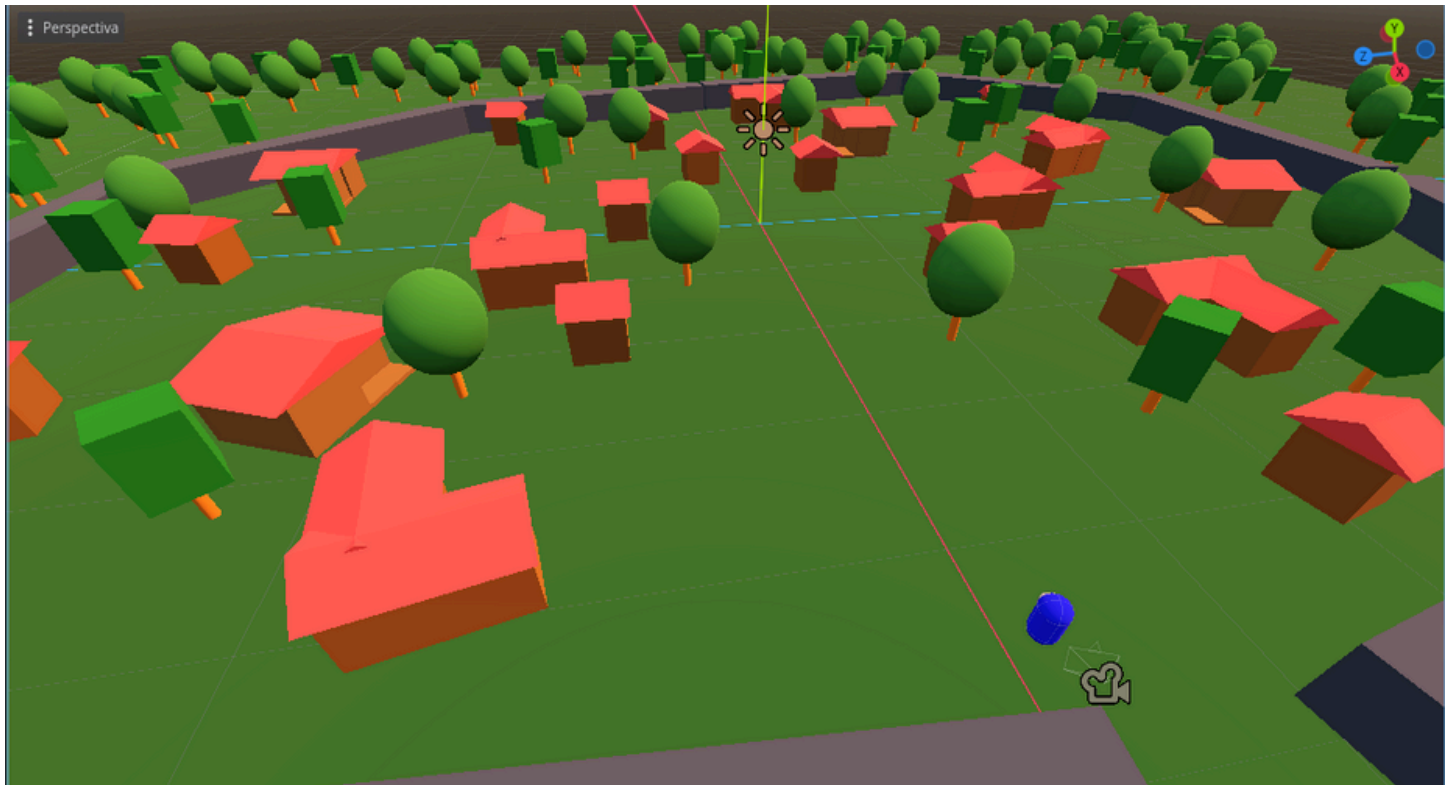

Atividade 3 - Câmera 3ª Pessoa

Projeto de Jogos: Prototipagem de Jogos 3D

ABRAHÃO FRANCIS GONÇALVES



OBJETIVO:

