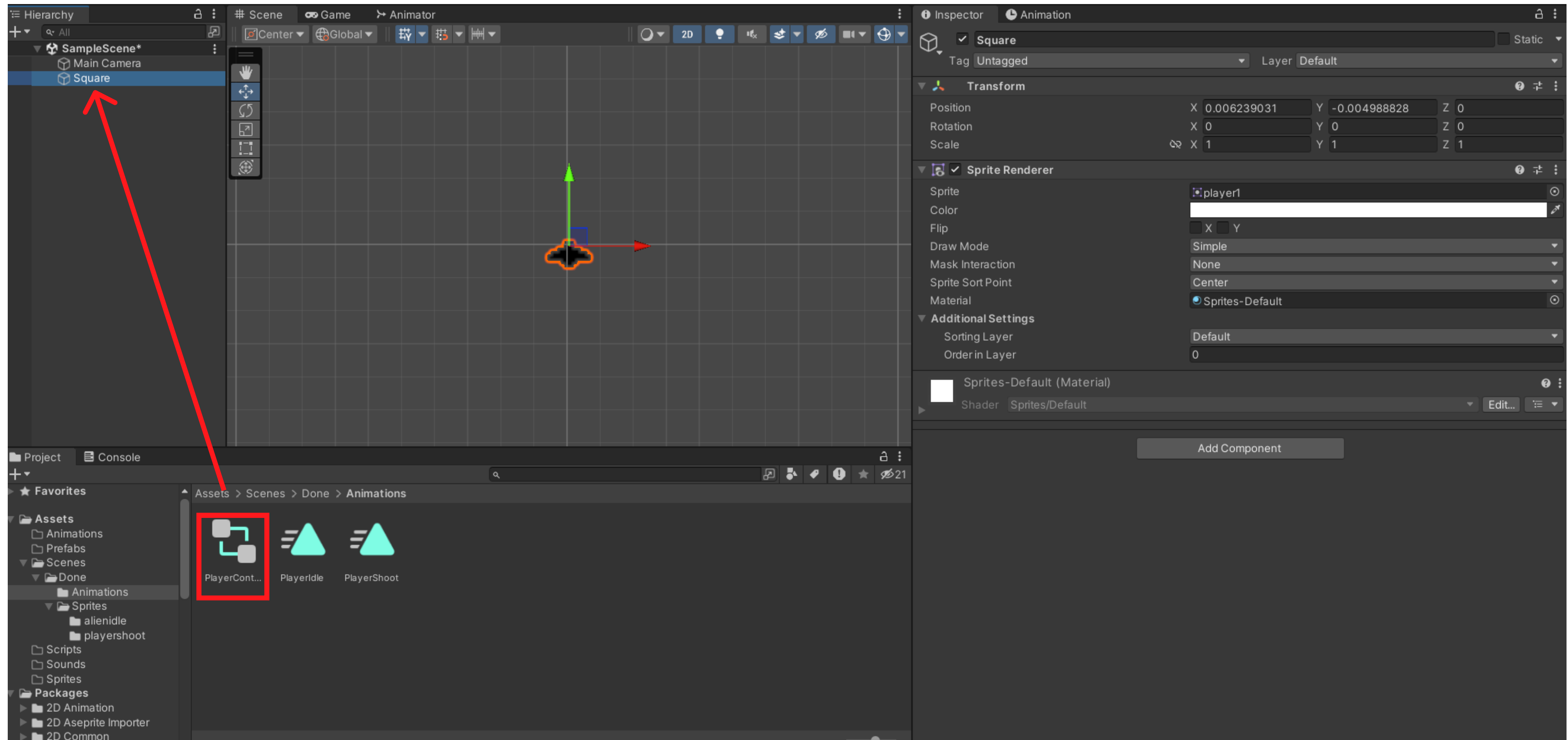


# CRIA AS ANIMAÇÕES DO PLAYER

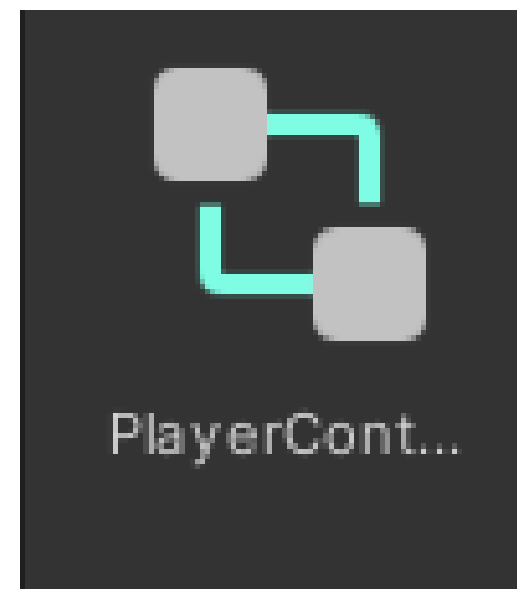


Cria o controller e as  
animações  
necessárias dentro  
da tua pasta  
Animations

