

Documentação do código

SCENE

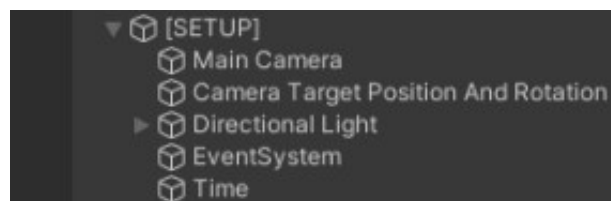
O arquivo Scene do projeto está contido dentro da pasta Assets/_Scenes, com o nome de Main.



O objeto _Main na figura acima estão as configurações de início do jogo. Este objeto contém um script nomeado de Main como componente e de encontra no diretório Assets/Scripts.

Objeto [SETUP]

Este objeto contém as configurações de câmera, suas posições e rotações, juntamente com o objeto de luz.



Os scripts como componentes contidos nesses objetos são CameraScr, FollowScr, TimeScr. Estes scripts se encontram no diretório Assets/Scripts.

Objeto [WORLD]



Levels

- Static Bodies - configurações da base por onde o player percorre.
- Start - configurações de início do jogo.
- Finish - configurações da linha de chegada do jogo.

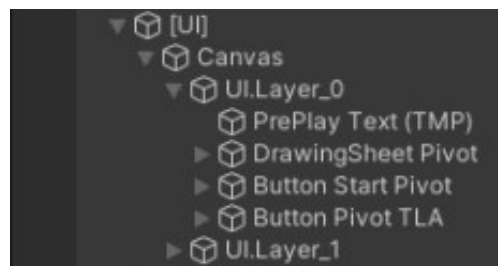
Climber

- Body_Collider - configurações de colisão
- Body_Mesh - configurações de modelagem do "personagem".
- Shoulders - configurações do mecanismo do "personagem".
- Look At Climber - configurações onde a câmera olha em direção ao "personagem".

Scripts: ClimberScr e CollisionDetectorScr.

Directory: Assets/Scripts

Objeto [UI]



- Canvas - configurações de resolução da UI.
- PrePlay Text [TMP] - configurações de contagem regressiva para início.
- DrawingSheet Pivot - configurações de janela draw.
- Button Start Pivot - configurações de botão "PLAY".
- Button Pivot TLA - configurações de botão "REPEAT".

Scripts: PrePlayTextScr e ButtonSetStateScr.

Directory: Assets/Scripts

Obs: Há arquivos que não estão sendo utilizados que podem ser deletados, como vídeos, imagens e audios.