

13

Conclusão

Transcrição

[00:01] Parabéns por ter concluído mais esse curso de criação de jogos, e ufa, como a gente fez bastante coisa. A gente começou esse curso criando a parte de interface da vida do nosso jogador. Então, a gente viu como utilizar os objetos padrões que a Unity nos dá e modificar esses objetos para fazer o que a gente está querendo, e também programá-los para isso.

[00:20] Depois a gente viu como trazer coisas de fora da Unity aqui para dentro e vocês viram como a Unity dinamiza muito isso para a gente, então a gente trouxe algumas imagens para gente utilizar na nossa interface. Nessa leva a gente também trouxe os áudios, e nos áudios a gente colocou música e sons no nosso jogo. Para o jogador que está jogando esse jogo sentir o que está acontecendo, se tem um som de tiro é porque eu atirei. Ou no caso, se eu atirei é porque vou dar um som de tiro.

[00:51] Então eu passo para ele, o que está acontecendo durante o nosso jogo. A gente também aumentou o nosso cenário, o nosso cenário que era bem pequeno, a gente aumentou ele. Tornando o jogo muito mais dinâmico, e o nosso jogador tem mais por onde esconder dos nossos zumbis. A gente também deu um clima mais legal no nosso jogo, deixando ele mais noturna, então um esquema meio terror, como é um jogo de zumbis, ele ficou com um clima realmente do que ele é.

[01:16] Não é tão terror, mas ele tem um clima meio noturno, que passa esse clima de zumbis aí. A gente também viu durante o curso, diversas boas práticas de programação, então a gente viu por exemplo, como pegar os nossos scripts que a gente já tinha criado e tornar esse scripts bem mais organizados, organizando eles em outros scripts e quebrando os scripts em métodos.

[01:41] Porque a gente tem métodos que fazem somente uma função, e vários deles, e aí a gente organiza o nosso código de uma forma bem melhor, com várias boas práticas de programação. A gente trabalhou bastante nisso, frisou isso bastante.

[01:55] A gente viu como fazer os nossos vagarem por aí, para eles não perseguirem o jogador diretamente. Porque eles parecem mais perto do que o que eles realmente são. Então, a gente fez eles vagarem, ele ficam por aí, e se o jogador chega perto e eles virem jogador, aí sim eles vão perseguir.

[02:10] A gente trabalhou no novo gerador de zumbis também, verificando se tem zumbis naquela área e numa página de game over onde a gente salva os pontos. Agora eu espero que vocês façam a mesma coisa que a gente fez no final do outro curso, para poder publicar esse curso na web, para vocês poderem jogar e passar esse curso, esse jogo para qualquer pessoa e parabéns novamente para ter chegado até aqui. Lembre de avaliar o curso, deixar o feedback e se tiver qualquer dúvida, perguntar no fórum. Espero vocês em outros cursos futuros da Unity.