# ATRIBUI O CONTROLLER AO TEU PLAYER

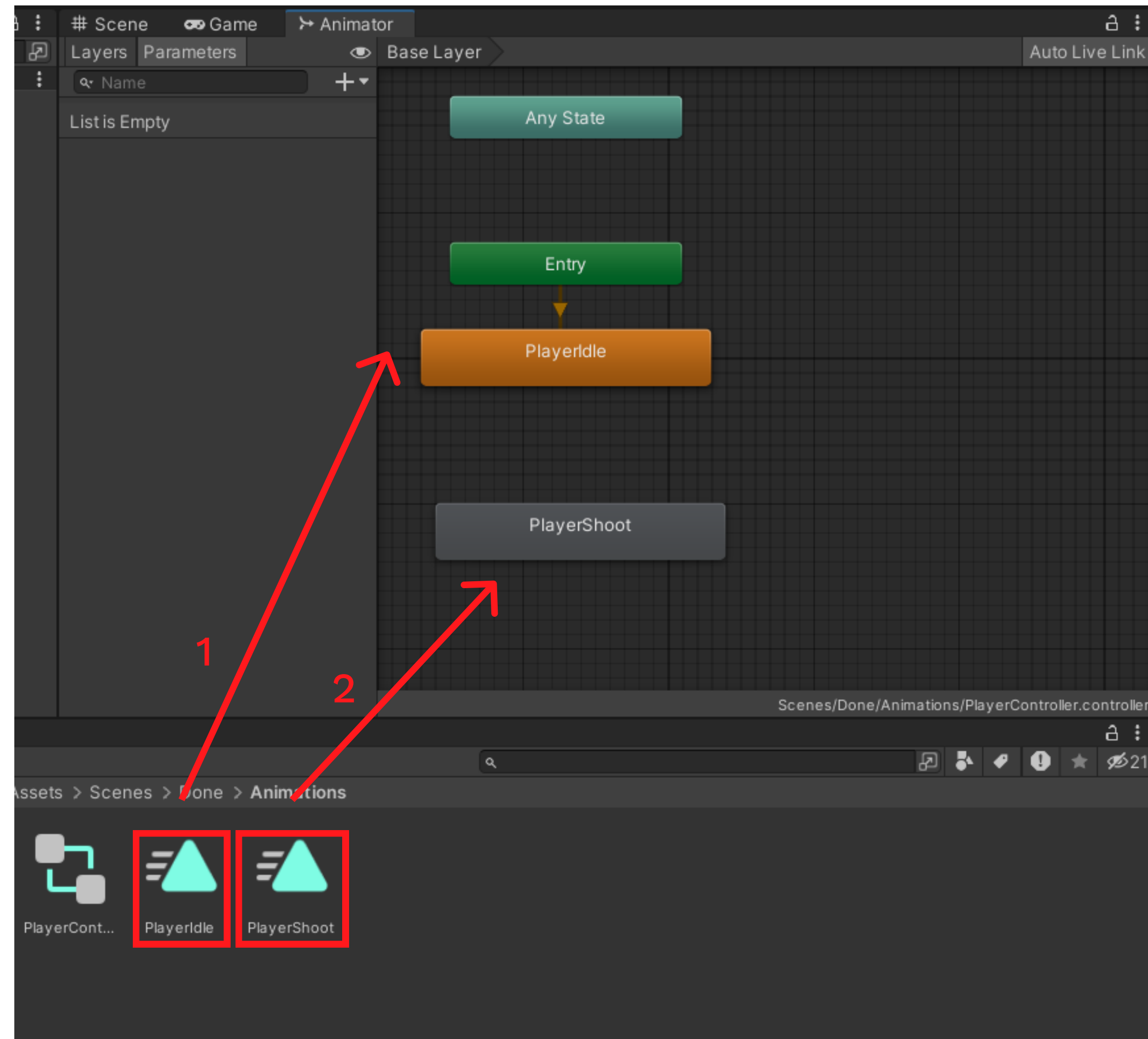


# EDITA O CONTROLLER DO TEU PLAYER



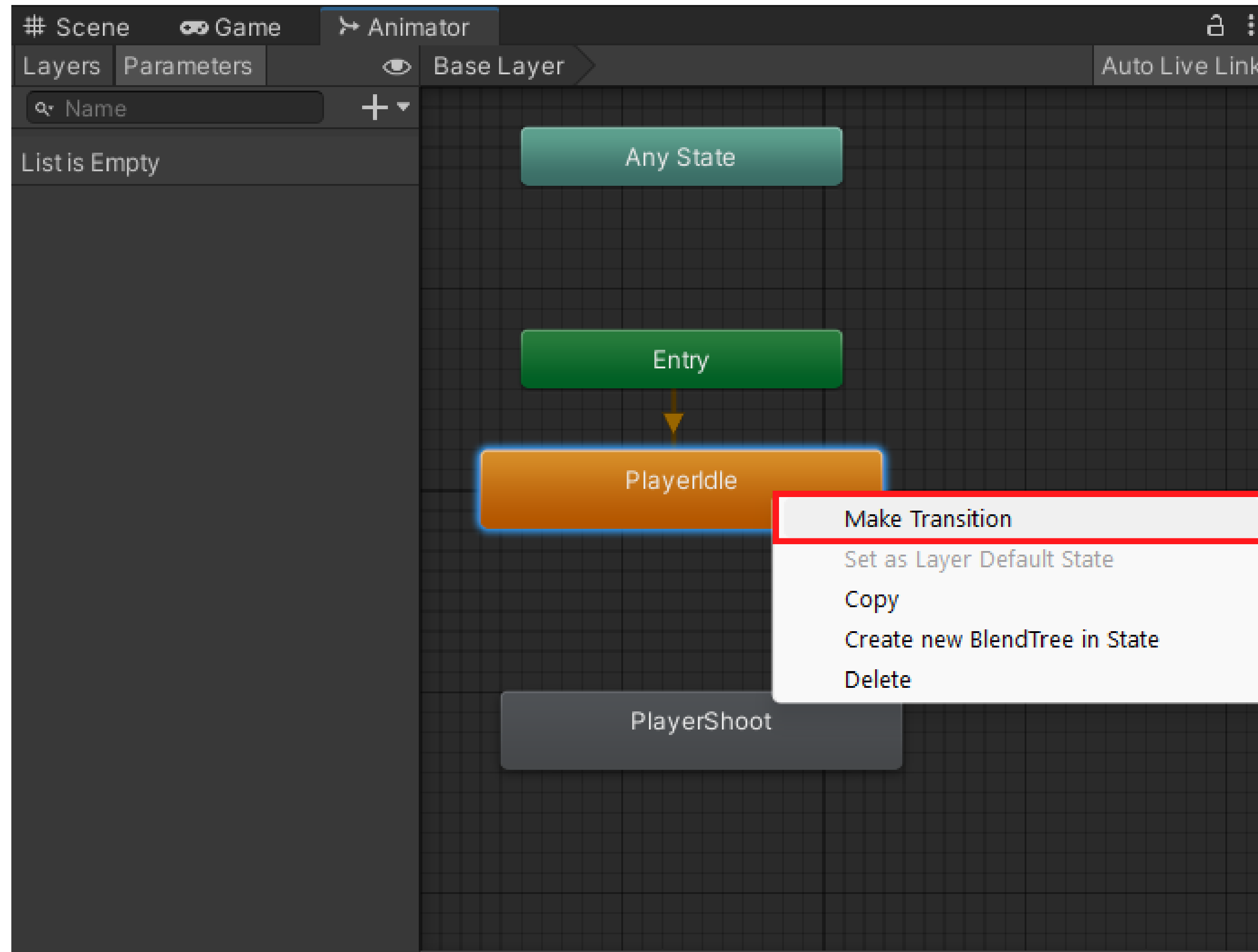
Double-click no  
controller para o  
abrir

# EDITA O CONTROLLER DO TEU PLAYER



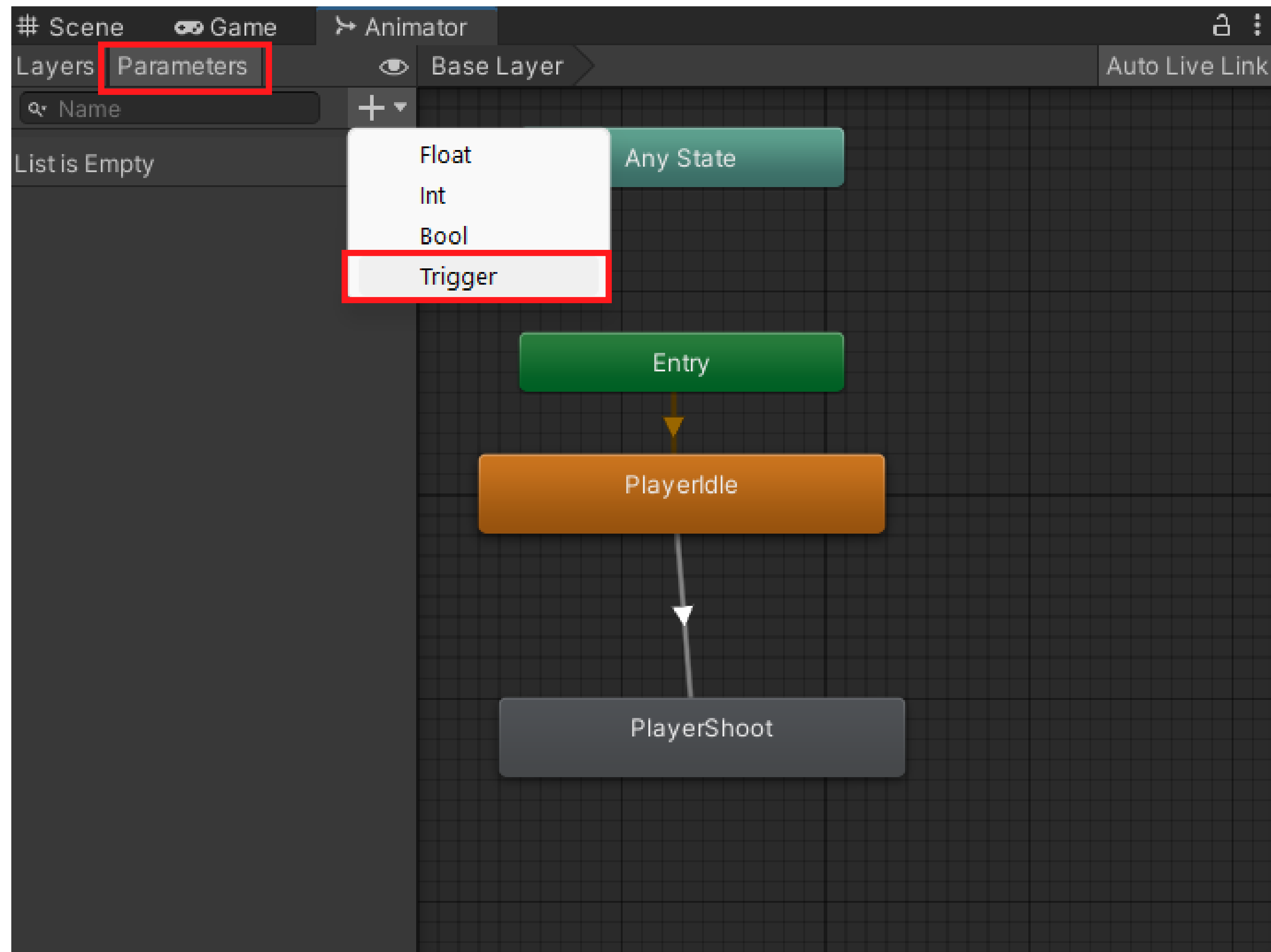
Arrasta primeiro a tua animação 'playeridle' para o animator e só depois a 'playershoot'

