



MAZE GAME

PROF. ME. HÉLIO ESPERIDIÃO



OBJETIVO

- **CONSTRUIR UM PEQUENO JOGO DE LABIRINTO ONDE SEJA POSSÍVEL MOVIMENTAR O JOGADOR VERTICALMENTE E HORIZONTALMENTE.**

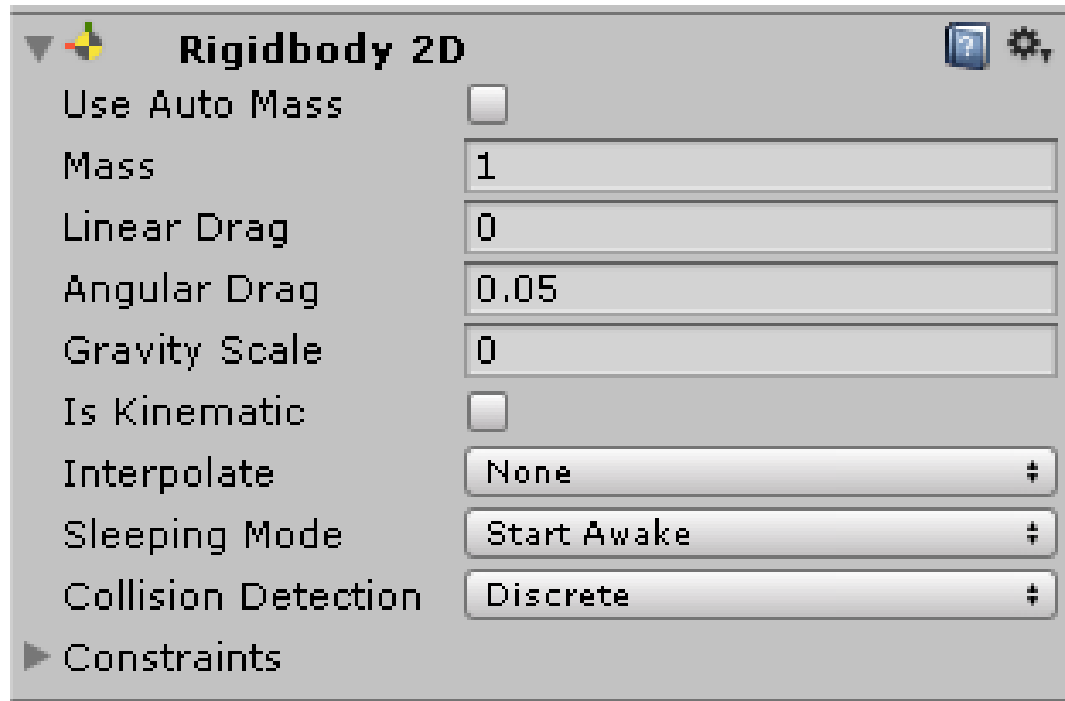
CONFIGURAÇÕES

- COMPONENT >> PHYSIC2D >> BOX COLLIDER 2D
- COMPONENT >> PHYSIC2D >> RIGIDBODY 2D



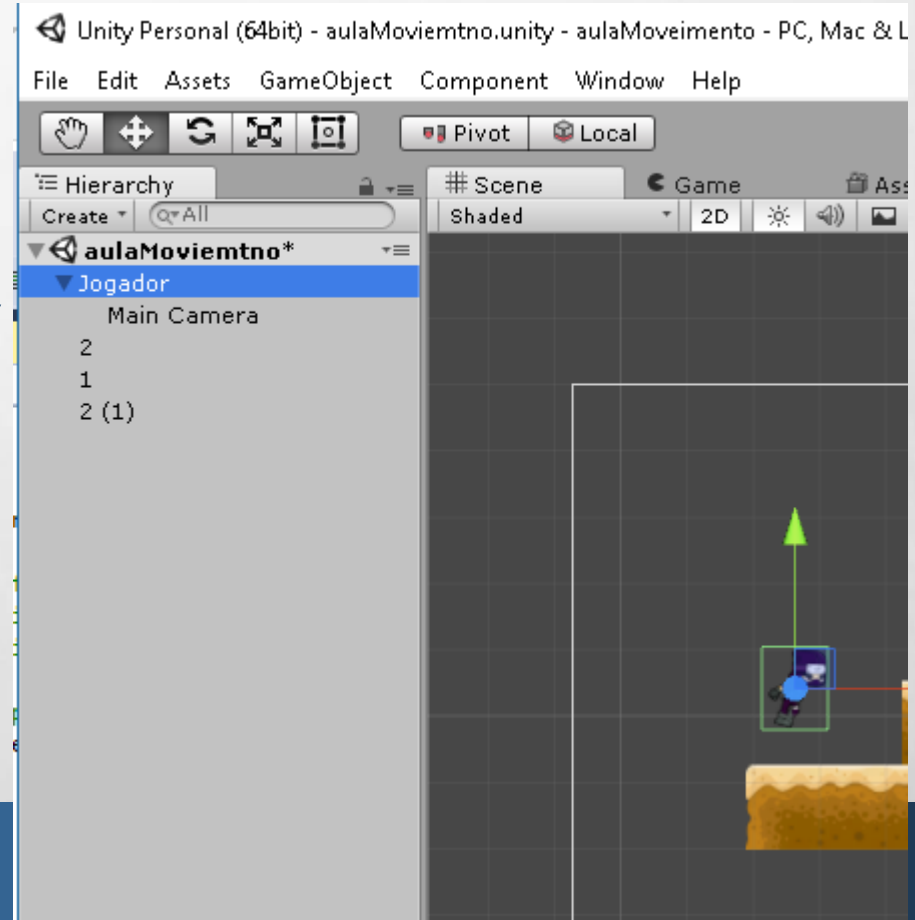
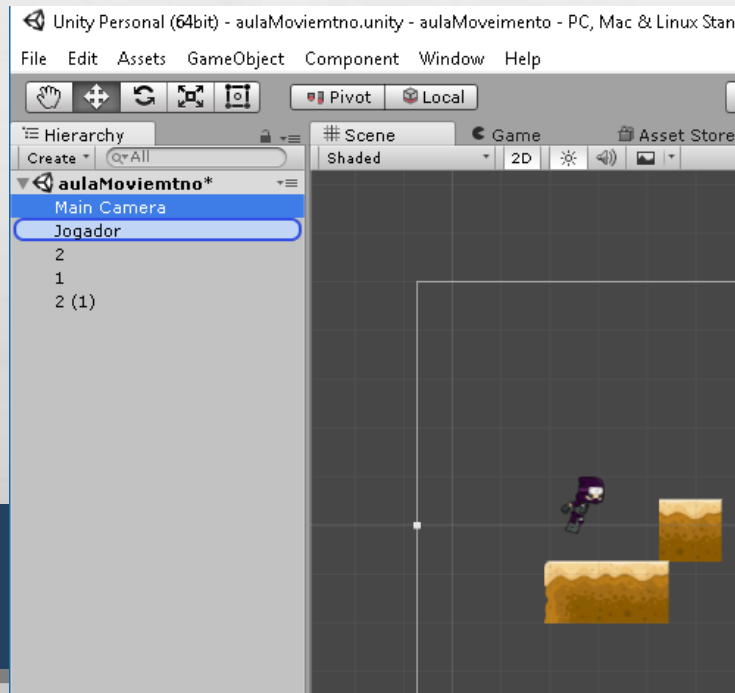
CONFIGURAÇÃO DO PERSONAGEM

