

Documentação de Recursos (Resources)

Este documento lista e descreve os recursos (Resources) e as classes GDScript que os definem no projeto Lucy & Nero.

Classes GDScript de Recursos

As classes GDScript abaixo estendem `Resource` e são usadas para definir tipos de dados personalizados que podem ser salvos como arquivos `.tres` no Godot Engine.

AbilityData

Extends: `Resource`

Path: `godot/resources/AbilityData.gd`

Descrição: Define os dados básicos para uma habilidade, incluindo nome, descrição e custo de mana.

CharacterData

Extends: `Resource`

Path: `godot/resources/CharacterData.gd`

Descrição: Contém os atributos de identidade de um personagem (nome, idade, altura, descrição), referências a recursos de progressão (tabela de XP, árvore de habilidades, progressão de stats), habilidades, formas (para Nero) e inventário.

EnemyData

Extends: `Resource`

Path: `godot/resources/EnemyData.gd`

Descrição: Define os dados para um tipo de inimigo, incluindo nome, cena 3D, progressão de stats, habilidades e tabela de loot.

ExpTableData

Extends: `Resource`

Path: `godot/resources/ExpTableData.gd`

Descrição: Armazena a tabela de experiência necessária para subir de nível.

FormData

Extends: `Resource`

Path: `godot/resources/FormData.gd`

Descrição: Representa uma das formas de Nero, contendo seu nome, descrição e as habilidades associadas a essa forma.

InventoryData

Extends: Resource

Path: `godot/resources/InventoryData.gd`

Descrição: Gerencia o inventário de um personagem, incluindo materiais, equipamentos e a arma equipada.

LootTableData

Extends: Resource

Path: `godot/resources/LootTableData.gd`

Descrição: Define os itens que podem ser dropados por inimigos ou encontrados no ambiente, com suas quantidades e pesos de drop.

MaterialData

Extends: Resource

Path: `godot/resources/MaterialData.gd`

Descrição: Descreve um material de forja, incluindo nome, descrição, ícone e modificadores de atributos (dano, peso, defesa).

RuneData

Extends: Resource

Path: `godot/resources/RuneData.gd`

Descrição: Define os dados para uma runa, incluindo nome, descrição e tipo (Elemental, Habilidade, Passiva).

SkillTreeData

Extends: Resource

Path: `godot/resources/SkillTreeData.gd`

Descrição: Armazena a estrutura e o estado de uma árvore de habilidades, permitindo desbloquear habilidades.

StatProgressionData

Extends: Resource

Path: `godot/resources/StatProgressionData.gd`

Descrição: Contém tabelas de progressão de atributos por nível para personagens e inimigos.

WeaponBlueprintData

Extends: Resource

Path: `godot/resources/WeaponBlueprintData.gd`

Descrição: Define o "projeto" base de uma arma, incluindo nome, tipo, dano base e peso base.

WeaponInstanceData

Extends: Resource

Path: godot/resources/WeaponInstanceData.gd

Descrição: Representa uma instância específica de uma arma no jogo, combinando um projeto, um material, nível de refinamento, slots de runas e nível de maestria.

Arquivos de Recursos Godot (.tres)

Estes são os arquivos de dados criados no Godot Engine usando as classes GDScript acima.

AbilityData (.tres)

Recursos que definem habilidades específicas no jogo.

- **File:** godot/data/Abilities/AuraDeGuardiao.tres
 - **Name:** Aura de Guardiã
 - **Description:** Reforça temporariamente as defesas de Lucy, absorvendo uma parte do dano recebido.
 - **Mana Cost:** 30.0
- **File:** godot/data/Abilities/ChuvaDePenas.tres
 - **Name:** Chuva de Penas
 - **Description:** Lança uma saraivada de projéteis mágicos em área.
 - **Mana Cost:** 20.0
- **File:** godot/data/Abilities/GarrasRunicas.tres
 - **Name:** Garras Rúnicas
 - **Description:** Cortes que canalizam a mana de Lucy, causando dano mágico adicional.
 - **Mana Cost:** 5.0
- **File:** godot/data/Abilities/InvestidaTrovejante.tres
 - **Name:** Investida Trovejante
 - **Description:** Corrida que gera uma onda de impacto, empurrando e atordoando inimigos.
 - **Mana Cost:** 25.0
- **File:** godot/data/Abilities/OlhoDoVigia.tres
 - **Name:** Olho do Vigia
 - **Description:** Revela inimigos ocultos e pontos fracos em uma grande área ao redor.
 - **Mana Cost:** 5.0
- **File:** godot/data/Abilities/PilarDaTerra.tres
 - **Name:** Pilar da Terra
 - **Description:** Bate os cascos no chão, criando um tremor que atordoia inimigos próximos.
 - **Mana Cost:** 15.0
- **File:** godot/data/Abilities/PredadorSilencioso.tres
 - **Name:** Predador Silencioso
 - **Description:** Atravessa brevemente obstáculos e inimigos para se reposicionar, aparecendo pelas costas do alvo.
 - **Mana Cost:** 10.0
- **File:** godot/data/Abilities/RasgoSombrio.tres