# EDITA O CONTROLLER DO TEU PLAYER

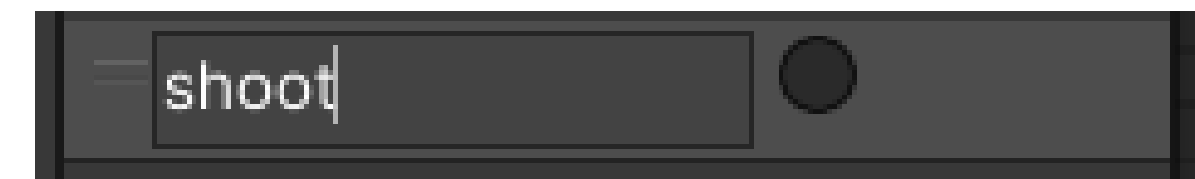


“Right-click” no estado ‘playeridle’, faz uma transição do estado idle para o shoot

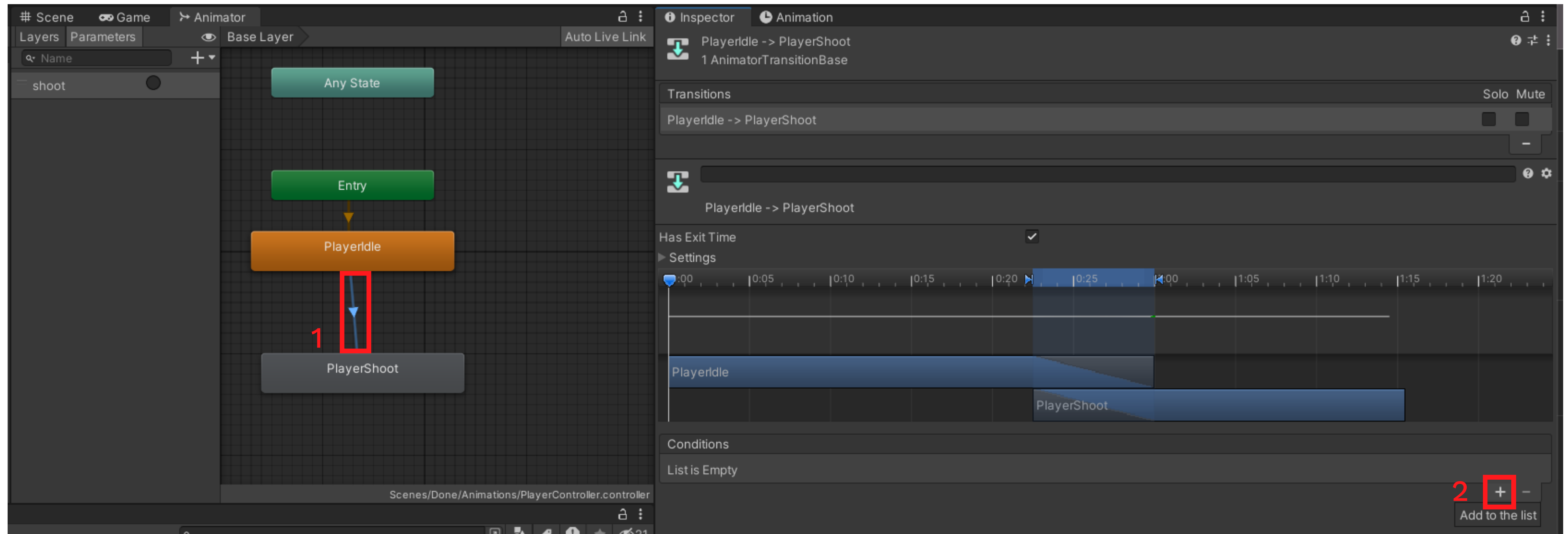
# EDITA O CONTROLLER DO TEU PLAYER



Cria um novo parametro no teu animator, com o nome “shoot”

