

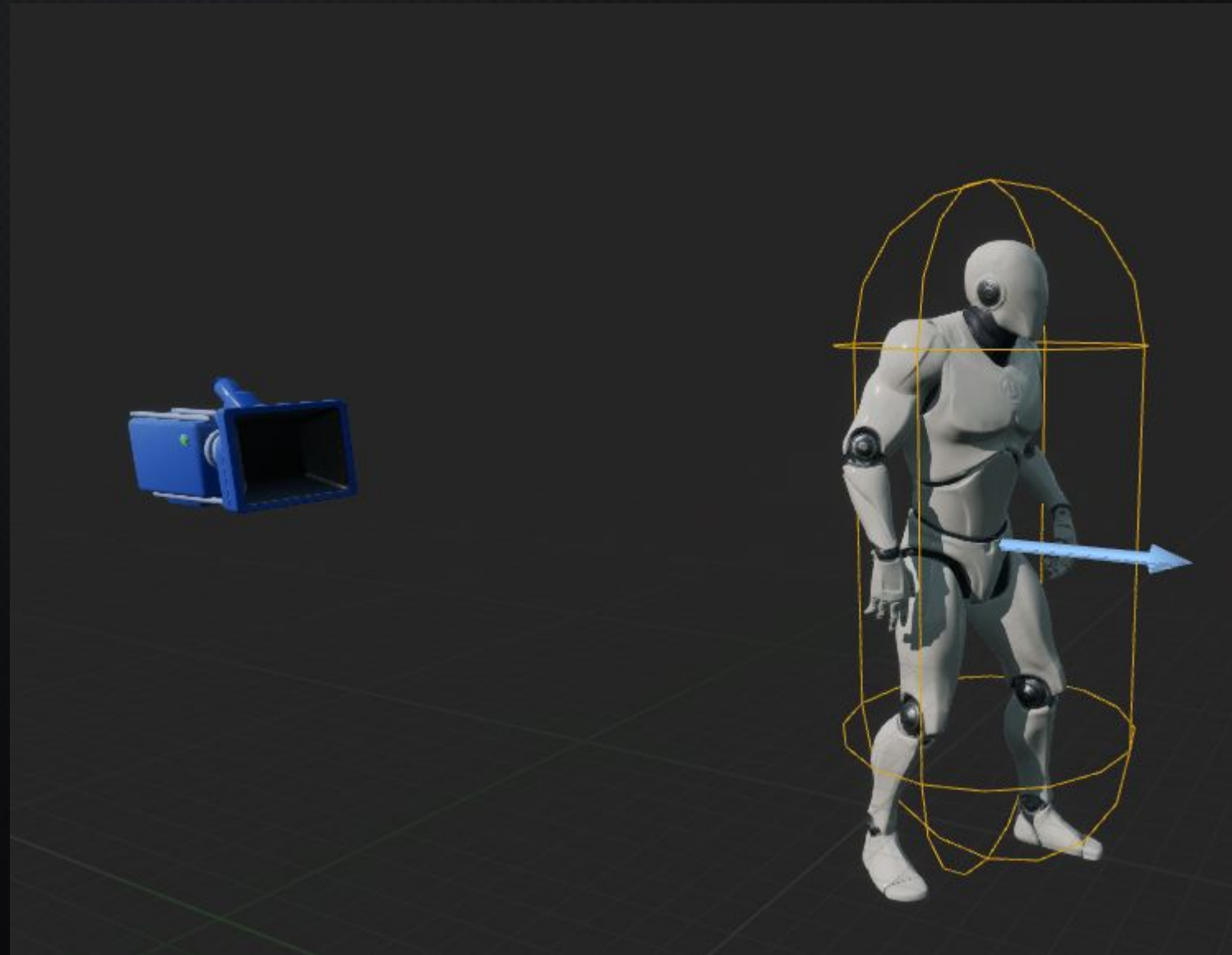
Entendendo Personagens

CONTEÚDO

- ESTRUTURA
 - GAMEPLAY
 - VISUAL
- ANIMAÇÃO
- CONTROLLERS

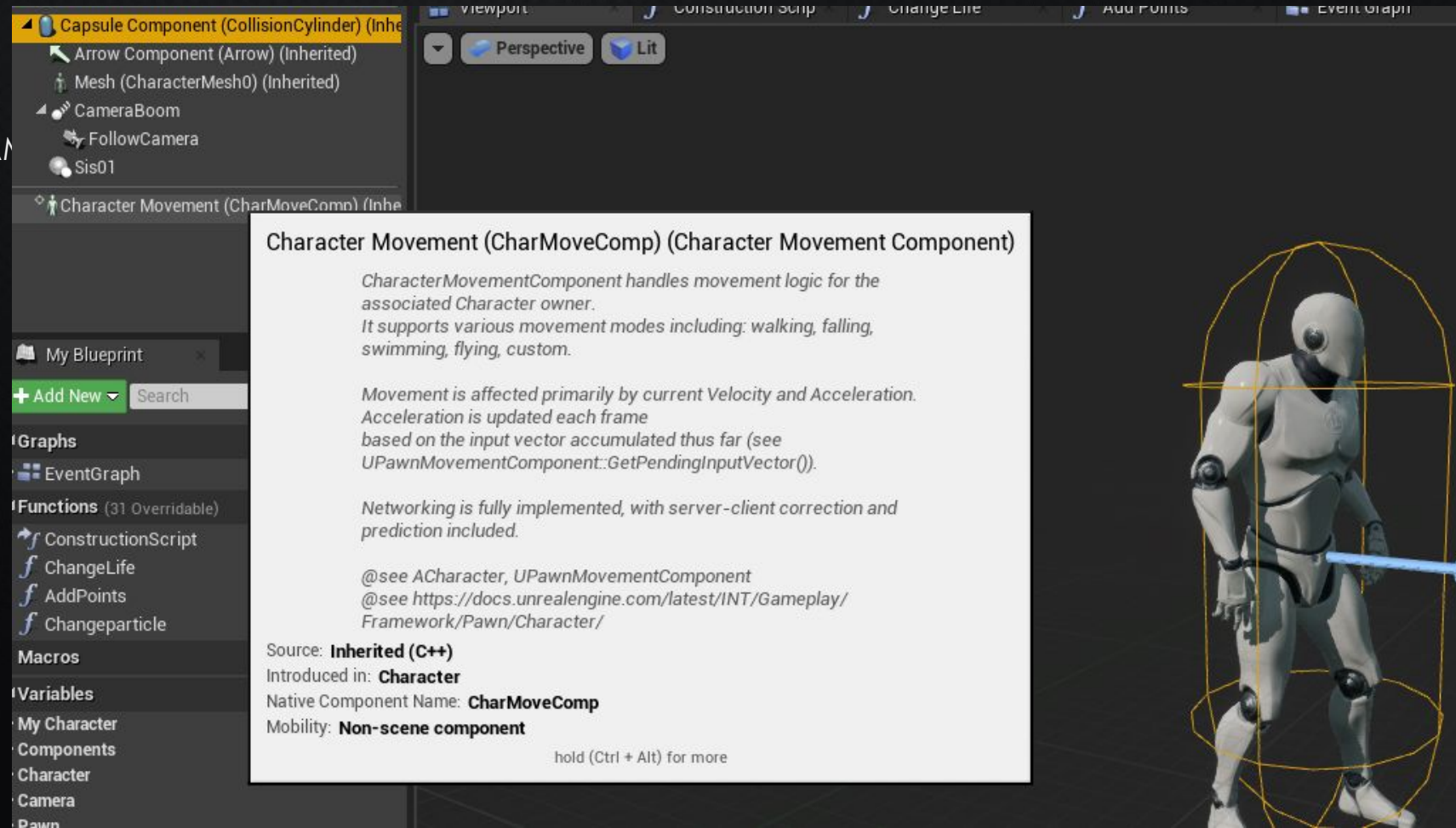
Estrutura

- ESTRUTURA
 - GAMEPLAY
 - VISUAL
- ESTRUTURA PODE SER MUDADA



