

## Semana 5 – Rede e Estrutura Multiplayer

- Instalar e configurar SpiderMonkey.
- Criar servidor que aceita múltiplas conexões.
- Criar cliente que envia posição do player ao servidor.
- Servidor retransmite posições para todos os clientes.
- Representar players no mapa como caixas (avatars placeholders).
- Exercício: mover dois clientes diferentes e ver movimento sincronizado.

## Semana 6 – RPG Base

- Substituir cubos por personagens animados (idle e walk).
- Sincronizar animações pela rede (idle ↔ walk ↔ ataque).
- Criar HUD inicial com vida, mana e nome do player.
- Implementar combate básico (ataque reduz vida de outro player).
- Exibir feedback no HUD (vida diminuindo).
- Exercício: dois players conectados duelando no servidor.

## Semana 7 – Mundo e Conteúdo

- Criar terreno com heightmap realista (mapa maior).
- Aplicar texturas tileadas (grama, rocha, areia).
- Adicionar NPCs básicos controlados no servidor.
- Criar HUD com inventário simples (lista textual).
- Implementar itens coletáveis espalhados no mapa.
- Exercício: players coletam itens e inventário é atualizado no HUD.

## Semana 8 – Protótipo Multiplayer de RPG

- Player faz login no servidor e entra no mundo.
- Enxerga outros players conectados.
- Movimenta-se, coleta itens e interage em combate simples.
- HUD mostra vida, mana e inventário atualizado.
- Adicionar partículas e sons básicos (magia, ataque, passos).
- Exercício final: sessão multiplayer com 2+ players explorando o mapa.