

Conteúdo Programático

Unity Programação C# – Intermediário

Conteúdo:

Interação entre scripts e componentes

- Interação de scripts
- Captura, adição e remoção de componente

Uso de recursos do projeto fora do editor

- Preparação de recursos
- Carregar e utilizar recursos

Network (Interação Online)

- Comunicação entre players
- Sincronização de players
- Relação servidor/cliente

Gestão de dados

- Caminhos
- Player Prefs
- Alternativas para gestão de dados

Animação

- Preparando e executando uma animação
- Blend (mesclagem) de animações
- Mecanim

Cubemap

- O que é e como usar um cubemap
- Criação e configuração de um skybox
- Usos do cubemap