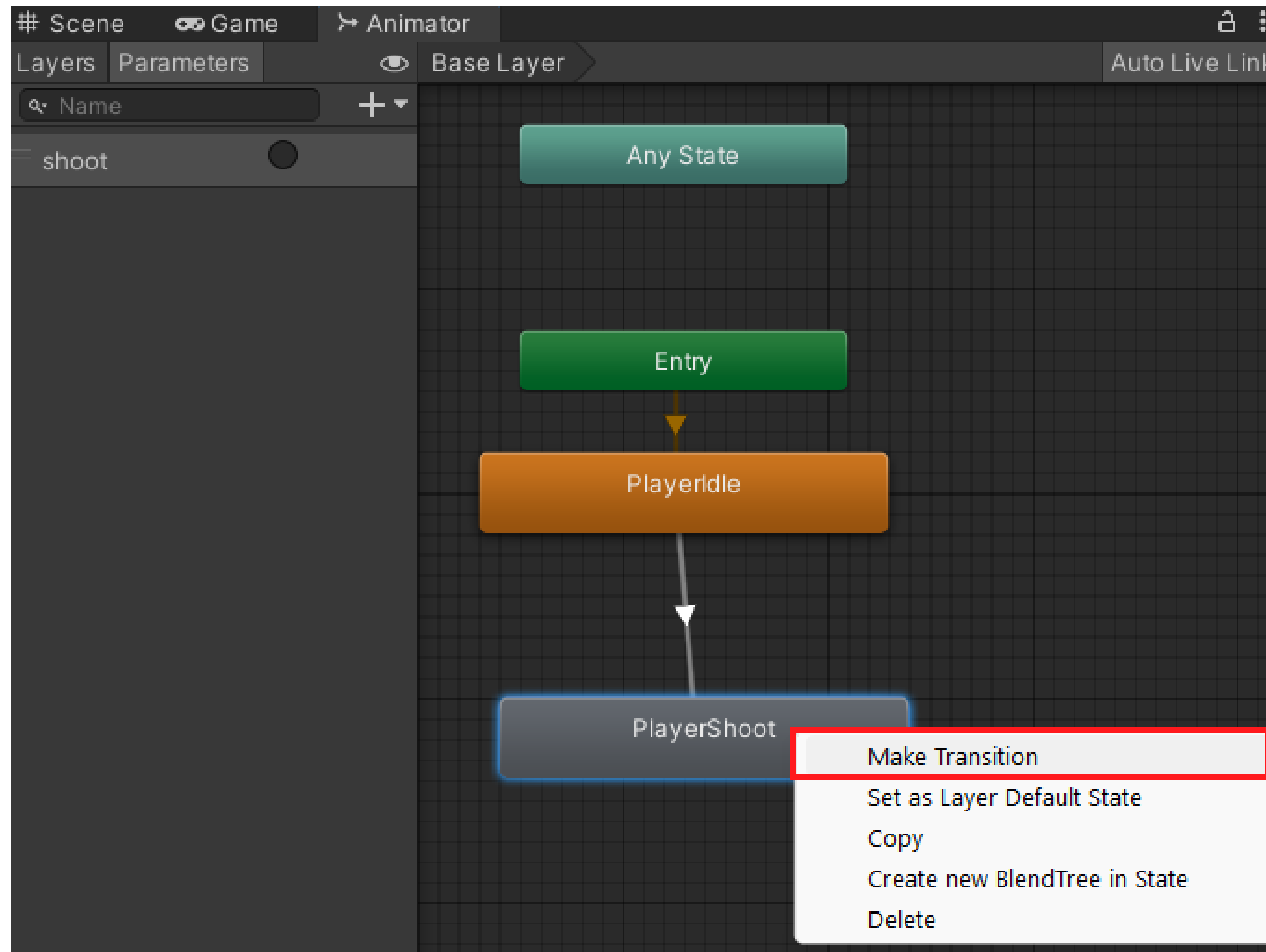


# CRIA UMA CONDIÇÃO PARA A TUA TRANSIÇÃO



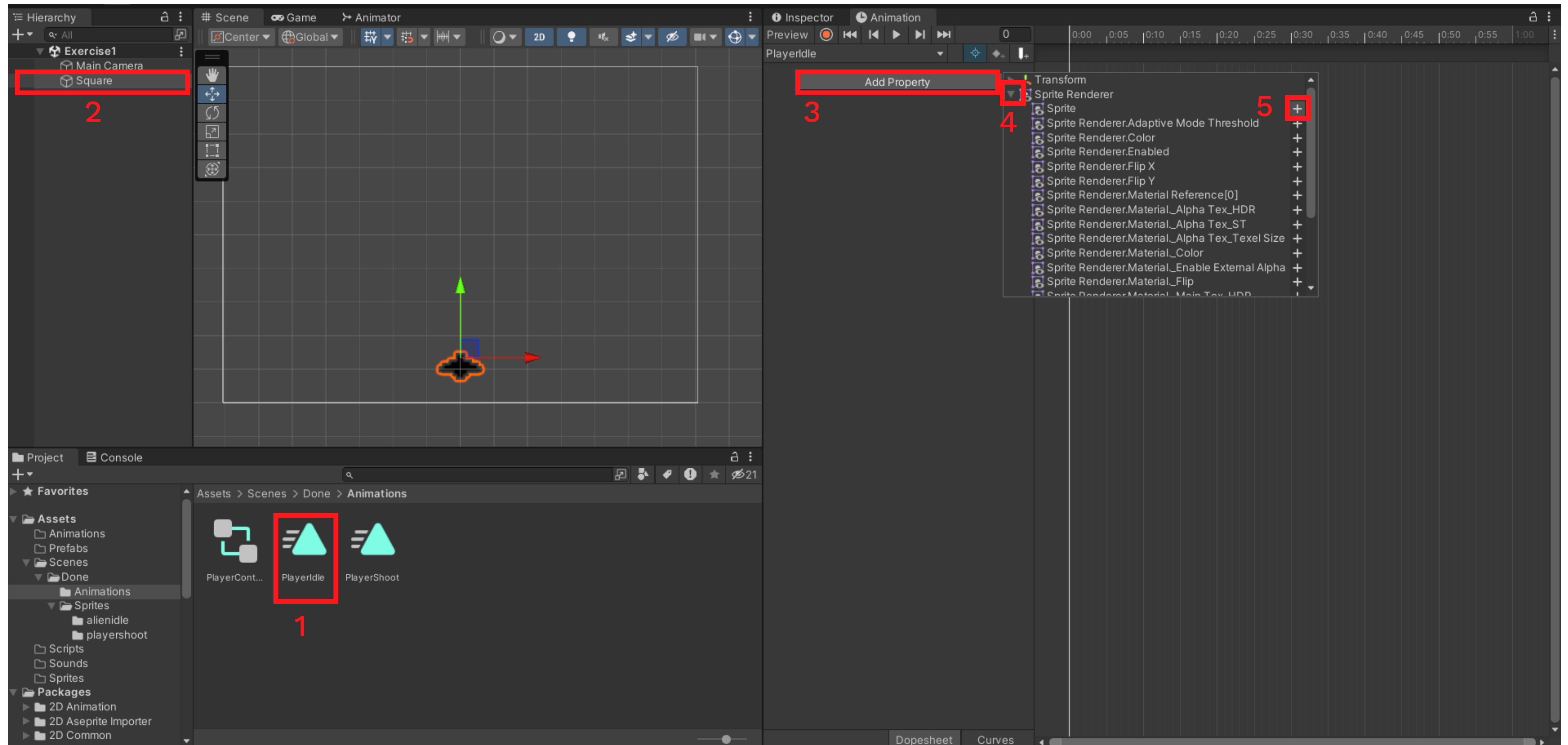


# EDITA O CONTROLLER DO TEU PLAYER

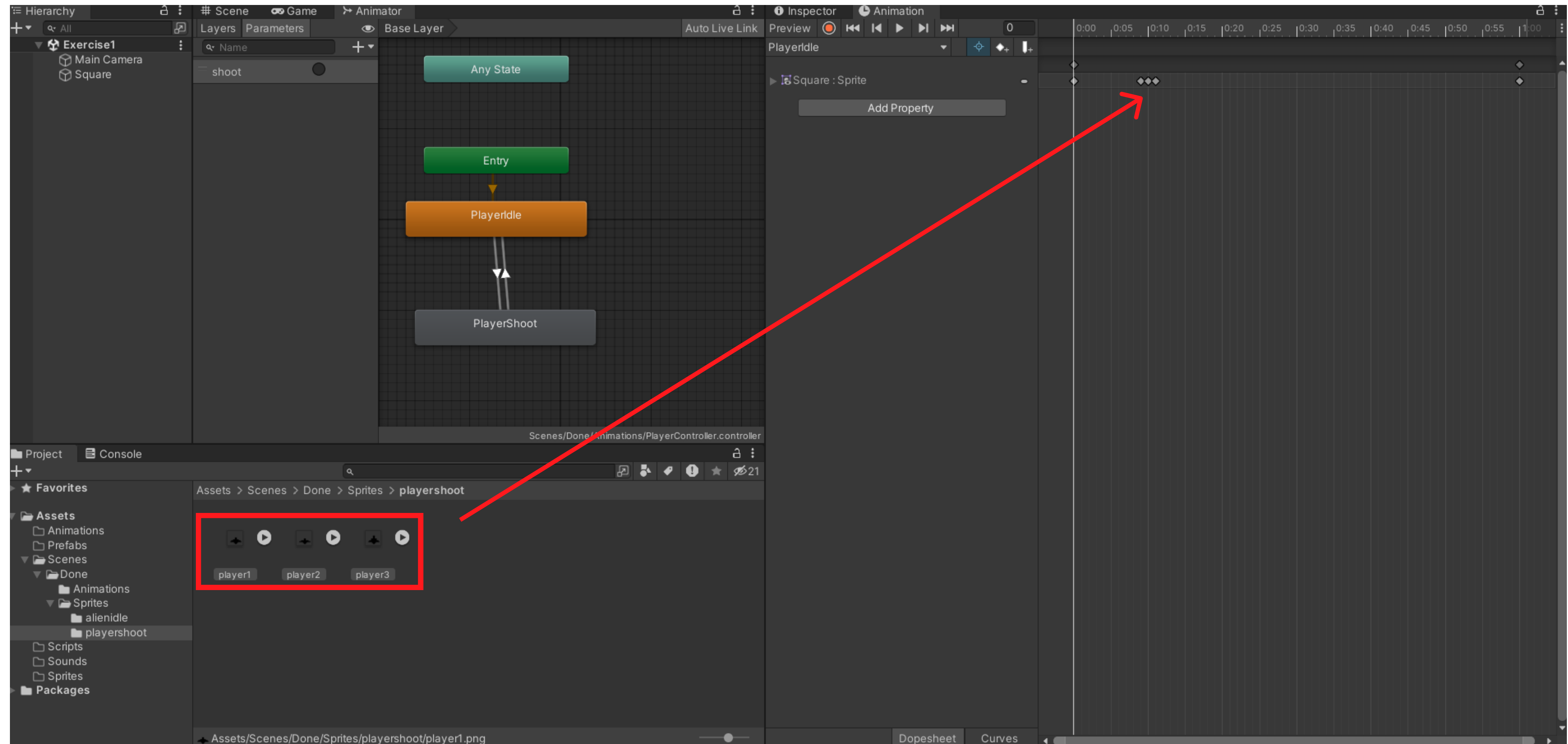


Cria uma transição de volta para o estado inicial, mas desta vez sem nenhuma condição, uma vez que a animação 'playershoot' só deve rodar uma vez.

