

Introdução

Transcrição

[00:01] Nesse curso, a gente vai continuar trabalhando com a Cocos Creator, e a gente vai continuar o nosso projeto da invasão zumbi. Então, como que vai ficar o nosso projeto no final do curso? Bom, a gente pode ver ele aqui. Eu estou com ele aberto dentro da Cocos, e a gente consegue, você já consegue reparar que as imagens já estão diferentes. O nosso prédio antes que estava meio apagado, a nossa jogadora que estava meio escura, já estão destacados.

[00:21] Por que a gente vai nesse curso, receber as imagens do nosso artista, as imagens finais, e vai substituir elas dentro do nosso jogo, então a gente vai ver como funciona esse processo. Inclusive, aproveitando que ele mandou todas as imagens para a gente, ele mandou muito imagem. Então, a gente vai ver como que funciona um atlas. Então, a gente tem um atlas com todas as imagens, a gente vai criar isso nesse curso. Então, é uma imagem gigante que a gente recorta pedacinhos dela, como que funciona um atlas, o que é, que programa a gente usa, a gente vai ver tudo nesse curso.

[00:50] E como que ficou o nosso jogo? Então, vamos dar um play e vamos ver o jogo que a gente vai fazer, a continuação do nosso projeto. Agora a jogadora, ela olha nas oito direções. Então, conforme eu mexo o meu mouse, a gente vê que ela consegue olhar para esquerda, para direita, para cima e para baixo, além das diagonais. Porque antes ela só olhava nas diagonais, até a gente fazer esse projeto, ela só olhava nas diagonais.

[01:11] O meu zumbi também agora está diferente. A gente vai fazer ele ficar mais resistente. A gente vai colocar uma barra de vida nele, porque agora eu consigo dar vários tiros no zumbi até ele morrer. Então, isso é outra coisa que a gente vai ver nesse curso, como colocar uma barra de vida no zumbi, como fazer ele mostrar a vida individual de cada zumbi. Se a gente colocar, se a gente procurar mais zumbis na cena, cada um deles tem uma barra de vida e ela é individual. Então, conforme eu for acertando eles, eles vão perdendo vida e morrendo.

[01:39] Outra coisa que a gente vai fazer esse curso é colocar animação de ataque no nosso zumbi. Então, antes ele só ficava parado com braço esticado, eu ia perdendo vida, agora a gente tem esse movimento, a gente consegue ver ele fazendo movimentos de ataque e atacando a gente. Para isso, a gente vai usar evento de animação. Então, a gente vai olhar lá no prefab do zumbi e a gente vai falar para animação, que quando ela chegar em 1 ponto, ela a tem que tocar, ela tem que executar uma função, um método do nosso código.

[02:06] Então, dentro da timeline do zumbi, se a gente abrir uma das animações de ataque dele, eu posso ver que eu tenho esse quadradinho branco aqui onde marca o evento de animação. A partir desse ponto, ele vai chamar uma função do nosso código. Então, que mais que a gente vai ver nesse curso? Bom, a gente vai fazer códigos, a gente vai refatorar algumas coisas, porque até esse momento a nossa jogadora, o nosso zumbi, eles tavam com um código um pouco confuso, então a gente vai reorganizar isso.

[02:34] No nosso inimigo, no nosso Zumbi, a gente vai refazer ou reorganizar o método update. Porque agora o inimigo, além de atacar de acordo com animação, ele também, ele consegue vagar, então ele não nasce e vai atrás da nossa jogadora, a gente vai fazer com que ele olhe em volta dele e perceba a jogadora dentro de uma distância. Porque se você for pensar, o nosso zumbi não consegue chegar através de prédios, então a gente tem que fazer ele vagar. Essa é outra coisa que a gente vai fazer nesse. Então, eu sou Ricardo Bugar e vamos aprender um pouco mais sobre Cocos Creator.