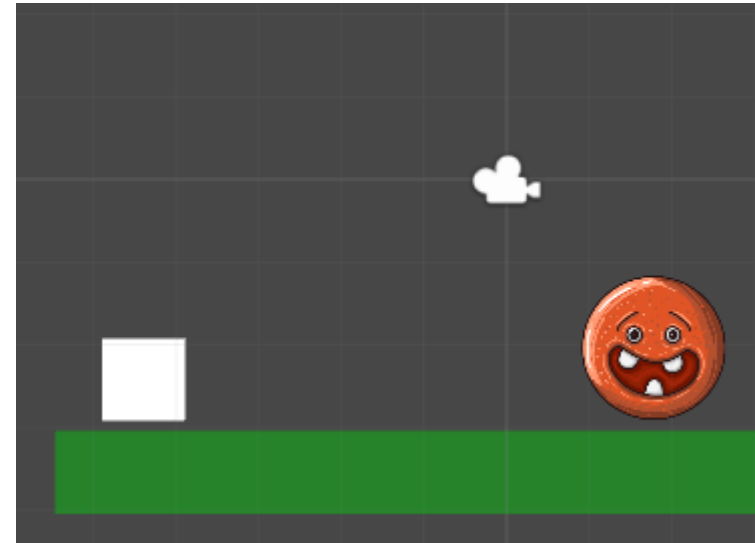


Inimigos Simples

Prof. Me. Hélio Esperidião

Configuração inicial

- inimigo:
 - Physic2D>>Polygon Collider 2D
 - Physic2D>>RigidBody 2D
 - Script: **Inimigo1**
- Personagem:
 - Physic2D>>Box Collider 2D
 - Script: Personagem
- Asset Inimigo:
 - <https://craftpix.net/>



obs

- Deve ser criado um script exclusivo para o inimigo.
- Neste exemplo chamaremos o script de “Inimigo01”

Atributos / Script: Inimigo01

```
Rigidbody2D CorpoRigidoInimigo;  
float Vx;  
float Vy;  
float VelocidadeAndar;  
float DirecaoHorizontal;
```

void Start () - Script: Inimigo01

```
void Start () {  
    CorpoRigidoInimigo = GetComponent<Rigidbody2D> ();  
    CorpoRigidoInimigo.freezeRotation = true;  
    VelocidadeAndar = 5;  
    DirecaoHorizontal = 1;  
}
```

`void Update () - Script: Inimigo01`

```
void Update () {  
    MovimentoHorizontalInimigo ();  
}
```

Script: Inimigo01:

```
void MovimentoHorizontalInimigo()
```

```
void MovimentoHorizontalInimigo(){  
    Vx = CorpoRigidoInimigo.velocity.x;  
    Vy = 0;  
    if (Vx == 0) {  
        Vx = VelocidadeAndar * DirecaoHorizontal;  
        Vector2 movimento = new Vector2 (Vx, Vy);  
        CorpoRigidoInimigo.velocity = movimento;  
        DirecaoHorizontal = DirecaoHorizontal * -1;  
    }  
}
```

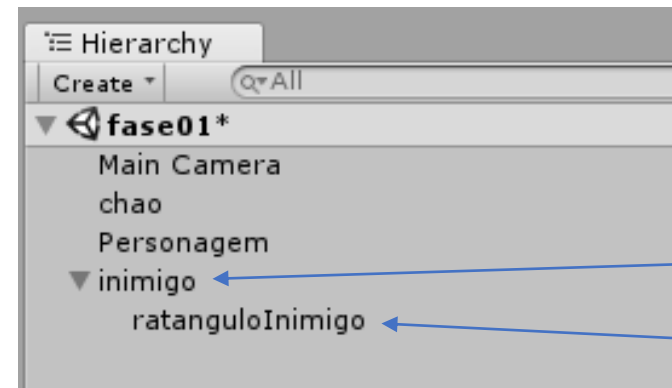
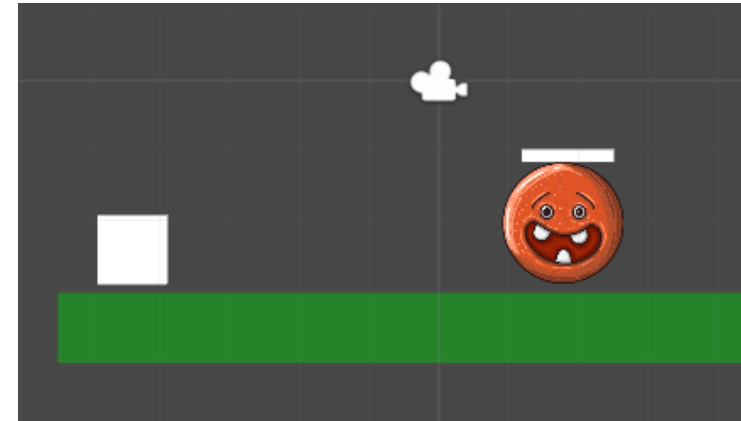
Agora vamos modificar o script do

Personagem

- Objetivos:
 - Permitir que o personagem pule sobre o inimigo e o inimigo seja destruído.
 - Se o personagem tocar nas laterais do inimigo ele perde o jogo.

Configuração Inicial

- Posicione um retângulo sobre a cabeça do inimigo
 - Depois de posicionar, vá até a hierarquia de projeto e arraste o retângulo para dentro do inimigo. Agora o retângulo e o inimigo se movimentaram juntos.
 - Para facilitar renomeei os componentes.
 - Botão direito sobre o componente >> rename
- Inimigo(PAI):
 - Physic2D>>Polygon Collider 2D
 - Physic2D>>RigidBody 2D
 - Script: **Inimigo1**
 - Tag: inimigo01
- Personagem:
 - Physic2D>>Box Collider 2D
 - Script: Personagem
- Retângulo sobre o inimigo(FILHO):
 - Physic2D>>Box Collider 2D
 - Tag: vencerInimigo01



Pai

Filho

void OnCollisionEnter2D()

```
void OnCollisionEnter2D(Collision2D objetoTocado){
    ContadorPulos = 0;
    GameObject filhoObjetoTocado = objetoTocado.collider.gameObject;
    string tagFilhoObjetoTocado = filhoObjetoTocado.tag;
    string tagObjetoTocado = objetoTocado.gameObject.tag;

    //você tocou no bloco inimigo01 ou vencerInimigo01
    if (tagObjetoTocado == "inimigo01") {
        //verificase se tocou no vencer
        if (tagFilhoObjetoTocado == "vencerInimigo01") {
            //voce tocou no vencer inimigo.
            print ("OnCollisionEnter2D():TAG FILHO" + filhoObjetoTocado.tag);
            Destroy (objetoTocado.gameObject);
        } else {//caso contrário só pode ter tocado no inimigo
            //você tocou no inimigo
            print("OnCollisionEnter2D():" + filhoObjetoTocado.tag);
            //carregar outra fase.
        }
    }
}
```

Retângulo Filho

- Não podemos deixar visível o retângulo filho.
- Click sobre o retângulo filho
 - Vá até a propriedade color.
 - Altere o (“A”) alfa para zero.
 - O alfa é a transparência do objeto.

