

09

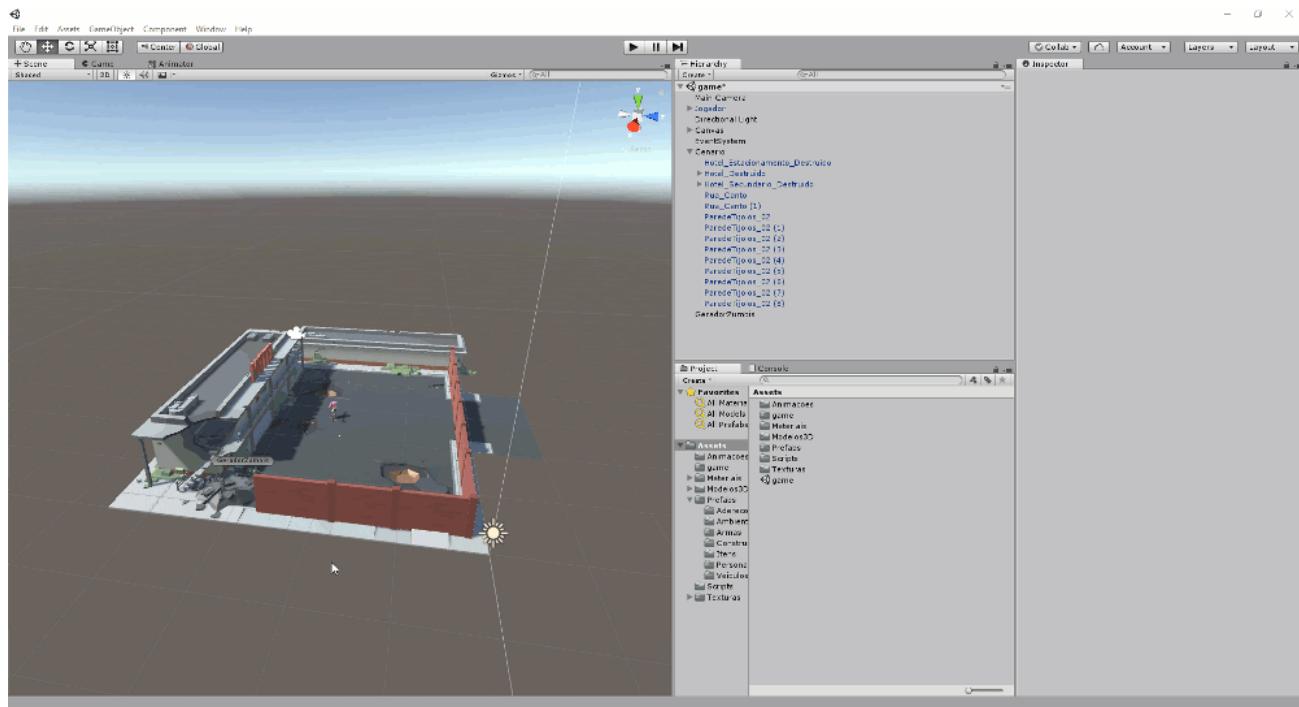
Finalizando nosso Cenário no Jogo

Agora que já temos a programação pronta, vamos continuar nosso cenário? Para produzi-lo vamos utilizar os seguintes objetos além dos que já temos:

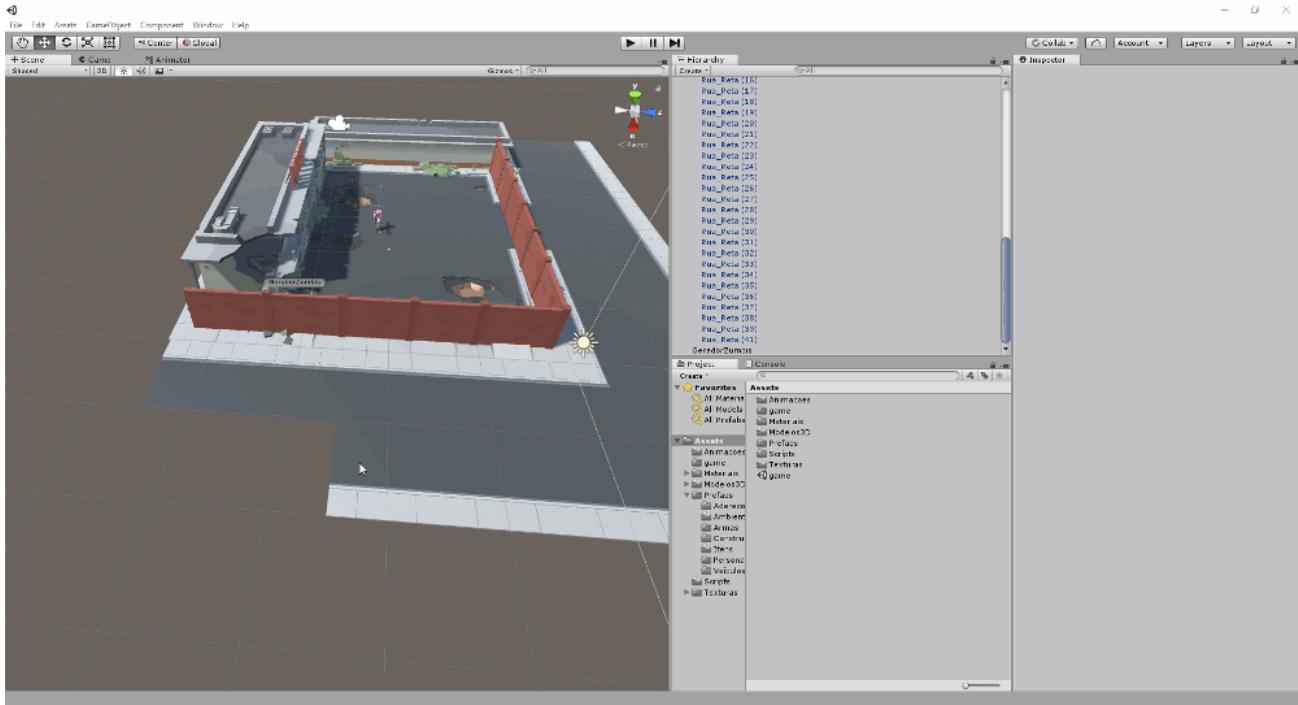
ParedeTijolos_02 que está na pasta Prefabs > Ambiente
 Rua_Reta que está na pasta Prefabs > Ambiente
 Sofa_Destruido_01 que está na pasta Prefabs > Aderecos
 Carro_Capotado_01 que está na pasta Prefabs > Veiculos

