



Faça o que eu fiz na aula

Conforme criamos nosso jogo, vemos que cada vez mais a organização de pequenas partes do projeto pode fazer uma grande diferença no tempo de desenvolvimento. Além do mais a maneira com que organizamos o projeto pode deixar mais claro nosso intuito e ajudar ainda mais o resto da equipe.

Uma dessas organizações que fizemos, foi separar a escolha de qual estado a personagem se encontra da escolha de para qual direção ela está olhando. Para isso, utilizamos `Blend Trees` dentro do animator da personagem principal. Crie você sua `blend tree` de acordo com o seu jogo.