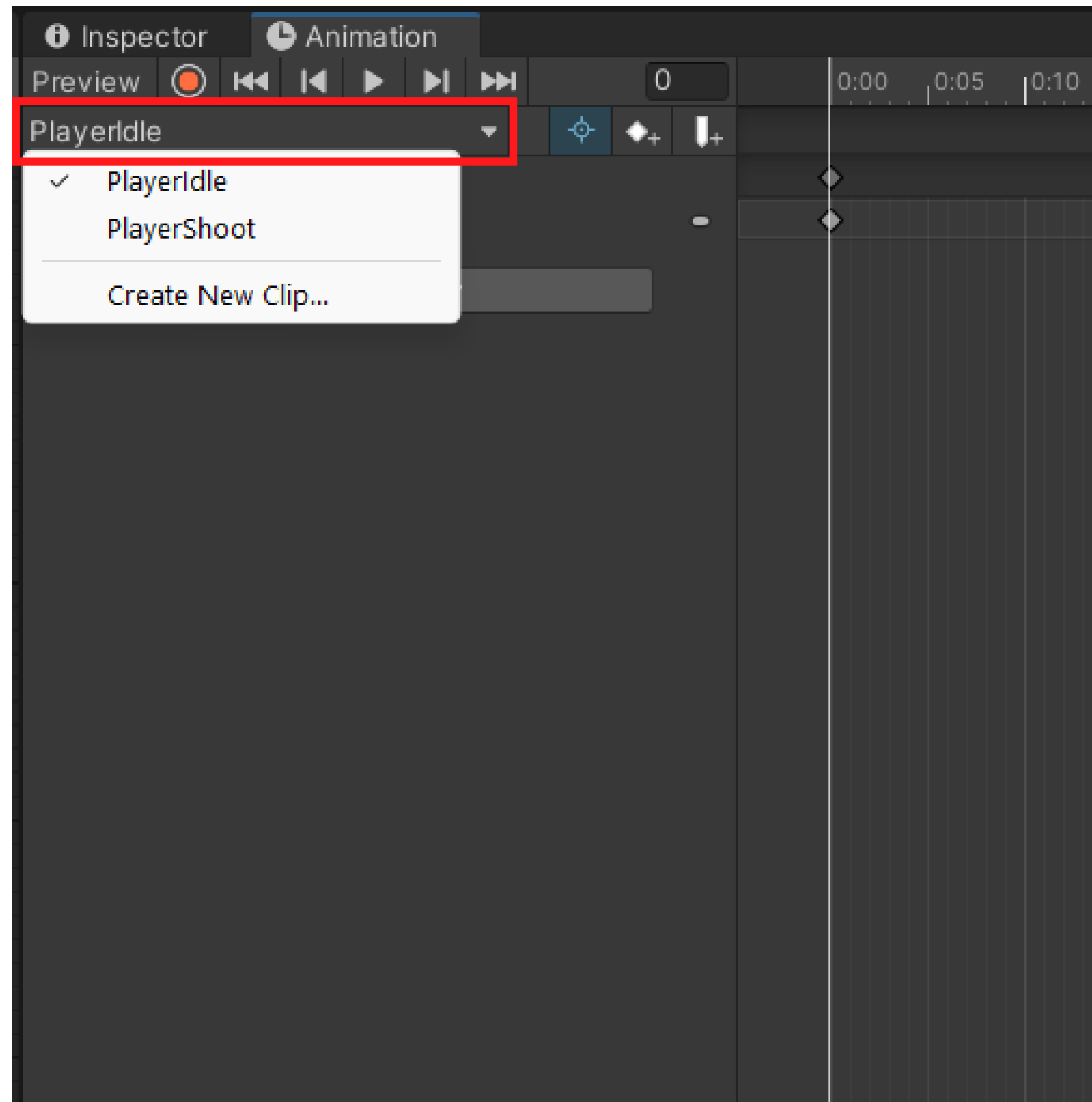
# EDITA AS TUAS ANIMAÇÕES



# EDITA AS TUAS ANIMAÇÕES

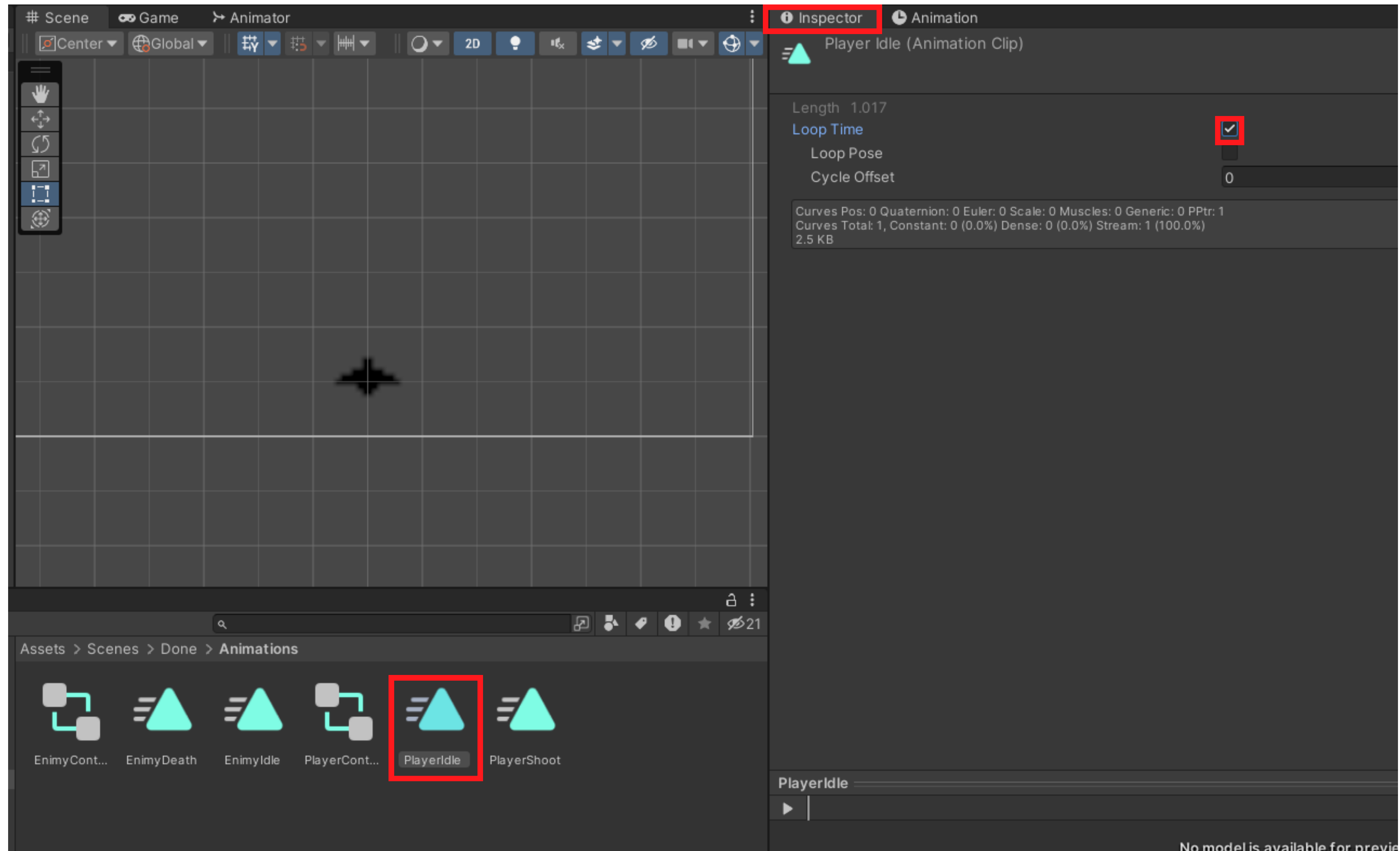


# EDITA AS TUAS ANIMAÇÕES



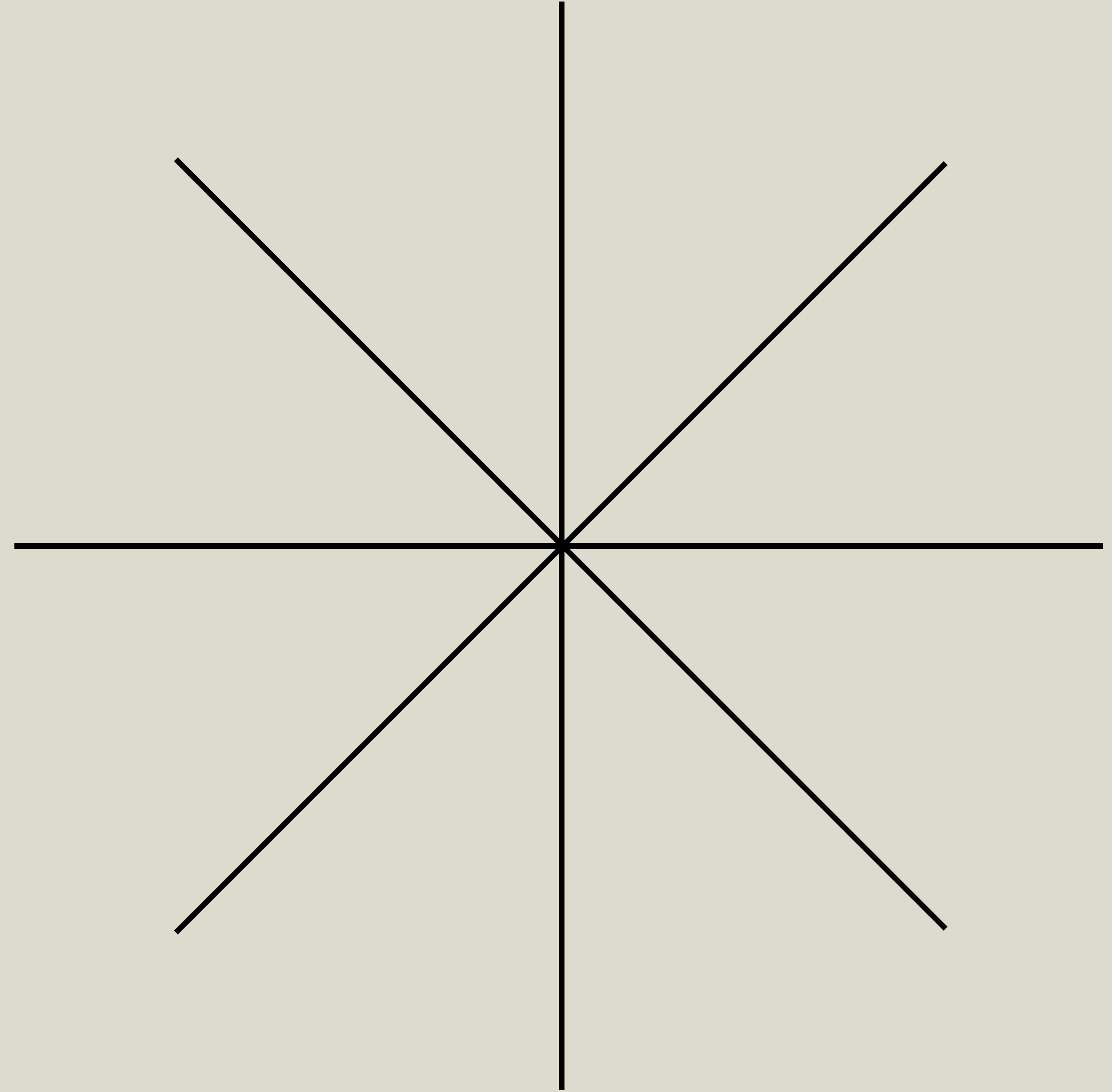
Não te esqueças que  
podes escolher a  
qual animação  
queres editar a partir  
da tab Animation!