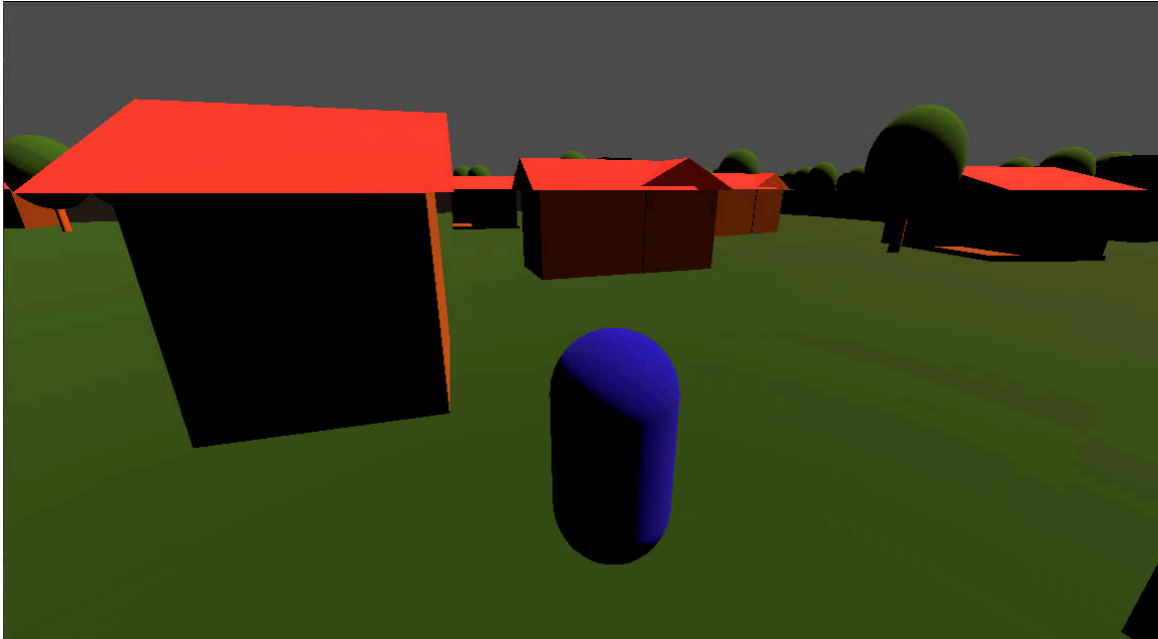
Usando a cena inicial que vocês criaram nas semanas anteriores implementem a movimentação da câmera com o mouse.

RESUMO:

Para a movimentação da câmera escolhi seguir o tutorial disponibilizado pelo senhor. Também aproveitei para adicionar a opção de correr para o jogador e ajustei algumas velocidades. Tentei deixar o código mais legível e organizado, separando em funções menores.

SCREENSHOT AND GIFS:

MOVIMENTAÇÃO:



CÓDIGO:

```

25  >| var direction := (transform.basis * Vector3(input_dir.x, 0, input_dir.y)).normalized()
26  >|
27  >| # Add the gravity.
28  >| if not is_on_floor(): velocity += get_gravity() * delta
29  >|
30  >| # Momentent functions
31  >| mouse()
32  >| jump()
33  >| move(direction)
34  >|
35  >| move_and_slide()
36
37  # Move and Run
38  >| func move(direction: Vector3) -> void:|
39  >| # Movement
40  >| if direction:
41  >| >| velocity.x = direction.x * speed
42  >| >| velocity.z = direction.z * speed
43  >| else:
44  >| >| velocity.x = move_toward(velocity.x, 0, speed)
45  >| >| velocity.z = move_toward(velocity.z, 0, speed)
46  >|
47  >| # Run
48  >| if Input.is_action_just_pressed("run"): speed = run_speed
49  >| if Input.is_action_just_released("run"): speed = speed_base
50

```