**Fundação valeparaibana de ensino**colégios univap – unidade centro

Curso técnico em informática

nome do autor

LISTA DE EXERCÍCIOS 4º bimestre

DESENVOLVIMENTO DE JOGOS

Lista apresentada ao Curso Técnico de informática como composição de nota da disciplina Desenvolvimento de Jogos.

Prof. Me. Hélio Lourenço Esperidião Ferreira

SÃO JOSÉ DOS CAMPOS

2023

LISTA DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS 4º BIMESTRE

1. Utilizando o conceito de lançamento de projeteis construa um jogo com base na interface abaixo. Considere o círculo como um disparo, ao tocar no bloco o círculo é destruído e o bloco é destruído. Apresente em um Text a quantidade de pontos. Em outro Text apresente o tempo desde o inicio.

2. Crie uma plataforma que seja capaz de se movimentar para cima e para baixo.
3. Crie uma plataforma que seja capaz de se movimentar na diagonal.
4. Crie um inimigo que se movimente de um lado para outro. Utilize o transforme para a movimentação.
5. Crie um script que quando posicionado em um bloco no chão seja capaz de “lançar” uma bola de fogo para o alto, caso a bola toque o personagem ele perde.
6. Crie um inimigo que de dois em dois segundos lances um projetil.
7. Crie um inimigo que lance um projetil aleatoriamente dentre do intervalo de 0.5 e 2 segundos.
8. Crie um personagem que ao clicar em um veneno ele torna-se um zumbi. Utilize animações.
9. Faça com que o personagem apresente a animação de morte quando tocar um espinho. Depois carregue a cena de gameover.
10. Crie uma caixa de Entrada de dados que permita que o usuário digite seu nome.
	1. Apresente o nome do jogador em um componente Text que acompanha o Personagem.
11. Crie um jogo que na primeira fase seja capaz de coletar estrelas, apresente as estrelas em um componente Text. Salve a quantidade de estrelas em um arquivo, quando trocar de fase carregue o arquivo novamente e mostre a quantidade de estrelas.
12. Faça um jogo onde o jogador deve coletar 25 itens em 30 segundos. Apresente em um Text o tempo. Se o tempo terminar e o objetivo não for atingido carregue a cena de game over.
13. Faça com que o inimigo seja destruído com 3 disparos de projetil.
14. Utilize como exemplo o código abaixo. Quando o personagem tocar em um espinho ele deve ficar vermelho por 0.5 segundos e depois retornar ao normal. Para isso é necessário criar uma cópia da cor original do personagem. Tenha como base o código abaixo:

|  |
| --- |
| using UnityEngine;public class RestoreOriginalColor : MonoBehaviour{ Color corOriginal; Renderer rend; void Start() { // Obtenha a referência para o Renderer do GameObject rend = GetComponent<Renderer>(); // Salve uma cópia da cor original do material do GameObject corOriginal = new Color(rend.material.color.r, rend.material.color.g, rend.material.color.b, rend.material.color.a); } void RestaurarCorOriginal() { // Restaure a cor original do material do GameObject rend.material.color = corOriginal; } // Exemplo de como chamar a função para restaurar a cor original void ExemploChamadaRestauracao() { RestaurarCorOriginal(); }} |