- CLIQUE SOBRE O PERSONAGEM E NA SESSÃO “*RIGIDBODY 2D*” ALTERE “*GRAVITY SCALE*” PARA 0.
- QUANDO *GRAVITY SCALE* É IGUAL A ZERO O PERSONAGEM OU COMPONENTE CONTINUA COM AS PROPRIEDADES DE OBJETO RÍGIDO MAS NÃO É AFETADO PELA GRAVIDADE



CÂMERA

- **PARA FAZER A CÂMERA ACOMPANHAR O PERSONAGEM ARRASTE A CÂMERA PARA DENTRO DO JOGADOR.**



CRIE UM SCRIPT PARA O PERSONAGEM

- **CRIE UM SCRIPT E ARRASTE PARA DENTRO DO PERSONAGEM**

PROGRAMAÇÃO O SCRIPT

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class Movimento2 : MonoBehaviour
{
    public Rigidbody2D Personagem; // faz referencia ao Rigidbody do personagem
    public float direcaoHorizontal; //direção horizontal -1 a 1
    public float direcaoVertical; //direção vertical -1 a 1
    void Start(){
        // recupera o corpo Rigido do personagem
        this.Personagem = gameObject.GetComponent<Rigidbody2D>();
        this.Personagem.freezeRotation = true; // não permite que o personagem gire.
    }
    void Update(){
        movimentoHorizontal(5);
        MovimentoVertical(5);
    }
    //Método que faz o personagem andar de um lado para o outro
    void movimentoHorizontal(float forca){
        //direcaoHorizontal recebe -1 quando para esquerda
        //direcaoHorizontal recebe 1 quando para direita
        direcaoHorizontal = Input.GetAxis("Horizontal");
        Vector2 Movimento = new Vector2(this.direcaoHorizontal * forca, this.Personagem.velocity.y);
        this.Personagem.velocity = Movimento;
    }
    void MovimentoVertical(float forca){
        //direcaoVertical recebe -1 quando para baixo
        //direcaoVertical recebe 1 quando para cima
        direcaoVertical = Input.GetAxis("Vertical");
        Vector2 Movimento = new Vector2(this.Personagem.velocity.x, this.direcaoVertical * forca);
        this.Personagem.velocity = Movimento;
    }
}
```

- **A PROGRAMAÇÃO DE MOVIMENTO É ALTERADA PARA NÃO CONSIDERAR A GRAVIDADE.**

ATIVIDADE

- **CONSTRUA UM JOGO DE LABIRINTO.**
- **CONSIDERE QUE O JOGADOR NÃO TEM VISÃO DE TODO O MAPA.**
- **O JOGADOR SERÁ OBRIGADO A CRIAR UM MAPA MENTAL PARA SAIR DO LABIRINTO.**
- **OFEREÇA DICAS AO JOGADOR DE COMO SAIR DO LABIRINTO.**
- **AS DICAS DEVEM SER COMO ENIGMAS.**

SONS E IMAGENS

- **O UNITY 3D PERMITE A UTILIZAÇÃO DE SONS.**
- **É NECESSÁRIO TOMAR CUIDADO COM OS DIREITOS AUTORAIS DAS MUSICAS E SONS.**
- **PROCURE NA WEB SITES QUE OFERECEM BANCO DE IMAGENS E SONS GRATUITOS**
- **ACRESCENTE MÚSICA DE FUNDO.**
 - **PROCURE UMA MUSICA E ADICIONE NA PASTA ASSETS**
 - **ARRASTE A MUSICA DA PASTA ASSETS PARA DENTRO DO *SCENE***
- **BANCO GRATUITO DE SONS: [HTTP://SONICSQUIRREL.NET/](http://sonicsquirrel.net/)**