

Unity

Platformer 2D: Movimentação

Adicionando vida e
estado de morte



Dicas

Procurem sempre criar scripts que, preferencialmente, possam funcionar de maneira isolada e independente. Dessa maneira, aumentamos a eficiência do código, e diminuímos o número de códigos iguais, reescritos em diversas classes diferentes.

Ao criar a lógica de vida do personagem, podemos fazer especificamente para o personagem principal, ou de maneira a se adaptar para diversos objetos, como visto em aula.

Dicas

Scripts que são desenvolvidos com essa mentalidade, podemos chamar de desacoplados.

Ou seja, códigos que se adaptam facilmente a diversas situações, e quando são removidos dos GameObjects, não revelam erros ao jogo.

Exemplo:

Podemos remover o script HealthBase do nosso personagem, que nenhum erro no console irá aparecer. O personagem apenas vai deixar de ter o comportamento de um personagem com vida.