

Preparando o ambiente

Neste curso vamos continuar de onde paramos no segundo curso, então se você tiver um projeto e gostaria de continuar, pode continuar do seu projeto!

Para isso pegue o projeto inicial [clikando aqui \(https://github.com/alura-cursos/unity-shooter-3/raw/master/Inicio.zip\)](https://github.com/alura-cursos/unity-shooter-3/raw/master/Inicio.zip) e tire o .zip, em seguida arraste a pasta **Assets** para a pasta do seu projeto. Ao perguntar se deseja substituir os arquivos mande ignorar estes arquivos, assim você estará somente adicionando os **novos** modelos 3D.

Caso queira um projeto para iniciar seu aprendizado, você pode baixar a versão final do projeto do segundo curso [clikando aqui \(https://github.com/alura-cursos/unity-shooter-3/raw/master/Inicio.zip\)](https://github.com/alura-cursos/unity-shooter-3/raw/master/Inicio.zip).

Vamos focar em melhorar o fluxo do jogo desenvolvendo novas funcionalidades.

Para isso teste bastante o seu jogo durante cada etapa, e verifique se está tudo funcionando, para não tomar seu tempo no vídeo testamos somente o necessário mas vale lembrar que é importante sempre conferir com mais profundidade para saber se uma coisa não quebrou outra!

Bons estudos :)