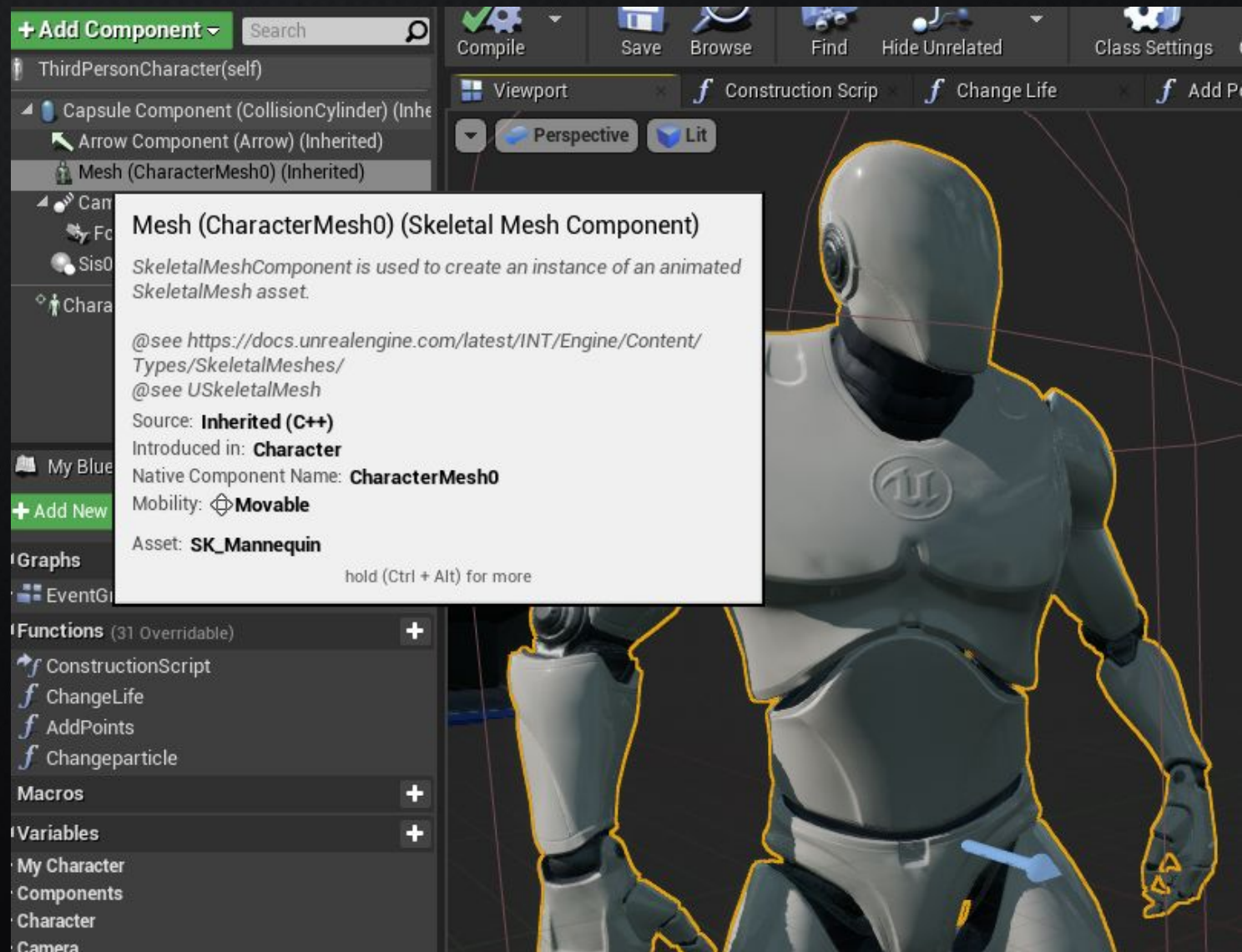
Estrutura – Gameplay

- MOVIMENTAÇÃO DO PERSONAGEM
- COLISÕES E TESTES RELATIVOS AO GAMEPLAY
- PREPARADO PARA MULTIPLAYER
- FÍSICA DE GAMEPLAY



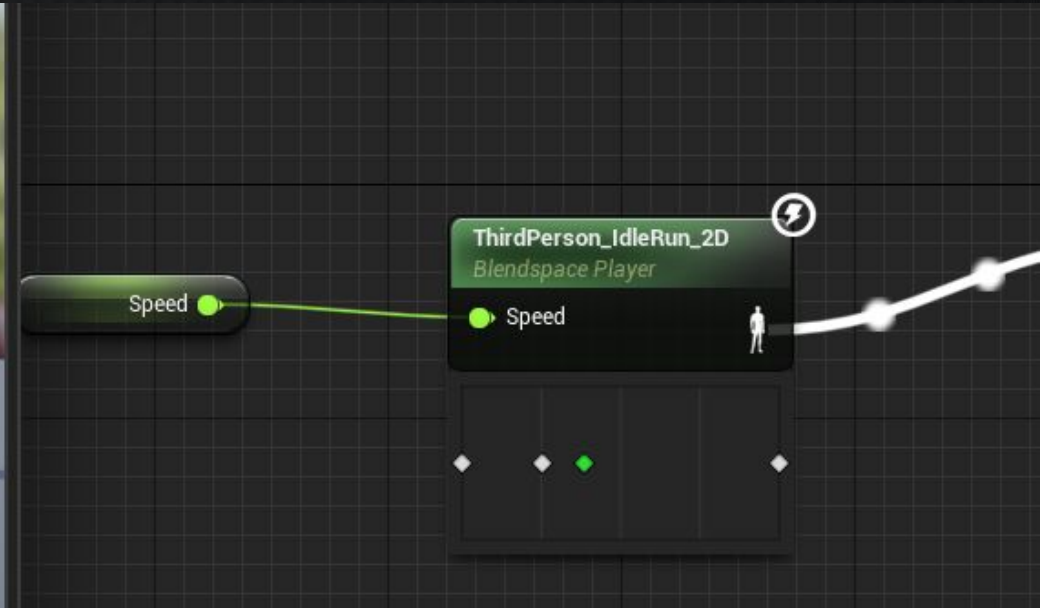
