

Conclusão

Transcrição

Parabéns, você chegou ao final do curso de Cocos Creator parte 1: Simplificando o desenvolvimento de jogos para Web. Vamos revisar rapidinho tudo que a gente aprendeu neste curso?

Aprendemos a importar *assets* e a dispor objetos na nossa cena, que é onde tudo acontece. Aprendemos que objetos são compostos por objetos e que cada componente tem suas próprias propriedades.

Criamos *scripts* que alteram o comportamento dos objetos e vimos como associar determinado *script* a determinado objeto.

Também aprendemos o conceito de *prefab*, que é um conjunto de instruções para a criação de um objeto, usamos eles para criar a funcionalidade de tiro e o gerador de inimigos.

Vimos como adicionar componentes de colisão aos nossos objetos e resolvemos os problemas que esse tipo de componente pode trazer, como o inimigo atirando nele mesmo. Resolvemos isso aprendendo outro conceito que chamados de grupos de colisão.

Revisamos diversos conceitos da matemática que nos ajudaram na locomoção, direção e rotação de vários objetos da cena. Aplicamos esses conceitos no jogo de forma simples e prática.

Usamos de conceitos da Orientação a Objetos para melhorar ainda mais nosso código com o uso da Herança e do polimorfismo, promovendo reaproveitamento de código. Também agendamos a execução de métodos e várias outras coisas.

Vimos bastante coisa para um curso introdutório e concluímos com um jogo desafiante de se jogar. Qualquer dúvida, sinta-se à vontade para abrir tópicos no nosso fórum!

Bons estudos e até a próxima!