

Unity

Criando jogo mobile: Primeiros controles

Controlando objetos com touch



Detectando touch

Temos ao menos 2 maneiras principais que podemos detectar o toque na tela, usando a Unity.

1. `Input.GetTouch`
2. `Input.GetMouseDown(0)`

Ambos itens são usados normalmente na função de update.

Usamos o `Input.GetTouch` quando queremos controlar melhor o touch e os números de touches na tela. Podemos ter dedos simultâneos tocando na tela, e com o `GetTouch` podemos acessá-los

*Usamos o `Input.GetMouseDown` quando queremos uma implementação mais simples, e que possa ser utilizada no editor. Para testar o `GetTouch`, precisamos fazer uma build ou instalar o **Simulador** na Unity. Com o `GetMouseDown`, podemos testar direto no editor.*

Get Touch

Para utilizarmos o *Input.GetTouch* podemos fazer da seguinte forma:

```
Unity Message | 0 references
private void Update()
{
    //checamos se temos mais de 1 contato na tela
    if (Input.touchCount > 0)
    {
        //pegamos o primeiro contato, ou outros contatos (1, 2, 3, etc)
        Touch touch = Input.GetTouch(0);

        // cuida dos movimentos do dedo pelo TouchPhase, e podemos checar os diferentes estados do Touch
        switch (touch.phase)
        {
            //Quando o touch acaba de começar
            case TouchPhase.Began:
                //código aqui
                break;

            //Quando o touch está se movendo
            case TouchPhase.Moved:
                //código aqui
                break;

            //Quando o touch finaliza o movimento
            case TouchPhase.Ended:
                //código
                break;
        }
    }
}
```

Atente-se que o Touch reconhece as fases de estado de cada touch, podendo elas serem **Began**, **Moved** e **Ended**

Get Mouse Button

Para utilizarmos o `Input.GetMouseButton` usamos a mesma forma para detectar um clique de botão

```
Unity Message | 0 references  
void Update()  
{  
    if (Input.GetMouseButton(0))  
    {  
        Move(Input.mousePosition.x - pastPosition.x);  
    }  
    pastPosition = Input.mousePosition;  
}
```