

Entradas de dados em jogos

Prof. Me. Hélio Esperidião

Entrada de dados

- Para que o usuário interaja com os jogos, este precisa ler o dados por meio de periféricos como teclado, mouse, controles e etc,

input

- O input no Unity é responsável por todas as entradas de dados:
- Teclado
- Mouse
- Controles
- Touch

Atributos

```
float Vx;      //velocidade em x  
float Vy;      //velocidade em y  
float VelocidadeAndar;  
float VelocidadePular;  
float ContadorPulos;  
float TotalPulos;  
float DirecaoHorizontal;  
Rigidbody2D CorpoRigido;  
SpriteRenderer Renderer;
```

```
void Start ()
```

```
void Start () {
```

```
    TotalPulos = 2;
```

```
    VelocidadeAndar = 5;
```

```
    VelocidadePular = 5;
```

```
    CorpoRigido = GetComponent<Rigidbody2D> ();
```

```
    Renderer = GetComponent<SpriteRenderer>();
```

```
    CorpoRigido.freezeRotation = true;
```

```
}
```

```
void Update ()
```

```
    void Update () {  
        MovimentoHorizontalFlip ();  
        PuloDuplo();  
        EntradasMouse ();  
    }
```

mouse

```
void EntradasMouse(){
    if (Input.GetMouseButtonDown (0) == true) {
        print ("Apertou o botão esquerdo");
    }
    if (Input.GetMouseButtonDown (1) == true) {
        print ("Apertou o botão direito");
    }
    if (Input.GetMouseButtonDown (2) == true) {
        print ("Apertou o botão do meio");
    }
}
```

Pular com botão do meio do mouse

void PuloDuplo()

```
void PuloDuplo(){
    bool apertou = Input.GetMouseButtonDown (2);
    // esse bloco só é executado se for apertado o botão de Jump
    // e se o personagem ContadorPulos < 2
    if (apertou == true && ContadorPulos < TotalPulos ) {
        ContadorPulos = ContadorPulos+1;
        Vx = CorpoRigido.velocity.x;
        Vy = VelocidadePular;
        Vector2 pulo = new Vector2 (Vx, Vy);
        CorpoRigido.velocity = pulo;
    }
}
```


Movimentar com o click do mouse

void MovimentoHorizontalFlip()

```
void MovimentoHorizontalFlip(){
    if (Input.GetMouseButtonDown (0) == true) {
        DirecaoHorizontal = -1;
    }
    if (Input.GetMouseButtonDown (1) == true) {
        DirecaoHorizontal = 1;
    }
    Vx = VelocidadeAndar * DirecaoHorizontal;
    Vy = CorpoRigido.velocity.y;

    Vector2 andar = new Vector2 (Vx, Vy);
    CorpoRigido.velocity = andar;
    if (DirecaoHorizontal < 0) {
        Renderer.flipX = true;
    } else if (DirecaoHorizontal > 0){
        Renderer.flipX = false;
    }
}
```

OnTriggerEnter2D/ OnCollisionEnter2D

```
void OnTriggerEnter2D(Collider2D objetoTriggerTocado){  
    string tagTocadaTrigger = objetoTriggerTocado.gameObject.tag;  
}  
void OnCollisionEnter2D(Collision2D objetoTocado)  
{  
    ContadorPulos = 0;  
    string tagObjetoTocado = objetoTocado.gameObject.tag;  
}
```

Outras variações de uso do input

use o nome das teclas

```
void PuloDuplo(){  
    bool apertou = Input.GetKeyDown(KeyCode.Space);  
    if (apertou == true && ContadorPulos < TotalPulos ) {  
        ContadorPulos = ContadorPulos+1;  
        Vx = CorpoRigido.velocity.x;  
        Vy = VelocidadePular;  
        Vector2 pulo = new Vector2 (Vx, Vy);  
        CorpoRigido.velocity = pulo;  
    }  
}
```

Pular com o botão control esquerdo

```
void PuloDuplo(){
    bool apertou = Input.GetKeyDown(KeyCode.LeftControl);
    if (apertou == true && ContadorPulos < TotalPulos ) {
        ContadorPulos = ContadorPulos+1;
        Vx = CorpoRigido.velocity.x;
        Vy = VelocidadePular;
        Vector2 pulo = new Vector2 (Vx, Vy);
        CorpoRigido.velocity = pulo;
    }
}
```

Verifique todas as opções disponíveis para o **KeyCode**

<https://docs.unity3d.com/ScriptReference/KeyCode.html>

Question	Question mark '?' key.
At	At key '@'.
LeftBracket	Left square bracket key '['.
Backslash	Backslash key '\'. Right square bracket key ']'.
RightBracket	Right square bracket key ']'.
Caret	Caret key '^'.
Underscore	Underscore '_' key.
BackQuote	Back quote key '`'.
A	'a' key.
B	'b' key.
C	'c' key.
D	'd' key.
E	'e' key.
F	'f' key.
G	'g' key.
H	'h' key.
I	'i' key.
J	'j' key.
K	'k' key.
L	'l' key.
M	'm' key.
N	'n' key.
O	'o' key.

Utilize o GetKey para saber se estão segurando alguma tecla.

```
void PuloDuplo(){  
    //utilize GetKey, para saber se está pressionando  
    bool apertou1 = Input.GetKey(KeyCode.LeftControl);  
    bool apertou2 = Input.GetMouseButtonDown (0);  
    if (apertou1 == true ) {  
        if (apertou2 == true) {  
            if(ContadorPulos < TotalPulos){  
                ContadorPulos = ContadorPulos + 1;  
                Vx = CorpoRigido.velocity.x;  
                Vy = VelocidadePular;  
                Vector2 pulo = new Vector2 (Vx, Vy);  
                CorpoRigido.velocity = pulo;  
            }  
        }  
    }  
}
```

Posição do mouse na cena.

```
void EntradasMouse(){  
    //Recupera a posição (x,y) do mouse  
    //o centro da camera é a posicao (0,0)  
    Vector3 posicaoMouse = Camera.main.ScreenToWorldPoint (Input.mousePosition);  
    float x = posicaoMouse.x;  
    float y = posicaoMouse.y;  
    print (x + " - " + y);  
}
```

O que está acontecendo?

MovimentoHorizontalFlip()

```
void MovimentoHorizontalFlip(){
    Vector3 posicaoMouse = Camera.main.ScreenToWorldPoint (Input.mousePosition);
    if (posicaoMouse.x < 0) {
        DirecaoHorizontal = -1;
    }
    if (posicaoMouse.x > 0) {
        DirecaoHorizontal = 1;
    }
    // Gera uma nova velocidade em x
    Vx = VelocidadeAndar * DirecaoHorizontal;
    //Recupera a velocidade em y que o personagem já possui
    Vy = CorpoRigido.velocity.y;
    //Cria um vetor de velocidade com os valores da velocidade em x e da velocidade em y (vx e vy)
    Vector2 andar = new Vector2 (Vx, Vy);
    // O vetor de velocidade é adicionado a velocidade do corpo rígido do personagem
    CorpoRigido.velocity = andar;
    if (DirecaoHorizontal < 0) {
        Renderer.flipX = true;
    }else if(DirecaoHorizontal > 0){
        Renderer.flipX = false;
    }
}
```