

DPCJ - Arena

Versão 0.1

Licença

Você poderá utilizar este documento para qualquer jogo, porém deverá ser dado os créditos a Alec Markarian e Benjamin Stanley.

Gratuito para modificar, redistribuir, mas não venda este documento.

DPCJ – Documentação e Padrões de Codificação para Jogos

Histórico de Revisões

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| 06/12/2018 | 0.1 | Criação do documento | Dener Cavallaro Marcolino |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sumário

[1. descrição 4](#_Toc530507097)

[2. Assets utilizados 4](#_Toc530507098)

[2.1. Personagens 4](#_Toc530507099)

[2.2. Objetos e itens 4](#_Toc530507100)

[2.3. Trilhas sonoras 4](#_Toc530507101)

<Nome da cena>

descrição

[A descrição deve relatar brevemente a finalidade da cena.. Para tanto, será suficiente um único parágrafo.]

Exemplo: “Esta cena é a cidade em que acontecerá o evento do capítulo x (relatado no documento de progressão de jogo) da história.”

Assets utilizados

## Personagens

* Gladiadores (4 em cena)
* Leõs (até 4 em cena)

## Objetos e itens

* Main Camera – câmera da cena
* Canvas – objeto que organiza botões e textos da cena
* Entrada – sprite com o desenho da entrada da arena
* Arena – lista de objetos que contém todos os objetos, obstáculos da cena
* Chão – objeto que ilustra o chão da arena
* Muro (2 em cena) – objeto muro da arena
* Coluna (2 em cena) – objeto que ilustra uma coluna
* Rocha (3 em cena) – objeto que ilustra uma rocha
* spawnLeão – local onde leões são instancializados
* destino – Primeiro alvo do leão
* nó (4 em cena) – acompanham os gladiadores para retornar sua coordenada e dar para os leões
* portão – objeto que não permite que os gladiadores saiam da arena