

Relatório da Etapa pré-Beta desenvolvida no Scratch.

Aluno: Abílio Nogueira

Link do Projeto: <https://scratch.mit.edu/projects/239853533/>

Dificuldade de desenvolvimento do protótipo no Scratch:

- Dificuldade em gerar colisões entre os elementos de cena. Sendo necessário realizar delay de micro segundos entra a captação e exclusão de elementos;
- Adequação da proporção de background da tela;
- Geração e exclusão de inimigos durante a fase.

Facilidade de desenvolvimento do protótipo no Scratch:

- Fácil adequação de assets;
- Fácil estabelecimento de comandos vindos do teclado;

O Scratch é uma boa ferramenta para visualização e interação dos assets, entretanto coisas simples como o colider Box que geram um pouco mais de atenção nessa ferramenta são bastante simples em outras como o Construc2.

A maioria dos problemas encontrados foi sanada com ajuda do tutor e com tempo analisando outros códigos. Sendo o maior deles como já apontado o colider. E por contar com apenas 3 elementos em cena deixou tudo simples de organizar.

Os elementos são:

- Personagem: Que pode executar ações de andar e lançar objetos.
- Projétil: O objeto que é lançado pelo personagem e ao colidir com o inimigo destrói ambos;
- Inimigo: É gerado e sempre anda para frente em busca da personagem, ao ser atingido pelo projétil é destruído e após 3 segundos renasce no mesmo lugar de origem do anterior.