



Unity - Trigonometria para games

Carga horária: 8 horas

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1 - Introdução

- Introdução
- Entendendo a utilidade da trigonometria dentro dos games

2 - Trigonometria

- Trigonometria

3 - Movimento Ondulatório

- Movimento Ondulatório
- Movimento vertical Duração: 00:16:01
- Movimento horizontal Duração: 00:08:58
- Movimento angular Duração: 00:03:50
- Movimento tangente Duração: 00:10:31
- Questionário 5 questões

4 - Movimento Circular

- Movimento Circular
- Aplicando o movimento circular Duração: 00:05:27
- Questionário 3 questões

5 - Trajetória de tiro ou lançamento

 Trajetória de tiro ou lançamento

 Movimento Vertical

 Movimento Horizontal

 Criando um lançador de objetos - Parte 01

Duração: 00:11:20

 Criando um lançador de objetos - Parte 02

Duração: 00:16:27

 Criando um lançador de objetos - Parte 03

Duração: 00:15:55

 Criando um lançador de objetos - Parte 04

Duração: 00:25:05

 Criando um lançador de objetos - Parte 05

Duração: 00:08:21

 Questionário

4 questões

6 - Conclusão

 Conclusão

Ficou alguma dúvida em relação ao conteúdo programático?

Envie-nos um e-mail [clikando aqui](#).