Curso Técnico

de Programação de Jogos Digitais

Aula 42

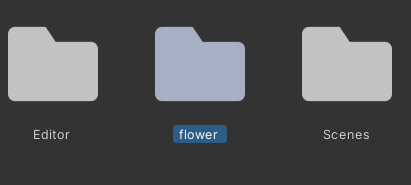
índice

[1. Sistema de inimigos 3](#_Toc170133272)

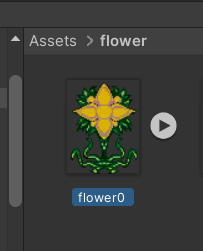
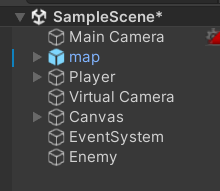
[2. Referencias 8](#_Toc170133273)

# Sistema de inimigos

Para gerar nosso sistema de dano vamos inserir um inimigo no jogo. Arraste a pasta flower para dentro da pasta assets. Essa pasta pode ser encontrada no material de aula no github.

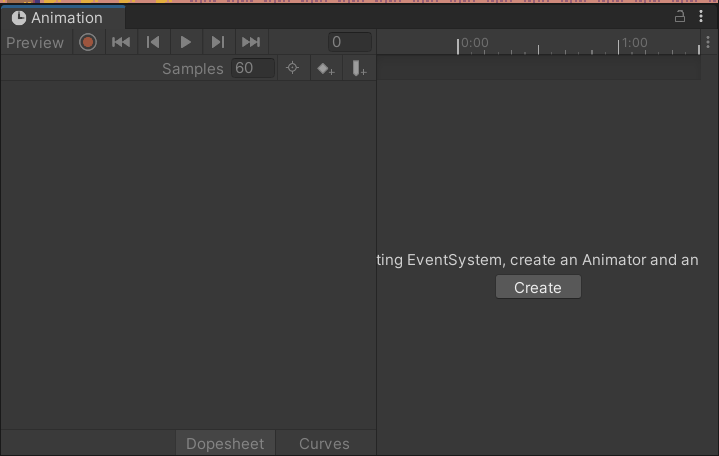


Arraste uma imagem para a hierarquia e a renomeie para Enemy

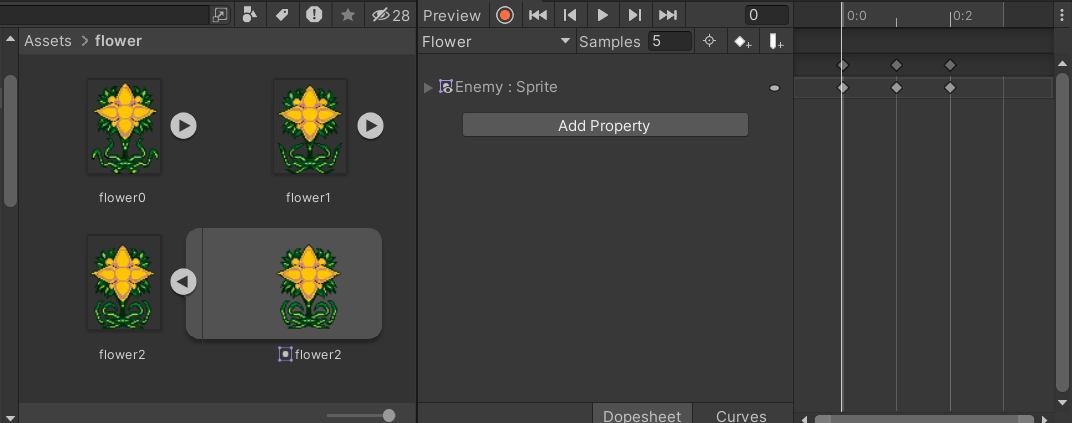
Vá em Windows/Animation/animation para abrir a janela para animação

Na janela clique em create para gerar a nova animação

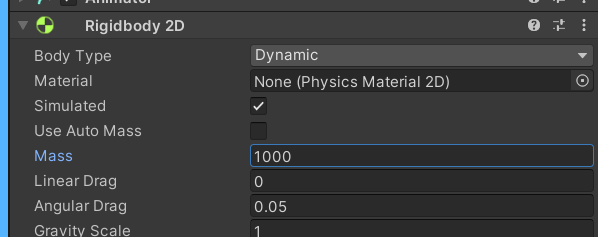


Salve a nova animação na pasta animator dentro de assets

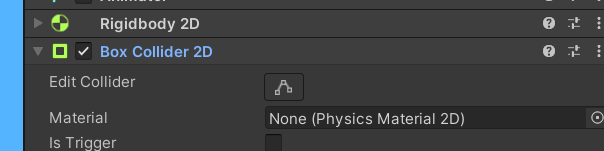
Arraste as animações para a linha de samples