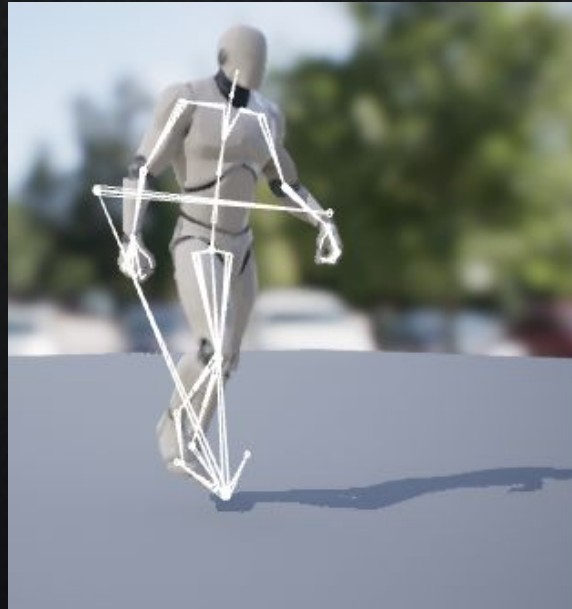
Estrutura – Visual

- ANIMAÇÕES
- FÍSICA VISUAL
- NÃO NECESSARIAMENTE PASSADO PARA O MULTIPLAYER



Animação

- ASSET
- ANIMATION BLUEPRINT
- ANIM MONTAGE



Controllers

PLAYER CONTROLLER

- CLASSE COM OS INPUTS DO JOGADOR
- CONTROLA UM PAWN OU CHARACTER NA UNREAL
 - GAMEPLAY

AI CONTROLLER

- CLASSE COM OS INPUTS DA IA
- CONTROLA UM PAWN OU CHARACTER NA UNREAL
 - GAMEPLAY

- MESMO PIPELINE PARA AMBOS OS CASOS
- ENCAPSULAMENTO DE FUNCIONALIDADES

Controllers

