

Para saber mais - Documentação e Comentário de Código

O Unity tem uma documentação bem completa que você pode consultar quando necessário, por exemplo, caso você queira saber mais sobre todas as opções do Animator você pode consultar o manual (<https://docs.unity3d.com/Manual/>) (<https://docs.unity3d.com/Manual/>) e buscar por Animator:

<https://docs.unity3d.com/Manual/class-Animator.html> (<https://docs.unity3d.com/Manual/class-Animator.html>)

Aqui você vê bem completo todas as opções que o Unity te fornece para utilização do Animator então sempre que tiver dúvidas sobre um Componente é um bom local de fazer uma busca.

Lembre-se que você pode traduzir a página para o Português clicando com o botão direito no browser e clicar em "Traduzir para o Português"

Outro link interessante de sempre buscar informações é a documentação da parte de códigos (<https://docs.unity3d.com/ScriptReference/>) (<https://docs.unity3d.com/ScriptReference/>) então se eu necessito saber como utilizar um método do Animator como o SetBool é aqui que eu faço a busca:

<https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Animator.html> (<https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Animator.html>)

Em **Public Functions** você pode ver todos os métodos que a Unity te fornece para utilizar no Animator.

Inclusive se você quiser ver todos os métodos que o Unity fornece como o `Update` você pode fazer a busca por `MonoBehaviour`:

<https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.html>
(<https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.html>)

Em **Messages** temos todos os métodos que o Unity te dá pronto para utilizar nos seus códigos.

Outra dica muito interessante para quem está começando é utilizar comentários no código eles são utilizados para que você possa escrever no código o que quiser, em geral é escrito uma breve explicação sobre as linhas de código abaixo do comentário. Você pode escrever `//` no seu código e em seguida o que quiser, exemplo:

`//Esta linha não será computada pelo computador serve somente como auxilio para o programador`

Então no código que temos até agora no Personagem podemos incluir alguns comentários que facilitam quando você voltar neste *Script* depois de algum tempo como:

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class ControlaJogador : MonoBehaviour
{
    public float Velocidade = 10;
    Vector3 direcao;

    void Update()
    {
        transform.Translate(direcao * Time.deltaTime * Velocidade);
    }
}
```

```
{\n    //Inputs do Jogador - Guardando teclas apertadas\n    float eixoX = Input.GetAxis("Horizontal");\n    float eixoZ = Input.GetAxis("Vertical");\n\n    direcao = new Vector3(eixoX, 0, eixoZ);\n\n    //Animações do Jogador\n    if (direcao != Vector3.zero)\n    {\n        GetComponent<Animator>().SetBool("Movendo", true);\n    }\n    else\n    {\n        GetComponent<Animator>().SetBool("Movendo", false);\n    }\n}\n\nvoid FixedUpdate()\n{\n    //Movimentação do Jogador por segundo\n    GetComponent<Rigidbody>().MovePosition\n        (GetComponent<Rigidbody>().position +\n         (direcao * Velocidade * Time.deltaTime));\n}\n}
```