# ACIONA A OPÇÃO LOOP TIME PARA A ANIMAÇÃO 'IDLE'

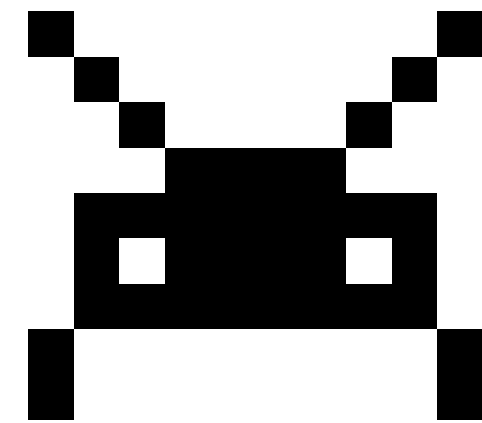


# 03

# Inimigo

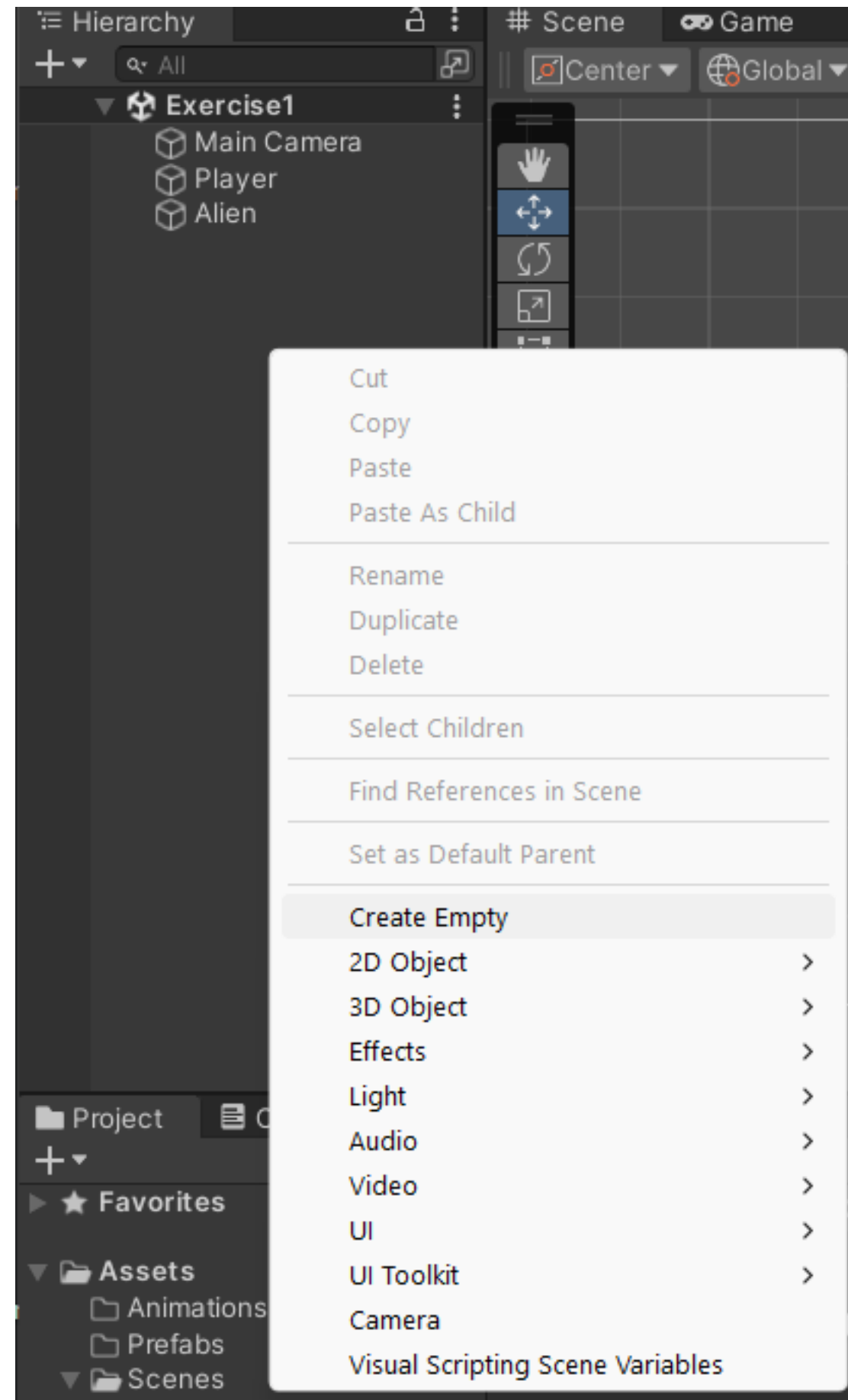


# CRIA UM INIMIGO

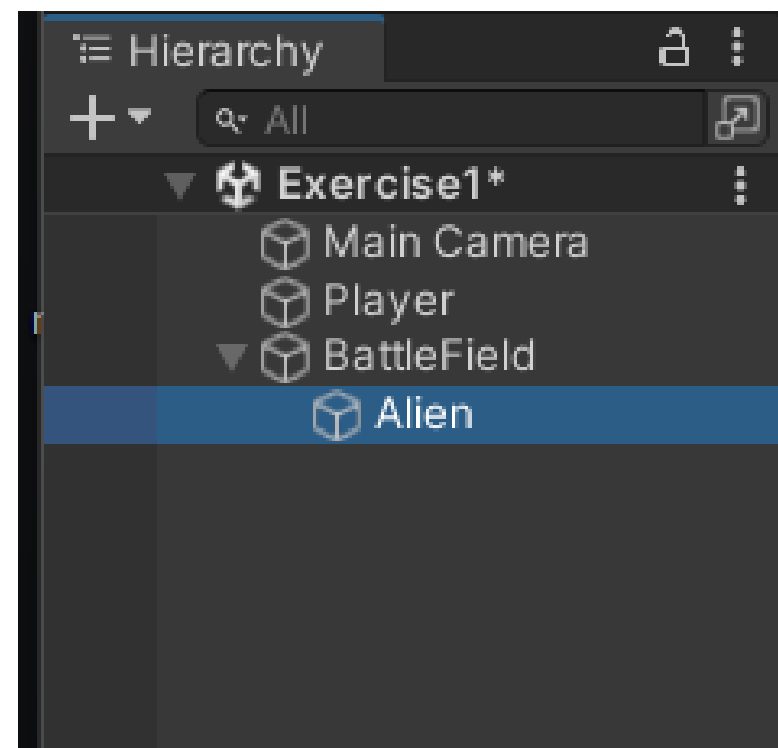


Cria um sprite para o inimigo, com as suas próprias animações (idle e morte) com a mesma lógica do player, mas sem nenhuma transição de volta para o estado 'idle'

