

Prática em Laboratório UNITY

Hello, World!

Murilo Boratto, Leandro Correia e Fred Adler

1 Resumo

A prática em laboratório a seguir tem como finalidade executar um simples script C no ambiente UNITY. A estrutura consiste em uma estrutura 3D formada por um objeto esfera que imprime a mensagem “Hello, World!”. Este tutorial tem como base o tutorial UNITY [2].

Execução do Script C# “Hello, World!”

1. Abrimos o UNITY. Criamos um novo projeto. Colocaremos como nome do projeto, “Hello World”. Selecionaremos como local a pasta “ProjetosUNITY/NomeAluno” que criamos no “Desktop”. Selecionaremos o modo 3D.
2. Salvaremos a Cena em “File > Save scene as”. Criaremos uma nova pasta em “Assets” chamada “Cenas” e salvaremos a cena com o nome de “Principal”.
3. Criamos uma esfera e renomeamos como “Player”.
4. Criamos uma nova pasta dentro de Assets chamada “Scripts”. Uma vez criada arrastamos o script criado para pasta. Dando um doble click no script editaremos com o seguinte código C:

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class Hello_World : MonoBehaviour {

    void Start () {
        print ("Hello, World! - Método Start");
    }

    void Update () {
    }
}
```

5. Presionamos o PLAY.

6. Da mesma forma edit o script da seguinte forma:

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class Hello_World : MonoBehaviour {

    void Start () {

    }

    void Update () {
        print ("Hello, World! - Método Update");
    }
}
```

7. Presionamos o PLAY.

A partir das duas formas de execuções o que podemos inferir sobre as diferenças entre os métodos START e UPDATE?

Referências

- [1] Michelle Menard. *Game Development with Unity*. Course Technology Press, Boston, MA, United States, 2014.
- [2] UNITY: Hello-World tutorial,
<https://unity3d.com/es/learn/tutorials/projects/hello-world>