

Diferentes abordagens

Para criarmos o cenário do jogo, experimentamos algumas abordagens. A primeira delas foi a de trazer individualmente cada parte do cenário para dentro da cena na Unity e juntá-las manualmente.

Além de todo trabalho que teríamos para montar nosso cenário assim, qual outro problema dessa abordagem?

Seleciona uma alternativa

A Como separamos os sprites através de um atlas, a unity não nos deixava arrastar cada tile individualmente para a cena, então não conseguimos montar o cenário da forma que gostaríamos.

B Com essa abordagem, cada novo pedaço do cenário seria representado como um objeto na hierarquia da Unity, e com um cenário cada vez maior seria mais difícil encontrar e ajustar pequenos detalhes.

C Outra dificuldade que tivemos foi na hora de alinharmos cada um dos sprites, afinal não tínhamos nenhuma maneira de alinhá-los automaticamente, e isso dificultaria muito o trabalho.