

08

Conclusão

Transcrição

[00:00] Chegamos ao fim de mais um curso, então a gente fez bastante coisa nele. Parabéns, se você chegou até aqui. A gente viu muita coisa de novo, né, mas o curso de cálculos bem completo, bem cheio de conteúdo.

[00:11] O que a gente fez nesse curso? Bom, a gente começou trocando todas as imagens do nosso jogo. Então, agora a gente tem os prédios, a jogadora, muito melhores, porque o nosso game, o nosso artista que está dentro da equipe junto com a gente, terminou e mandou para a gente todas as imagens.

[00:30] Inclusive a gente viu, para trocar essas imagens, como fazer né? A gente tem aqui os atlas. Então, eu tenho vários atlas, que é um conjunto grande, é uma imagem gigante com várias pequenas imagens dentro.

[00:42] A gente pode pegar cada recorte dessa imagem gigante que a gente tem, com os frames de animação, então a gente consegue ver aqui o nosso zumbi atacando a parte do cenário, tudo isso dentro de uma imagem só e a coccus busca lá, dentro do atlas cada pedacinho dessa imagem, otimizando assim a maneira com que a gente renderiza nosso jogo, para nossa imagem não ficar sendo limpada.

[01:04] Para a gente não chamar o lixeiro do nosso computador toda hora, e ele não ficar limpando nossa memória RAM. A gente também arrumou né, aproveitando vamos habilitar o áudio, para a gente testar o nosso jogo que a gente finalizou. Então, vamos aqui habilitar o áudio da morte do zumbi, a trilha sonora e o áudio do coração, quando um jogador perde a vida, quando a vida dela ficava baixa, tinha o coração né, começava a tocar.

[01:27] Então, a gente tem aqui a nossa jogadora, com animação já muito melhor, porque ela tem as imagens mais bonitas. Além disso, a gente arrumou a animação dela para olhar nas oito direções né? Então, agora ela consegue olhar não só nas diagonais como ela estava antes, mas em todas as direções. E a gente também atualizou animação dela, o script que controlava a animação dela, para ele ser atualizado todos framing ao invés de depender do mouse.

[01:52] Então, assim que a gente começa a andar, a animação de andar começa a executar. Outra coisa que a gente fez é deixar nosso zumbis mais resistentes. Então, a gente colocou uma barra de vida do zumbi pequenininho aqui, onde a gente consegue ver o que ele está fazendo e quanto falta para ele morrer. Entendo, agora a gente tem os zumbis mais resistentes e deu uma opção para o nosso game designer de deixar eles com mais vida, menos vida, mais fraco ou menos fraco.

[02:16] A nossa jogadora também tem essa barra de vida, então a gente fez o que a gente já tinha feito para jogador, agora para o zumbi, só que cada zumbi tem a sua própria barra de vida individual, e segue ele pelo mapa. A gente também, quando a gente fez essa barra do zumbi, que a gente consegue criar tiros mais fortes, com o mesmo script a gente tinha o tiro mais forte. Entendo, a gente tem aqui esse tiro vermelho, que ele dá mais dano, então a gente mata o zumbi mais rápido com ele.

[02:44] A gente deu essa opção para o game designs para ele criar vários tiros, várias opções de tiro, e só de uma maneira muito simples, vir aqui no jogador, alterar o prefab que ela está usando e conseguir manipular o jogo, deixar o jogo mais equilibrado ou menos equilibrado, mais difícil ou mais fácil, da maneira que ele quer.

[03:03] Entendo, a gente viu bastante coisa, a gente viu também muito código. Se a gente abrir, aqui a gente fez o ajuste da index, onde é um código muito simples, mas que evita que a jogadora, quando a gente está lá no jogo, se eu vier aqui, ela evita que a jogadora fique soterrada pelos zumbis.

[03:18] Então, a nossa jogadora, ela é desenhada em relação aos zumbis, dependendo da posição dela na cena, se ela está para baixo do zumbi, no index, no Y, ela é desenhada na frente dele, se eu passo para cima dele, ela é desenhada por trás dele, então dá essa impressão de profundidade no nosso jogo, fica muito melhor.

[03:35] O zumbi também ataca agora a gente com animação. Então, ele para, ele joga o braço lá para trás e atira na gente, então para fazer isso, a gente usou eventos animação, aí eu tenho aqui.

[03:46] Se a gente colocar, se a gente abrir o prefab do zumbi, a gente vai ver que na timeline dele, a gente consegue abrir aqui, vamos editar a timeline, nos nossos scripts, nas nossas animações aliás, de atacar, a gente tem um evento de animação, que a gente consegue ver aqui esse quadradinho branco da nossa animação, se a gente trouxer ela mais para o canto, a gente consegue ver.

[04:08] Então, eu trabalho com eventos de animação, o que é isso? É quando a gente clica nele, a gente consegue falar para animação, quando eu chegar nesse ponto, chamar algum método lá na nossa classe.

[04:17] No caso do zumbi, ele vai atacar, então ele consegue atacar, e quem dá o tempo de ataque agora para ele, não é mais aquele cronômetro que a gente tinha antes, agora é a animação, então ele sempre ataca de acordo com a velocidade da animação. Ele não tira a vida da jogadora muito rápido e ele consegue atacar de uma maneira muito mais legal.

[04:38] No script do zumbi, a gente tem agora o nosso método atacar, onde a gente emite o sofrer dano e a gente deu um jeito de parar o loop dele, a gente parou o evento de loop dele quando eu estou atacando. Então, assim que eu entro no método update, a gente para. Se eu estou atacando eu não quero verificar mais nada, eu só estou atacando. A gente consegue então controlar o fluxo de informações dentro do nosso jogo.

[05:04] Bastante coisa nesse curso, muito legal, qualquer dúvida deixa no fórum. Não esquece de fazer exercício também, e a gente está sempre aqui para responder, qualquer coisa posta lá no fórum. Agora a gente vai responder sem problema nenhum, qualquer dúvida que você tiver. Faça o exercício, que é muito importante você praticar e treinar todos os conceitos que a gente viu.