

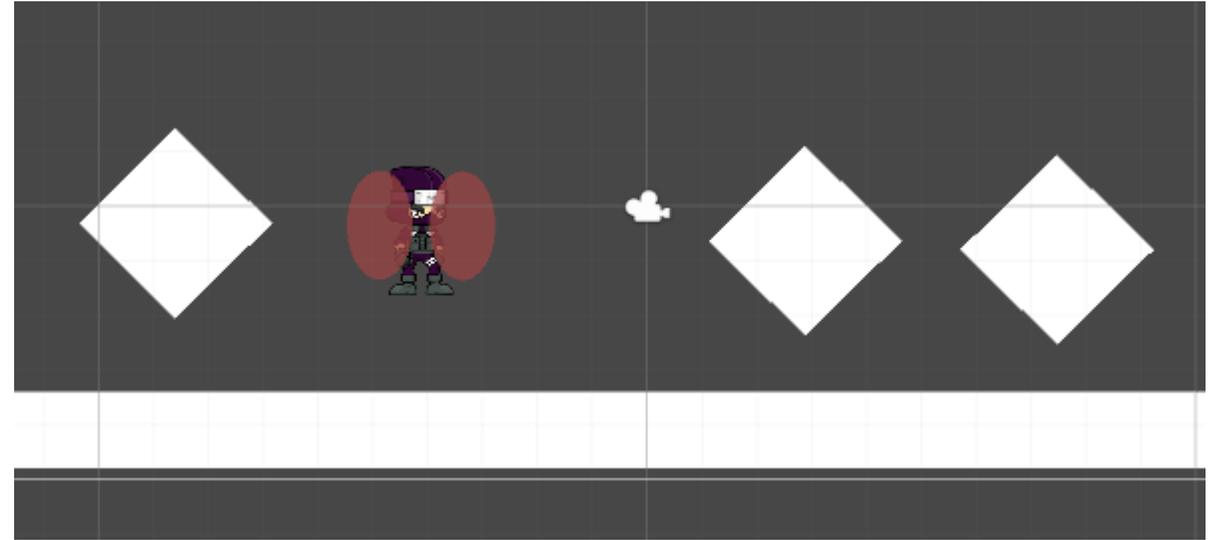


Ataque “melee”

Prof. Me. Hélio Esperidião

Configuração

- Oval:
 - Polygon collider
 - Is trigger: true.
 - Tags:
 - areaAtaqueEsquerda
 - areaAtaqueDireita
 - Alfa: 0
- Personagem
 - Corpo Rígido
 - Colisor
- Losango:
 - Polygon collider
 - Tag: inimigo



Atributos

float Vx;

float Vy;

float VelocidadeHorizontal;

float VelocidadeVertical;

float VelocidadePular;

float DirecaoHorizontal;

float DirecaoVertical;

Rigidbody2D CorpoRigido;

PolygonCollider2D Colisor;

SpriteRenderer PersonagemSpriteRender;

Animator AnimatorPersonagem;

int ContadorPulos;

bool EstaAtacando;

PolygonCollider2D CirculoAtaqueEsquerdo;

PolygonCollider2D CirculoAtaqueDireito;

Start ()

```
void Start () {
    Vx = 0;    Vy = 0;    DirecaoVertical = 0;
    DirecaoHorizontal = 0; VelocidadeHorizontal = 5;
    VelocidadeVertical = 5;    VelocidadePular    = 5;
    ContadorPulos = 0; EstaAtacando = false;
    CorpoRigido = GetComponent<Rigidbody2D> ();
    Colisor = GetComponent<PolygonCollider2D> ();
    AnimatorPersonagem = GetComponent<Animator>();
    PersonagemSpriteRender = GetComponent<SpriteRenderer> ();
    //recupera o PolygonCollider2D das areas de ataque
    CirculoAtaqueEsquerdo=GameObject.FindGameObjectWithTag ("areaAtaqueEsquerda").GetComponent<PolygonCollider2D>();
    CirculoAtaqueDireito=GameObject.FindGameObjectWithTag ("areaAtaqueDireita").GetComponent<PolygonCollider2D>();
    CorpoRigido.freezeRotation = true;
    CorpoRigido.gravityScale = 1;
}
```

Atacar()

```
void Atacar(){
    if (Input.GetKey (KeyCode.LeftControl)) {
        EstaAtacando = true;
        AnimatorPersonagem.SetBool ("estaAtacando", true);
    }
    //Entra no if após a execução da animação atacando.
    if (AnimatorPersonagem.GetCurrentAnimatorStateInfo (0).IsName ("atacando")) {
        AnimatorPersonagem.SetBool ("estaAtacando", false);
        EstaAtacando = false;
    }
}
```

MovimentoHorizontal()

```
void MovimentoHorizontal(){
    DirecaoHorizontal = Input.GetAxis ("Horizontal");
    if (DirecaoHorizontal > 0) {
        PersonagemSpriteRender.flipX = false;
        CirculoAtaqueEsquerdo.enabled = false;
        CirculoAtaqueDireito.enabled = true;
    }
    if (DirecaoHorizontal < 0) {
        PersonagemSpriteRender.flipX = true;
        CirculoAtaqueEsquerdo.enabled = true;
        CirculoAtaqueDireito.enabled = false;
    }
    if (DirecaoHorizontal != 0) {
        AnimatorPersonagem.SetBool ("andando", true);
        AnimatorPersonagem.SetBool ("estaAtacando", false);
    } else {
        AnimatorPersonagem.SetBool ("andando", false);
    }
    Vx = VelocidadeHorizontal * DirecaoHorizontal;
    Vy = CorpoRigido.velocity.y;
    Vector2 andar = new Vector2 (Vx, Vy);
    CorpoRigido.velocity = andar;
}
```

Ativa e desativa a área de ataque conforme a direção do personagem.

Se o personagem aponta para a direita, ativa o oval da direita e desativa o da esquerda.

OnTriggerStay2D()

```
void OnTriggerStay2D(Collider2D objetoTocado){
    string tagTocada = objetoTocado.gameObject.tag;
    if (tagTocada == "inimigo" && EstaAtacando == true) {
        print ("tocou: " + tagTocada);
        byte vermelho = 100;        //0 a 255
        byte verde = 0;             //0 a 255
        byte azul = 0;              //0 a 255
        byte opacidade = 25;       //0 a 255
        //recupera o material do inimigo
        Material material = objetoTocado.GetComponent<Renderer>().material;
        //muda a cor do inimigo
        material.color = new Color(vermelho, verde, azul,opacidade);
        //destroi o inimigo
        Destroy (objetoTocado.gameObject,0.2f);
    }
}
```

```
void OnCollisionEnter2D(Collision2D objetoTocado){  
    AnimatorPersonagem.SetBool ("estaPulando", false);  
    ContadorPulos = 0;  
    string tagTocada = objetoTocado.gameObject.tag;  
    //AnimatorPersonagem.SetBool ("estaPulando", false);  
}
```

rgb

- O termo RGB corresponde às iniciais das cores “Red” (vermelho), “Green” (verde) e “Blue” (azul), que são chamadas aditivas, pois quando somadas, podem formar diversas outras cores.
- Escolha sua cor online:
 - <https://rgbacolorpicker.com/>