# CRIA UM EMPTY OBJECT “BATTLEFIELD”

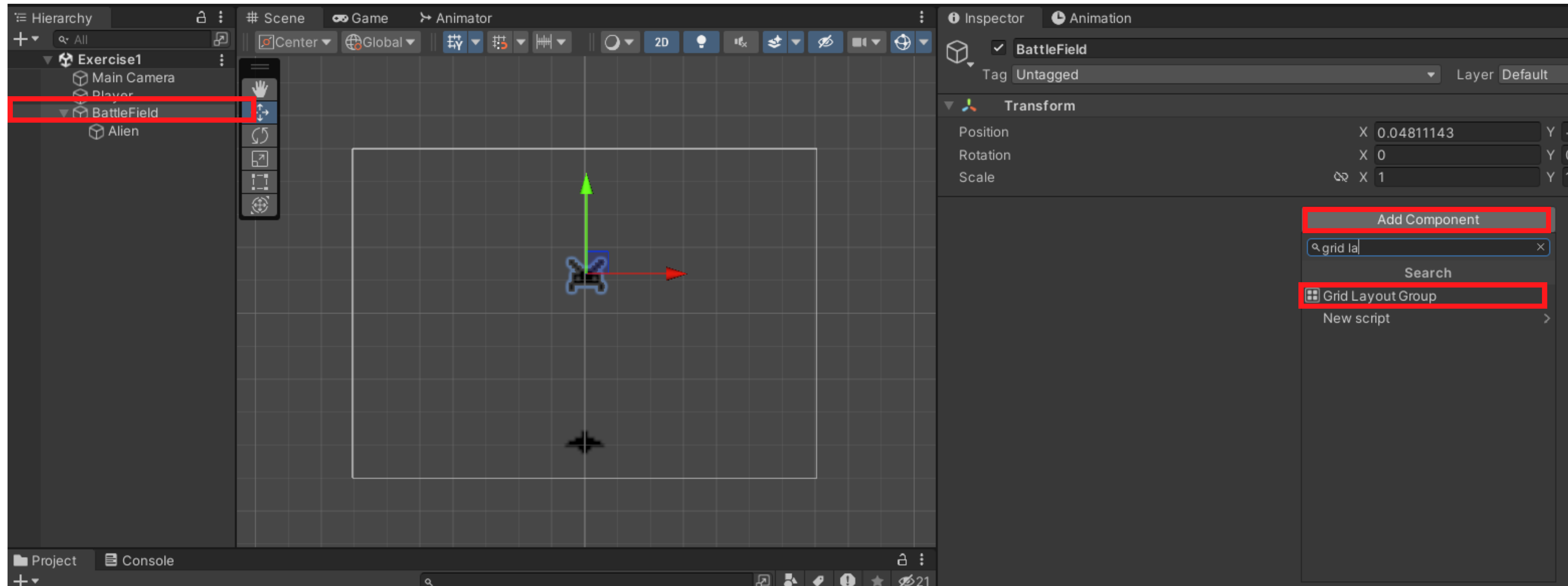


Cria um objeto  
“BattleField”, onde  
surgirão os inimigos

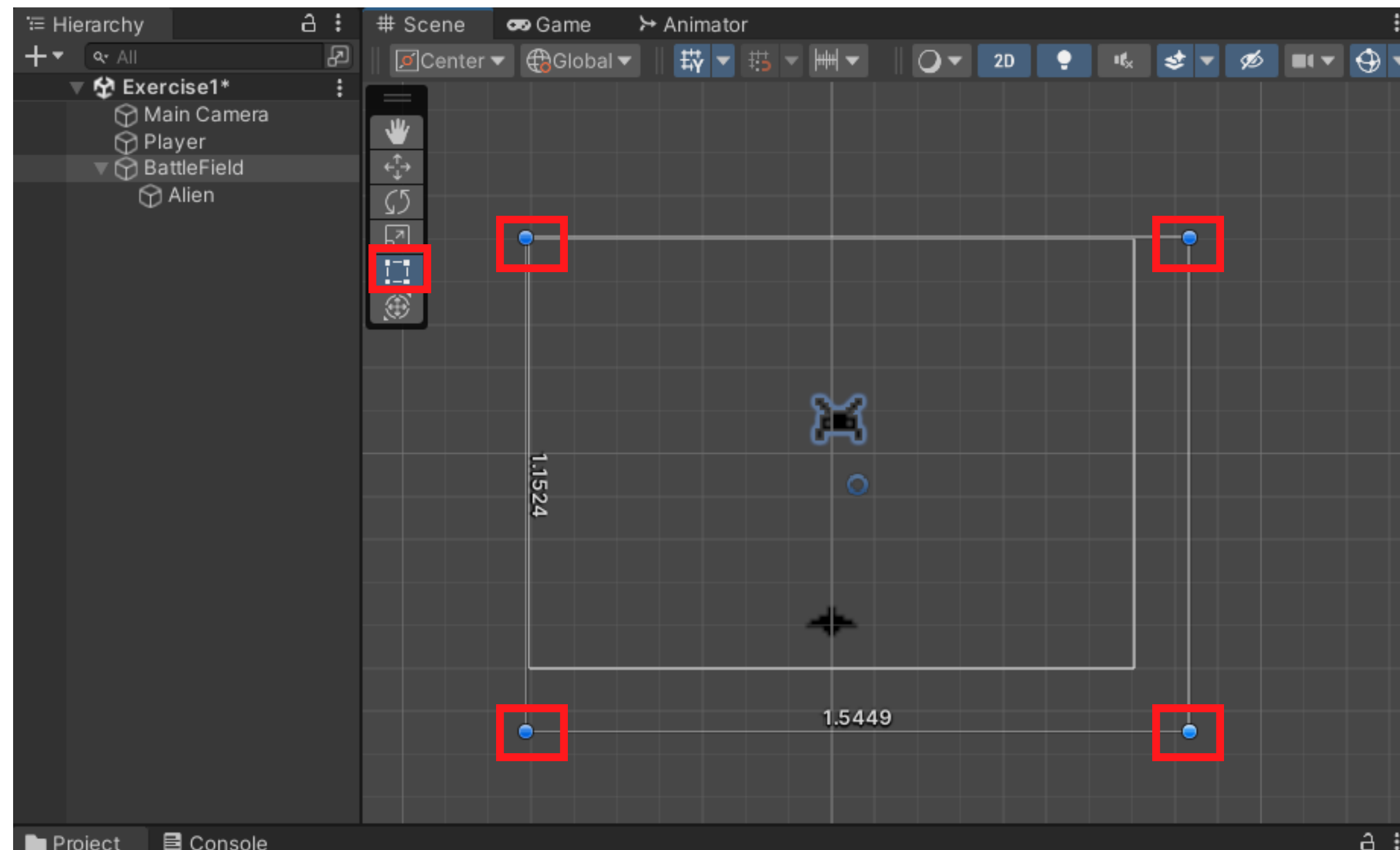




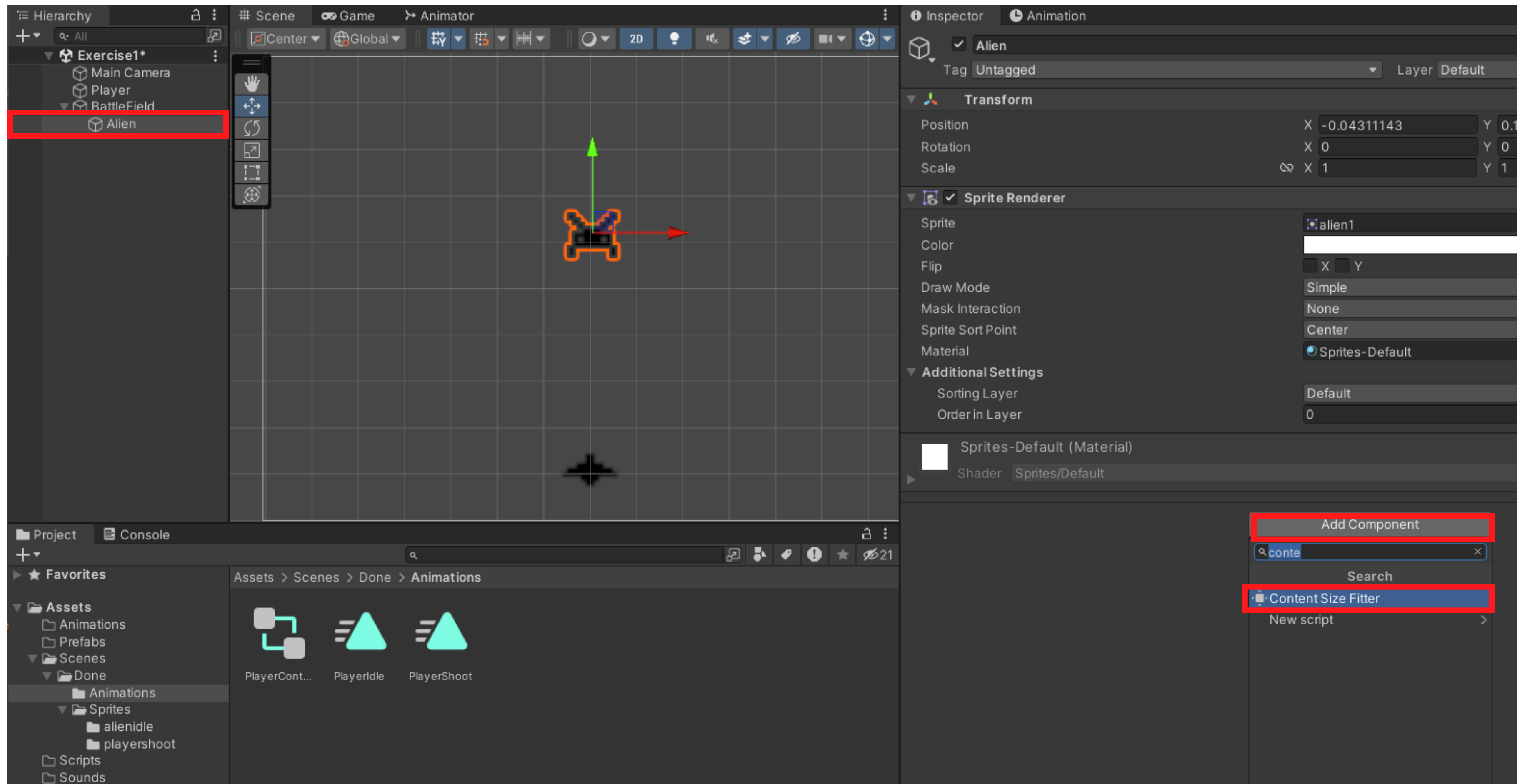
# ADICIONA O COMPONENTE 'GRID LAYOUT GROUP' AO TEU OBJETO 'BATTLEFIELD'



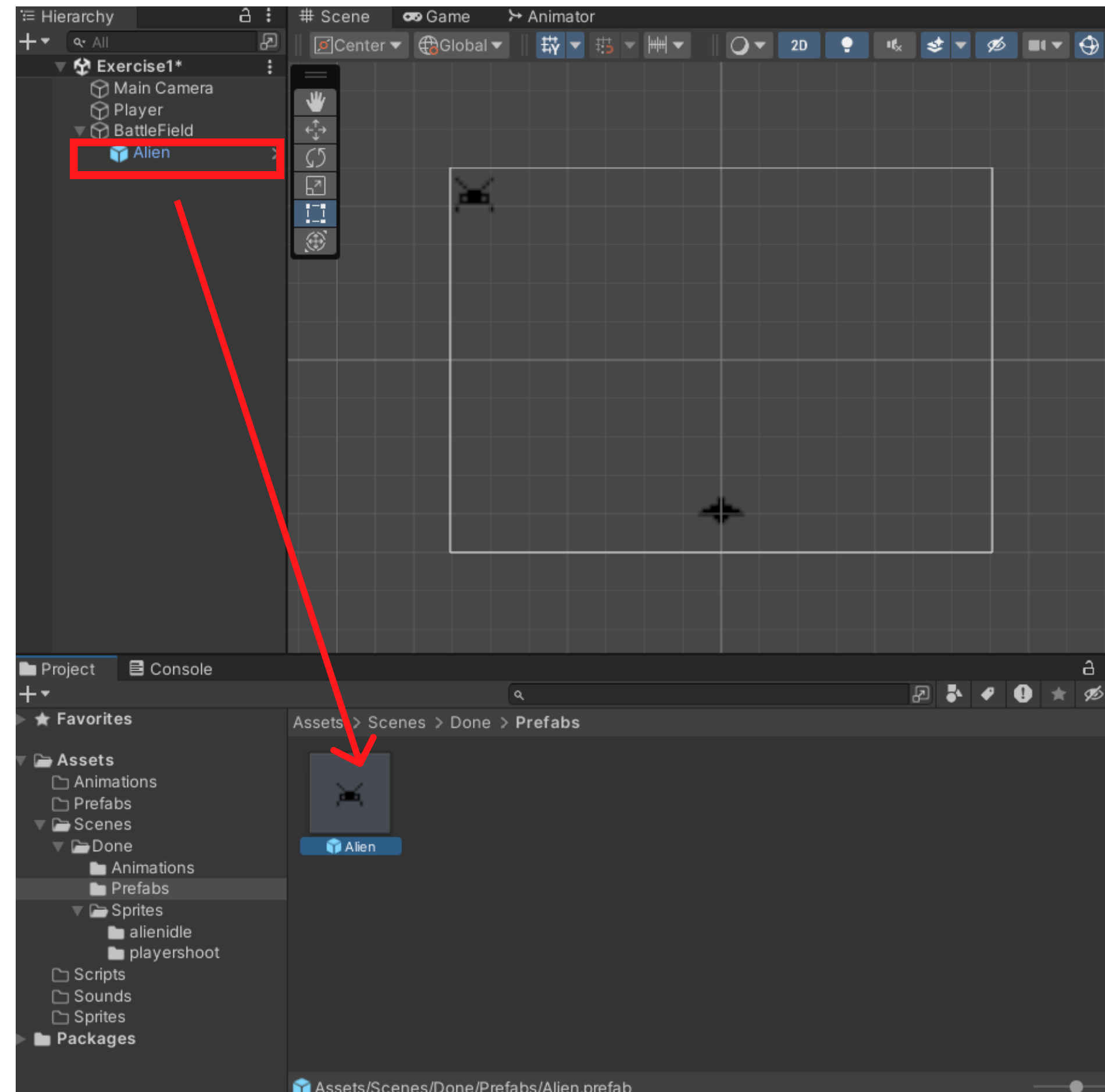
# AJUSTA O TAMANHO DO 'BATTLEFIELD' COM A 'RECT TOOL'



