Curso Técnico

de Programação de Jogos Digitais

Aula 18

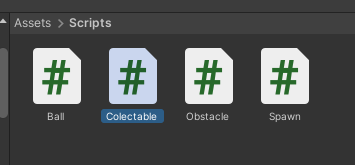
índice

[1. Objetos coletaveis 3](#_Toc169591632)

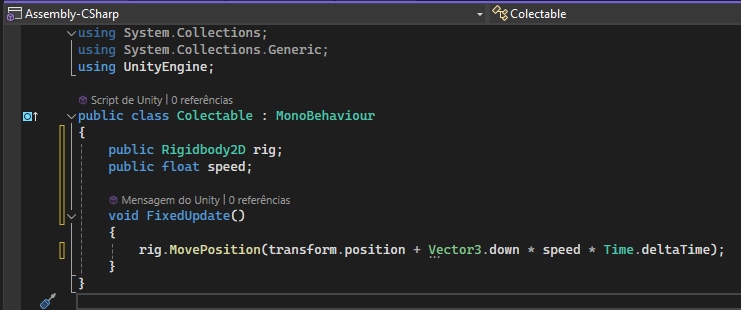
[2. Referencias 8](#_Toc169591633)

# Objetos coletaveis

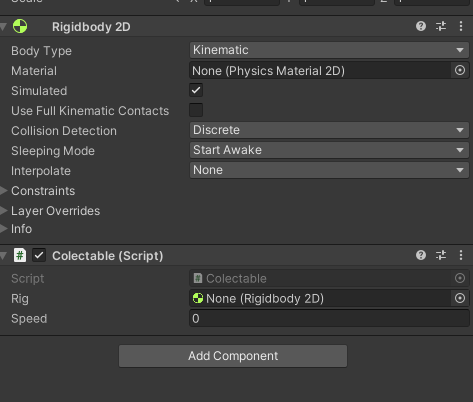
Em nosso projeto queremos agora que alguns objetos possam ser coletados e assim gerar pontuação. Vamos gerar agora o script para o elemento colectable.



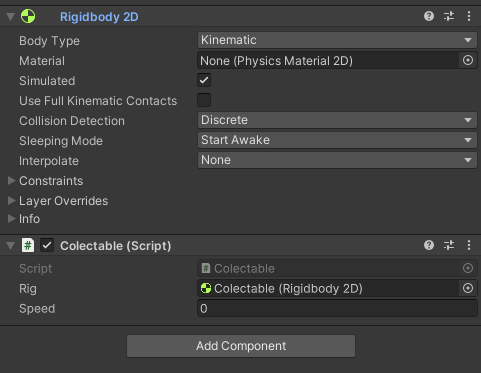
Então adicione as modificações a seguir.



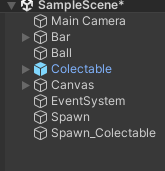
Adicionamos o script ao objeto colectable



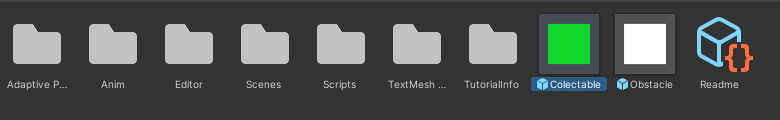
E então adicionamos o rigidbody a rig



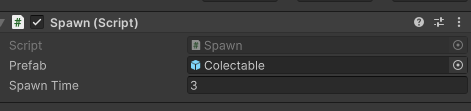
Na última aula compreendemos como criar objetos prefabs então vamos gerar um Spawn para o colectable.



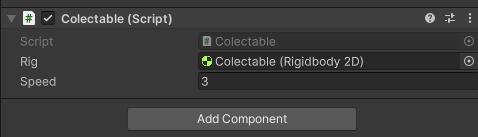
Transformamos o colectable em prefab e excluímos o colectable



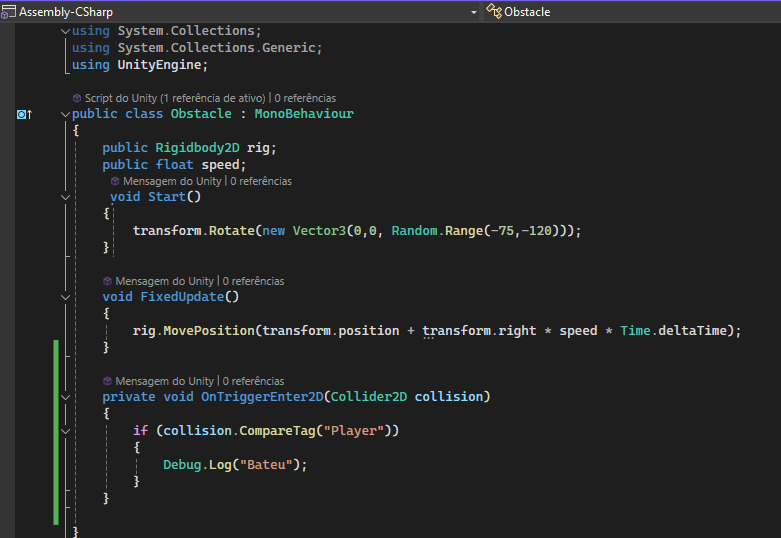
Alteramos o prefab para o colectable e adicionamos uma velocidade



