

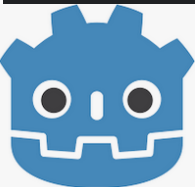


Godot C#: Menu do jogo

Prof. Thiago Felski Pereira, MSc.

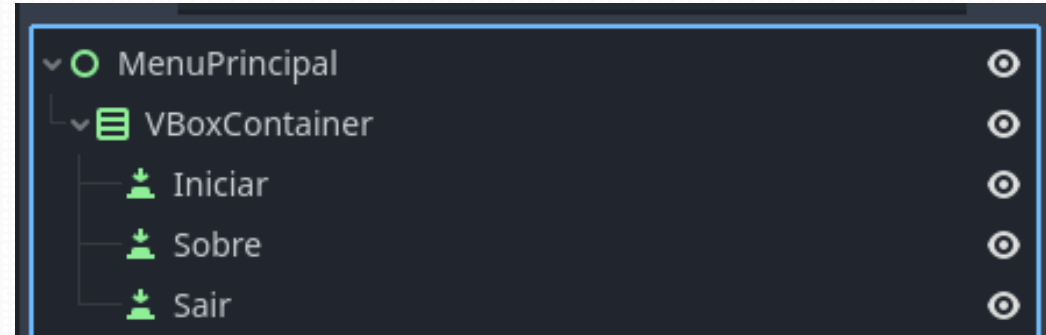
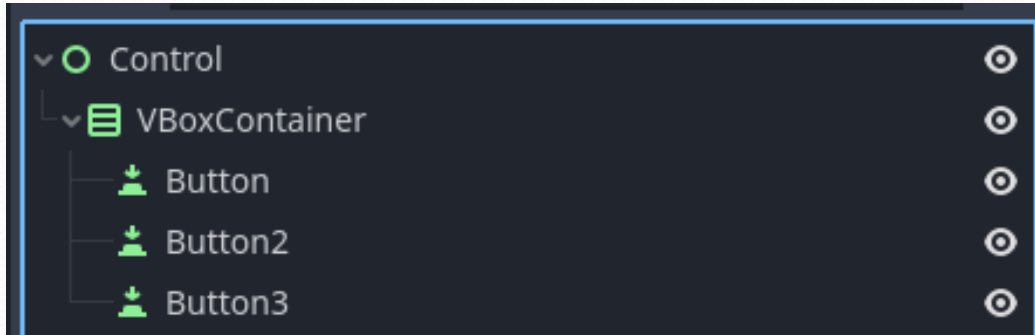
Visão Geral

- Essa apresentação tratará de explicar como criar um menu para seu jogo.
 - Outra coisa que aprenderemos com essa apresentação é como iniciar uma nova cena.
- Referências
 - <https://docs.godotengine.org/en/stable/tutorials/3d/index.html>
 - https://kidscancode.org/godot_recipes/4.x/3d



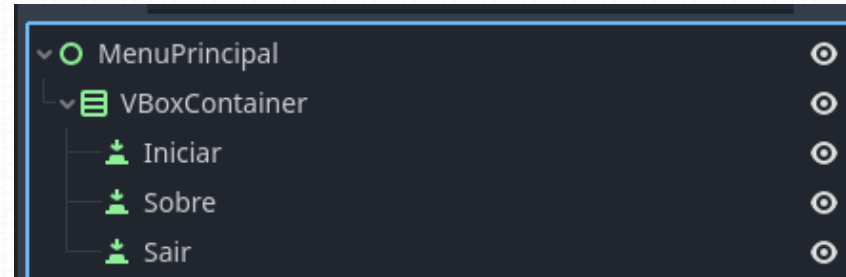
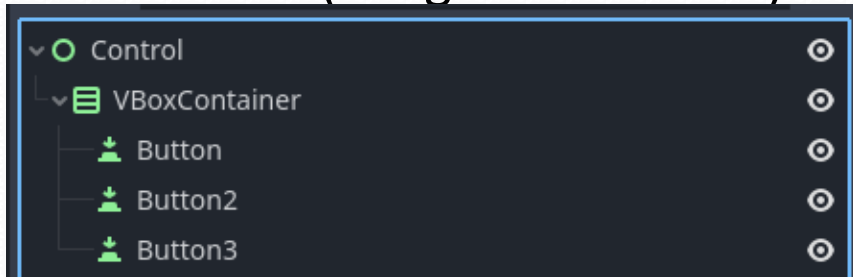
Menu

- Primeiro crie a seguinte estrutura igual ao da imagem na esquerda.
- Em seguida, renomeie de forma a ficar igual a imagem da direita.