- **Name:** Rasgo Sombrio
- **Description:** Ataque que deixa marcas mágicas instáveis nos inimigos, que podem ser detonadas por Lucy.
- **Mana Cost:** 15.0
- **File:** godot/data/Abilities/VooRasante.tres
 - **Name:** Voo Rasante
 - **Description:** Investida aérea cortante que pode atingir múltiplos inimigos em linha.
 - **Mana Cost:** 10.0

CharacterData (.tres)

Recursos que definem os personagens principais do jogo.

- **File:** godot/data/Characters/Lucy.tres
 - **Name:** Lucy
 - **Age:** 19
 - **Height:** 1.75
 - **Description:** Uma jovem forjadora com a habilidade de imbuir magia em suas criações.
 - **Stat Progression:** LucyStatProgression.tres
 - **Exp Table:** LucyExpTable.tres
 - **Skill Tree:** LucySkillTree.tres
 - **Inventory:** LucyInventory.tres
- **File:** godot/data/Characters/Nero.tres
 - **Name:** Nero
 - **Description:** Um guardião metamorfo místico, ligado a Lucy por um pacto antigo.
 - **Stat Progression:** NeroStatProgression.tres
 - **Forms:** FormaGato.tres , FormaCorvo.tres , FormaCavalo.tres

ExpTableData (.tres)

Recursos que definem tabelas de experiência.

- **File:** godot/data/ExpTables/LucyExpTable.tres
 - **XP Table:** [100, 250, 450, 700, 1000]

FormData (.tres)

Recursos que definem as diferentes formas de Nero.

- **File:** godot/data/Forms/FormaCavalo.tres
 - **Name:** Forma de Cavalo
 - **Description:** Forma de montaria, resistente e voltada para impacto e defesa.
 - **Abilities:** InvestidaTrovejante.tres , PilarDaTerra.tres , AuraDeGuardiao.tres
- **File:** godot/data/Forms/FormaCorvo.tres
 - **Name:** Forma de Corvo
 - **Description:** Forma aérea, usada para vigilância e ataques rápidos em área.
 - **Abilities:** VooRasante.tres , ChuvaDePenas.tres , OlhoDoVigia.tres

- **File:** `godot/data/Forms/FormaGato.tres`
 - **Name:** Forma de Gato
 - **Description:** Ágil e furtivo, excelente em emboscadas e combate próximo.
 - **Abilities:** `GarrasRunicas.tres` , `RasgoSombrio.tres` , `PredadorSilencioso.tres`

InventoryData (.tres)

Recursos que representam inventários de personagens.

- **File:** `godot/data/Inventories/LucyInventory.tres`
 - **Materials:** `{}` (Vazio)
 - **Equipment:** `[]` (Vazio)

SkillTreeData (.tres)

Recursos que definem árvores de habilidades.

- **File:** `godot/data/SkillTrees/LucySkillTree.tres`
 - **Skills:**
`{"Forja Refinada": {"cost": 1, "unlocked": false}, "Maestria em Lâminas": {"cost": 2, "unlocked": false}}`

StatProgressionData (.tres)

Recursos que definem a progressão de atributos.

- **File:** `godot/data/StatProgressions/LucyStatProgression.tres`
 - **Stats per Level:** `{1: {...}, 2: {...}, 3: {...}, 4: {...}, 5: {...}}` (Detalhes omitidos para brevidade)
- **File:** `godot/data/StatProgressions/NeroStatProgression.tres`
 - **Stats per Level:** `{1: {...}, 2: {...}, 3: {...}}` (Detalhes omitidos para brevidade)