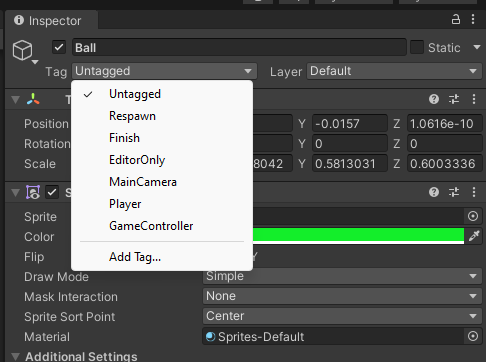
Clique duas vezes no prefab colectable e adicione o rigidbody 2d



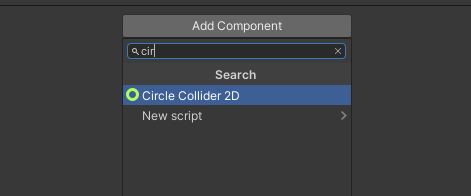
Então devemos agora criar a interação destes objetos com a bolinha. Primeiro vamos criar o game over com o toque do obstacle. Selecione o script do obstacle e adicione as seguintes modificações.



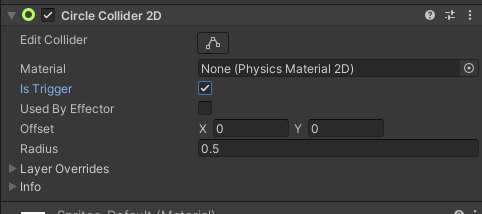
Selecione na hierarquia o objeto ball e adicionar a tag player



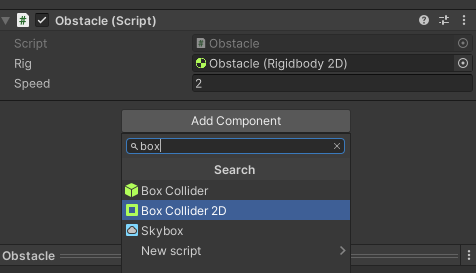
No inspector, em componente adicione o colisor.



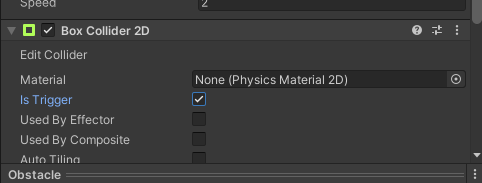
Marque a opção isTrigger



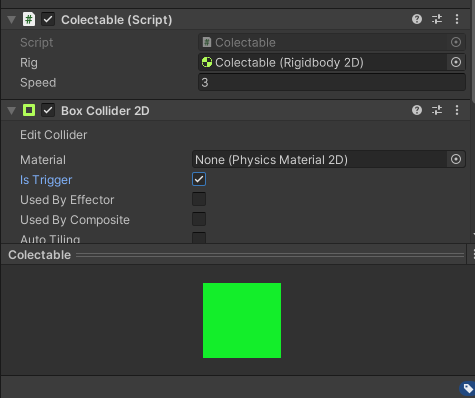
Devemos também colocar o colisor no prefab do obstacle. Selecione o prefab do obstacle e então adicione ao componente o box collider 2d



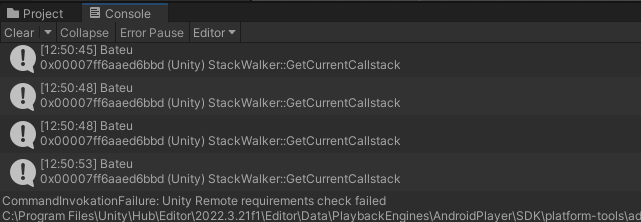
Marque a caixa istrigger



Faça o mesmo com o prefab do colectable



Dê o play em seu projeto e veja se aparece a mensagem no console



Os códigos usados em nossas aulas estão disponíveis em nosso repositório no GitHub.



https://github.com/rildexter/pjd/tree/main/djm

# Referencias

1. Unity Technologies. (2020). **Unity User Manual.** Unity Technologies.
2. [C#, 2020] **Visual C# Developer Center**, Microsoft Docs.

Microsoft Corporation. (2020).

1. Geig, M. (2018). **Unity 2018 Game Development in 24 Hours**, Sams Teach Yourself. Sams Publishing.
2. Hocking, J. (2015). **Unity in Action: Multiplatform Game Development in C#.** Manning Publications.