

DPCJ-Fluxogramas

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 Coficação 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)

fluxogramas

descrição

Esta cena é responsável por ceder espaço à montagem de fluxogramas por parte do jogador.

Assets utilizados

## Objetos e itens

* Main Camera – câmera da cena
* Canvas – local onde fica armazenado os botões e textos
* linhaVertical – linha que representa o fluxo do fluxograma
* linhaHorizontal – linha que representa a ligação entre um evento e uma ação (cada evento possui a própria linha horizontal)
* fundo – imagem de fundo da tela
* Inicio – Inicio de um fluxograma
* Declaracao – sprite que ilustra a declaração de variáveis do fluxograma
* aoMudarDirecao – sprite que ilustra o evento de mudar direção
* alcanceInimigo – sprite que ilustra o evento de alcance inimigo
* aoAtacar – sprite que ilustra o evento de atacar
* aCadaTempo – Sprite que ilustra o evento “a cada 4 segundos”
* aoDefender – sprite que ilustra o evento de defender
* aoColidir – sprite que ilustra o evento de colisão
* aoSofrerDano – sprite que ilustra o evento de sofrer dano
* btnMais – botão que exibe uma lista de ações
* btnMenos – botão que exclui uma ação de um determinado fluxograma
* fim –evento de fim
* atacar – sprite (prefab) que representa a ação de atacar
* defender – sprite (prefab) que representa a ação de defender
* rotacionar90 – sprite (prefab) que representa a ação de rotacionar 90º
* rotacionar180 – sprite (prefab) que representa a ação de rotacionar 180º
* rotacionar270 – sprite (prefab) que representa a ação de rotacionar 270º
* btnLimpar – zera as ações do fluxograma
* btnCancelar – cancela todas as alterações feitas no fluxograma
* btnSalvar – efetiva as mudanças feitas no fluxograma