Adicione um rigidbody2d com massa 1000

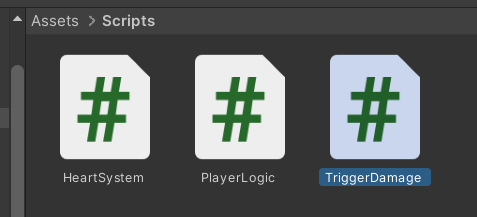


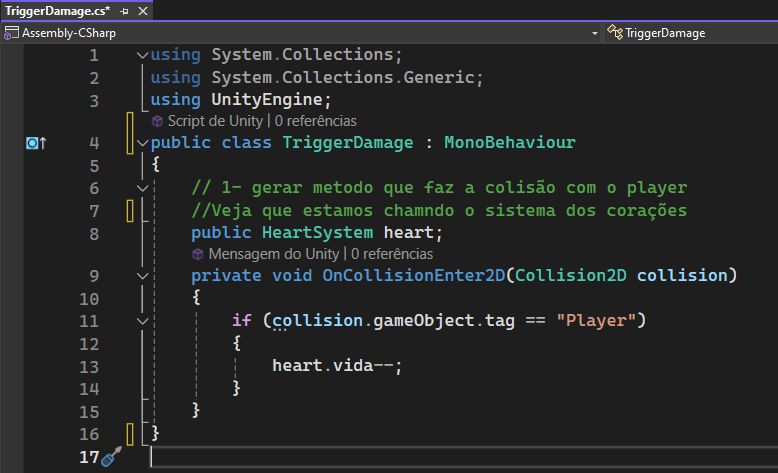
Também coloque um boxcollider2d para gerar a física de colisão



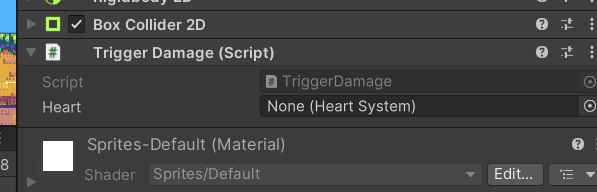
Temos nosso inimigo adicionado

Então vamos adicionar a lógica com um script chamado TriggerDamage





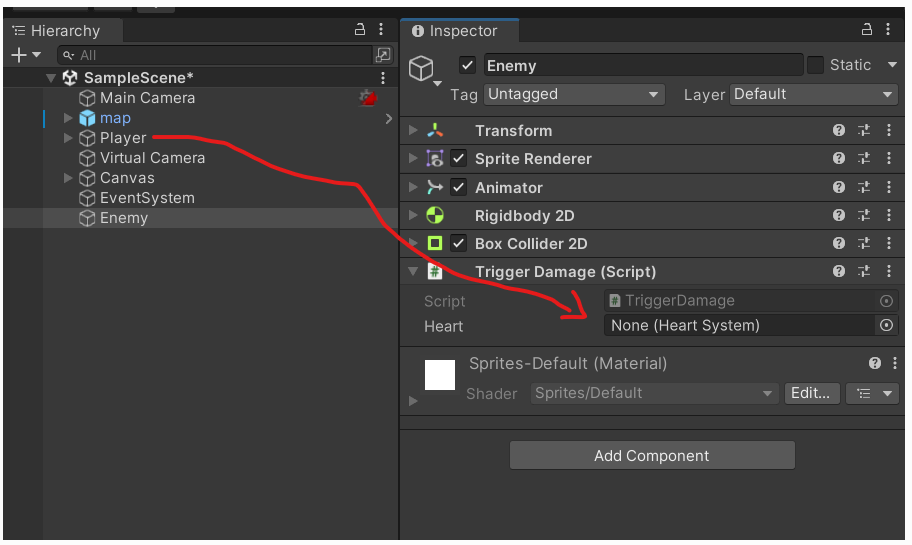
Volte para Unity e arraste o script para dentro dos componentes do Enemy