Inicie pela parede, a colocando no lugar correto para fechar o cenário. Utilize a ferramenta de movimentação, que tem como atalho a letra **W**, a ferramenta de rotação, que tem como atalho a letra **E** e a ferramenta de escala, que tem como atalho a letra **R**. Depois disso é só duplicar utilizando o atalho **Ctrl+D** (ou **CMD+D** no macOS), movimentá-la e rotacioná-la. Também coloque uma colisão com o **Box Collider** e aplique o *Prefab*

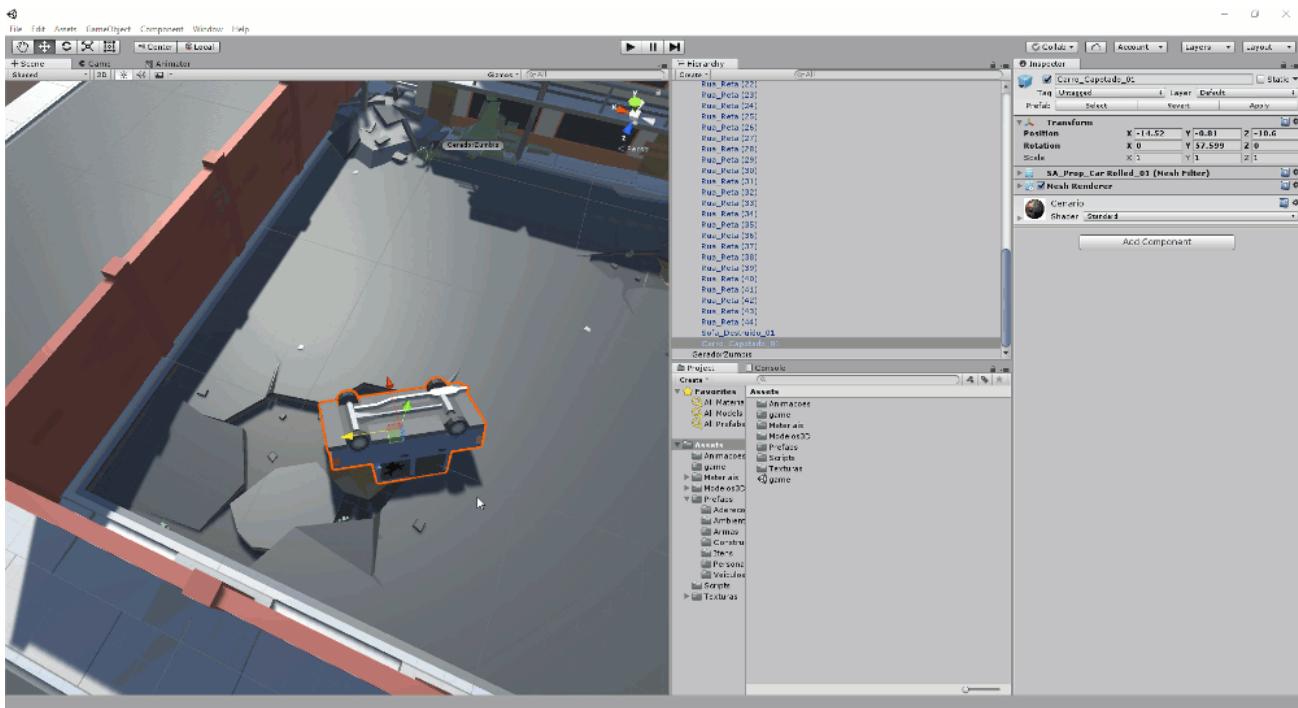
O importante aqui é você fechar o cenário todo com a parede, sem deixar seu jogador sair do estacionamento. No final temos o seguinte resultado.



Agora podemos posicionar a **Rua_Reta** utilizando a ferramenta de Snap (que tem por atalho a tecla **V**) para terminar de cercar o estacionamento, para o Jogador não poder ver o mundo debaixo do seu jogo, novamente duplicando e rotacionando, para no final termos o seguinte resultado.



Agora é só uma questão de posicionar o Sofá e o Carro nos buracos que temos colisão, para dar uma impressão mais concreta de que não podemos passar por ali.



Também é importante duplicar algumas vezes o objeto `GeradorZumbis`, e coloca-lo dentro do Hotel para dar a impressão de que os Zumbis estão saindo de lá. Lembre-se que você pode colocar tempos diferentes de criação para cada um deles.