

Introdução à programação de jogos em C#



CSJ ACADEMY

Aula 04 – Condicionais (If – Else)

Comandos Condicionais: Estruturas condicionais são as instruções para testar se uma condição é verdadeira ou não.

Comandos Condicionais: Estruturas condicionais são as instruções para testar se uma condição é verdadeira ou não.

- If – Else – Else if
- Switch
- For
- Foreach
- Do e While

Comandos Condicionais: Estruturas condicionais são as instruções para testar se uma condição é verdadeira ou não.

If (condição realizada)

```
{  
    lista de instruções;  
}
```

Comandos Condicionais: Estruturas condicionais são as instruções para testar se uma condição é verdadeira ou não.

If (condição realizada)

```
{  
    lista de instruções;
```

```
}
```

else

```
{
```

```
    se a condição não for realizada, então executa-se aqui;
```

```
}
```

```
class Player
```

```
{
```

```
    void Update()
```

```
    {
```

```
        if(Input.GetKey(KeyCode.D)
```

```
        {
```

```
            //executa código de movimentação;
```

```
        }
```

```
    }
```

```
}
```

```
class Player
```

```
{
```

```
    private bool Atacar;
```

```
    void Update()
```

```
    {
```

```
        if(Atacar)
```

```
        {
```

```
            //executa código de ataque do personagem;
```

```
        }
```

```
    }
```

```
}
```



CSJ ACADEMY

FIM