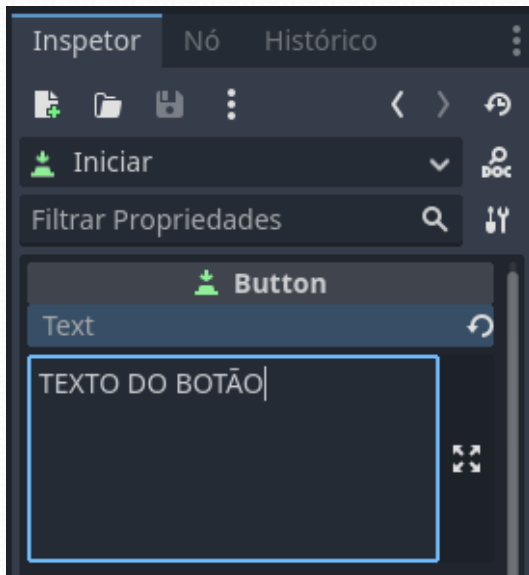


Menu

- Crie a seguinte estrutura (imagem na esquerda).
- Renomeie (imagem da direita).



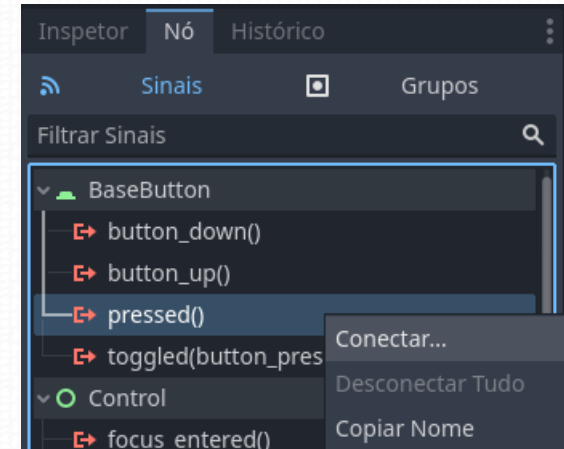
- Altere os textos dos botões e redimensione/reposicione para centralizar o texto.



Menu

- Passos para adicionar funcionalidade aos botões.
 - Adicione um script ao menu principal.
 - Adicione um sinal de botão pressionado para cada botão e ligue ao menu principal.
 - Escreva os códigos para as funções chamadas pelo sinal.

```
public partial class menu_principal : Control {
    1 reference
    public void IniciarPressionado() {
        // Muda para cena indicada no caminho do arquivo
        GetTree().ChangeSceneToFile("res://mapa_1.tscn");
    }
    1 reference
    public void SobrePressionado() {
        /* Sugere-se mudar para uma cena com dados do
        projeto e dos desenvolvedores. */
    }
    1 reference
    public void SairPressionado() {
        //Finaliza a cena atual, ou seja, o jogo.
        GetTree().Quit();
    }
}
```



Atividade

- Inclua um Menu no seu jogo.
 - O jogo deve iniciar sempre pela cena Menu.
- Pense em uma maneira de tornar o Menu acessível em qualquer cena do seu jogo.
 - Pode ser feito colocando-se um botão, em todas as cenas, que leva para o Menu.
 - Colocando um atalho de teclado para o menu, por exemplo, a tecla ESC.
 - Dos dois modos.



[6]



Atividade

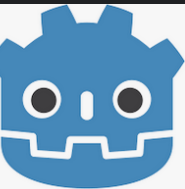
- Crie uma cena para o Sobre/Créditos.
 - Seu jogo deve informar os desenvolvedores.
 - Jogo desenvolvido por XX (programador), YY (designer), ZZ (storyteller)
 - Dar créditos a atividade.
 - Jogo desenvolvido no Minicurso de Godot (nov/2024)
 - Dar créditos aos materiais utilizados prontos: pegos da internet ou feitos por um colega.
 - Agradecimentos especiais a XX por fornecer os assets YY.
 - Dar créditos a Godot
 - Esse jogo foi desenvolvido em Godot.



[7]

Atividade

- Coloque elementos do seu jogo no Menu.
 - Podem ser *sprites* do jogo ou mesmo uma print de um momento icônico do jogo para ficar de fundo no Menu.



[8]



UNIVALI