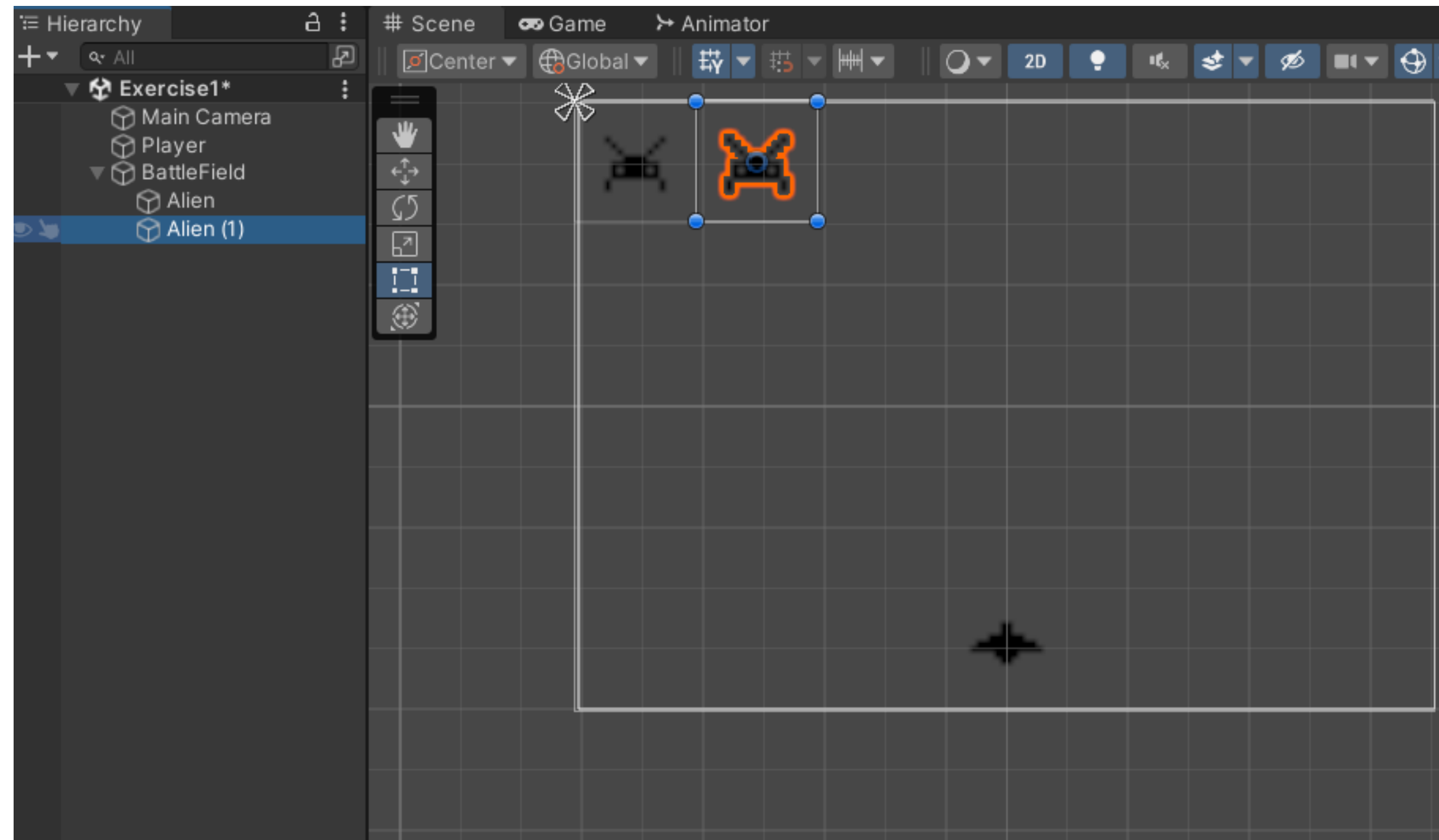
# ADICIONA O COMPONENTE 'CONTENT SIZE FITTER' AO TEU OBJETO DO INIMIGO



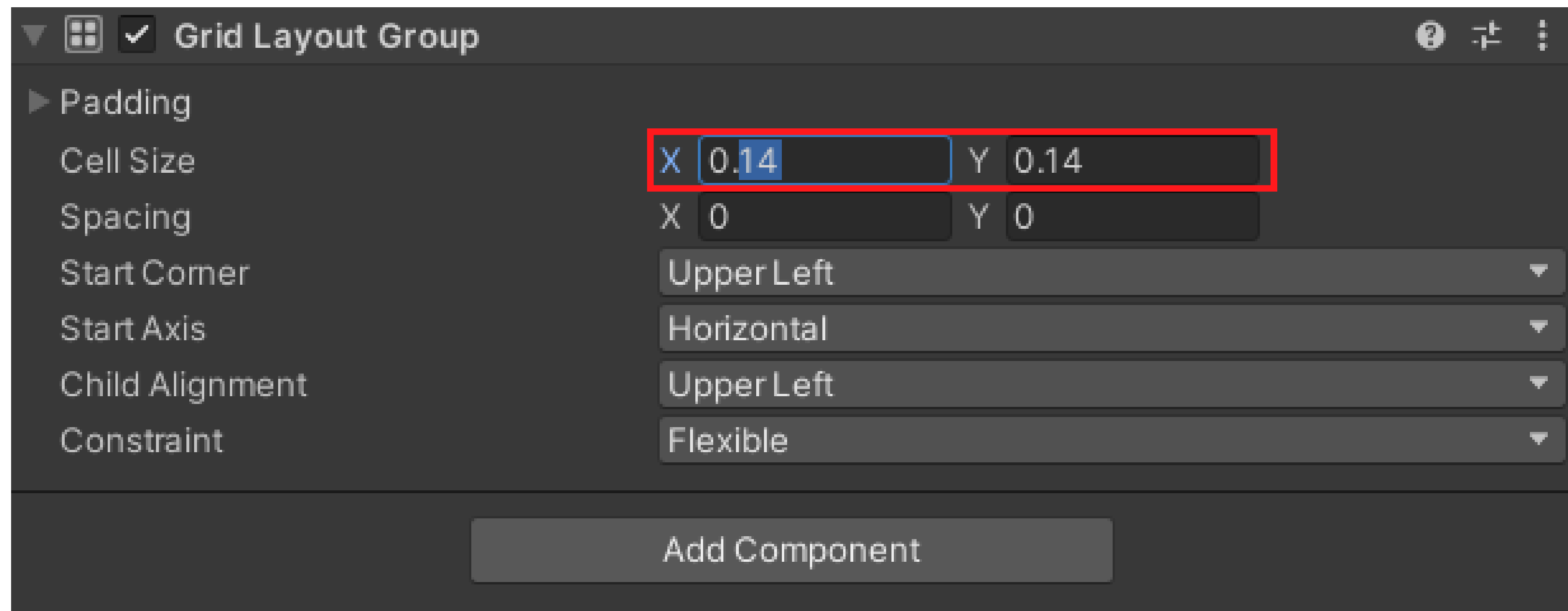
# CRIA UM PREFAB DO TEU INIMIGO NA PASTA ‘PREBAFS’

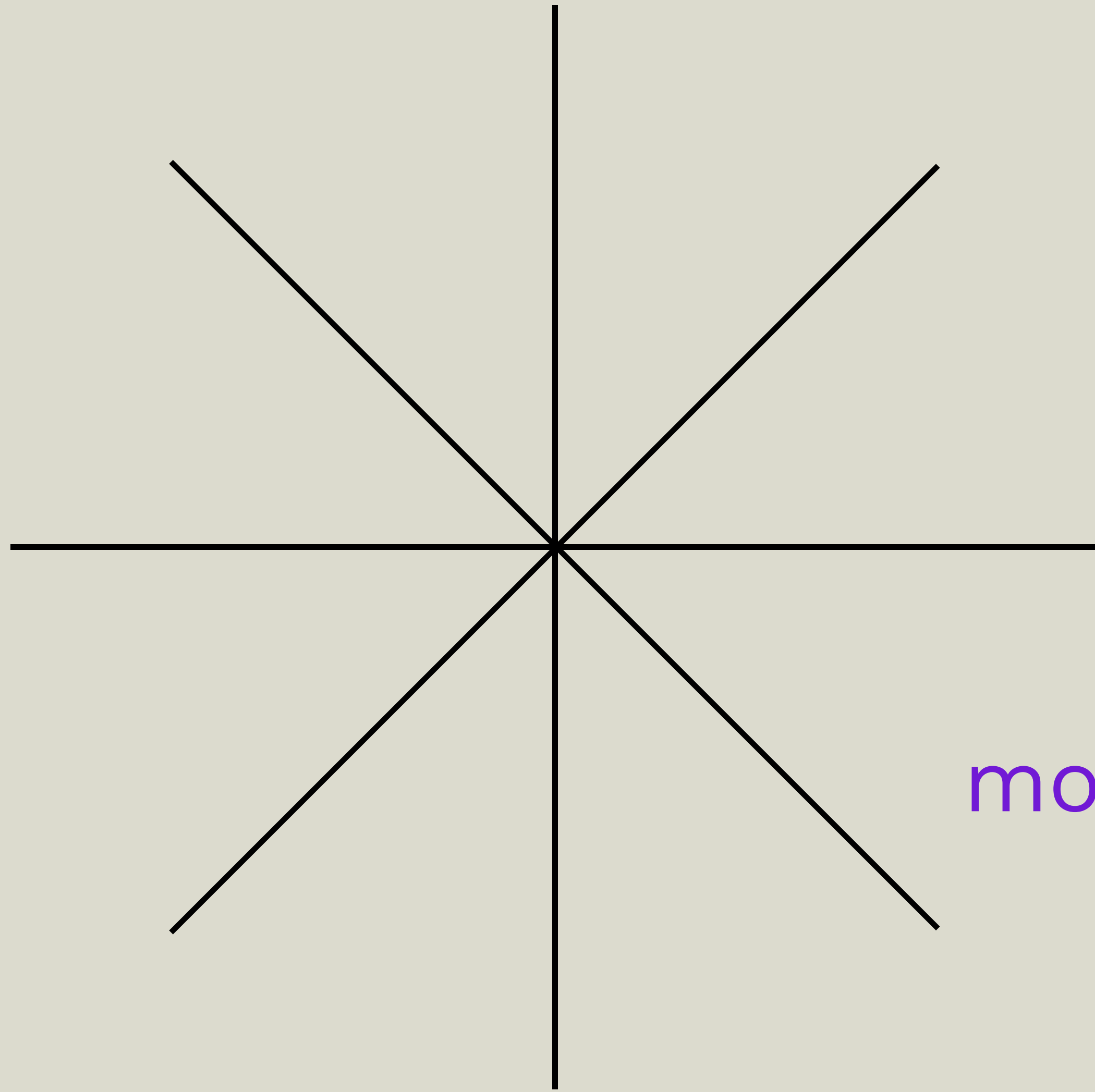


# COPIA E COLA O TEU OBJETO INIMIGO



# AJUSTA O TAMANHO DAS CÉLULAS PARA UM TAMANHO APROPRIADO DE ACORDO COM O TAMANHO DO INIMIGO





# Obrigada!

Não te esqueças onde  
encontrar este ppt:

[motamdaniela.github.io/tajd](https://motamdaniela.github.io/tajd)