

## Criação de Games Profissional



### **Sobre nosso curso de Criação de Game Profissional:**

Aprenda a criar jogos em 3D de forma profissional com este curso feito por profissionais da área.

Carga horária: **100 hora(s)**  
Categoria: **Informática**

## Cronograma do curso

- Como baixar e Instalar a Unity
- Principais janelas e funções
- Transform, Sprite Renderer
- Cenário com sprites padrão
- Rigidbody2d
- Collider 2d
- Distance Joint 2d
- Fixed join 2d, Friction Joint 2D
- Hinge Joint 2D, Relative Joint 2D
- Slider Joint 2D, Spring Joint 2D
- Target Joint 2D e Wheel Joint 2D
- Area Effector 2D
- Buoyancy Effector 2D
- Point Effector 2D
- Platform Effector 2D
- Surface Effector 2D
- Constant Force 2D
- Projeto 2d teste scripts
- Elementos script, criando primeiro script
- Variáveis C# - Parte 01
- Variáveis C# Globais e Locais - Parte 2
- Variáveis C# - Outros tipos - Parte 3
- Métodos padrões C#
- Criar métodos
- Cond If, else
- Cond switch case
- Inputs na unity
- Transform
- Loop while, do while
- Loop For
- Arrays
- Loop Foreach
- Enum
- List
- GetComponent
- Projeto plataforma 2D
- Movimento do player
- Flip do player
- Pulo do personagem
- Pulo duplo personagem
- Pulo com variação de personagem
- Animação de personagem
- Coleta de itens
- UI(interface do usuário)
- Animação e lógica das moedas
- Coletar moedas e ganhar vidas
- Script de controle da caixa
- Animação e uma parte da mecânica de tiro do player
- Lógica de tiro do player
- Terminando mecânica de tiro
- Criando primeiro inimigo

- Segundo inimigo
- Sistema de vida do Robô
- Sistema de vida do dino
- Sistema de vidas do player
- Câmera seguir, limitar
- Suavidade da câmera, limitar fase e obj destruidor
- Menu e painel de GameOver
- Scripts para o menu, e o GameOver
- Efeitos sonoros e músicas
- Efeitos sonoros em outros objetos
- Ampliar cena, objeto saída, e particulas
- Finalizar fase 1, e criar fase 2, 3 e script
- Finalizando fases
- Preparando o jogo para construção
- Últimos ajustes na construção do jogo
- Iniciando projeto 3D
- Início da lógica de movimentação do player
- Pulo do player
- Aperfeiçoando o movimentação do player
- Movimento da câmera do player
- Importar assets para ser a arma do jogo
- Começando a criação do tiro
- Limitar balas, e fazer recarga
- Player correr, início da UI
- Efeitos sonoros
- Inimigos e animações
- Patrulha do inimigo
- Seguindo o inimigo no jogo
- Ataque do inimigo
- Criar sistema de dano do inimigo
- Sistema de vida do player, fim do jogo
- Ajustes finais do jogo, fim do curso

## Nossas Vantagens:

- Certificado Reconhecido e válido em todo Brasil.

- Suporte online de Segunda/Sábado das 8 até as 18 horas.
- Aulas de qualidade com aprendizado garantido.
- Estude no seu ritmo e revise quantas vezes quiser
- Aulas 100% on-line (você faz seu curso online em qualquer horário e em qualquer lugar).
- Relatório de aproveitamento: Você tem acesso ao relatório de aproveitamento dos cursos contratados e pode acompanhar o seu rendimento direto no painel de controle.
- O processo de certificação do curso é simples, dinâmico e com número de registro. O certificado pode ser consultado on-line, através do site [www.vejameucertificado.com.br](http://www.vejameucertificado.com.br).
- Acesso ao curso: Você tem um prazo de acesso flexível contratado a partir da ativação da chave.
- Carga horária dos cursos: Os cursos possuem uma carga horária estimada que permite o aluno assistir os vídeos e materiais complementares, fazer os exercícios e demais atividades com tranquilidade. Todavia, em detrimento de eventual conhecimento prévio do assunto, o aluno poderá concluir em tempo inferior, normalmente em até 1/3 da carga horária prevista, mesmo assim, em seu certificado será registrado a carga horária prevista de cada curso.