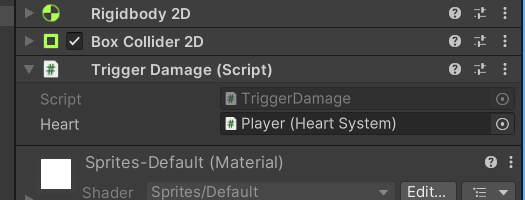


Arraste o player para script heart system no Enemy

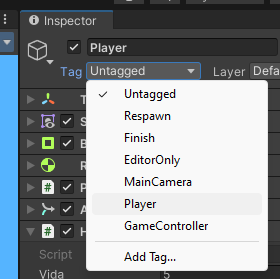


Podemos adicionar lógicas diferentes em scripts diferentes, não existe um limite de scripts a serem usados em um objeto.

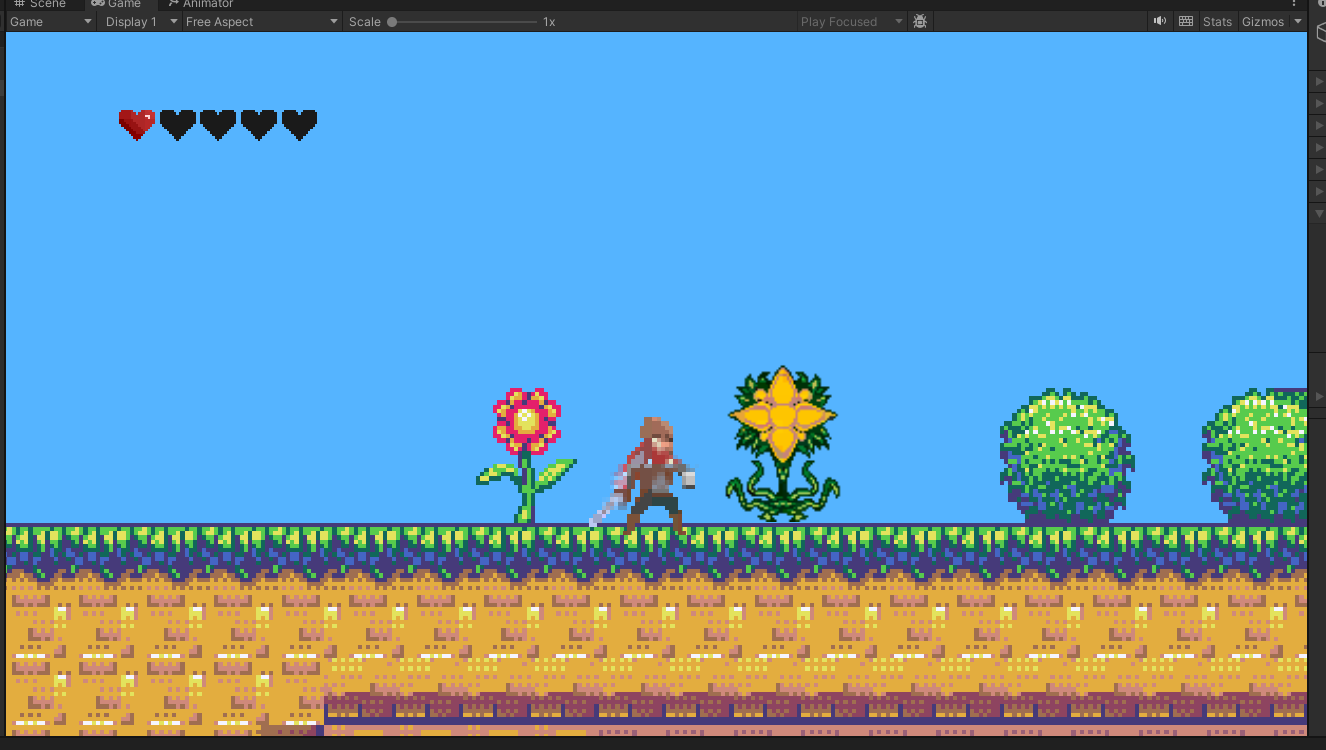




Veja se o Player está com a tag Player.



O player sofre o dano



O player recebe o dano e perde um coração de vida, mas devemos criar uma animação a esta ação para que assim se torne mais realista. Faremos isso em um outro momento.

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.