



UM JOGO VIRTUALMENTE INCRÍVEL

POR:

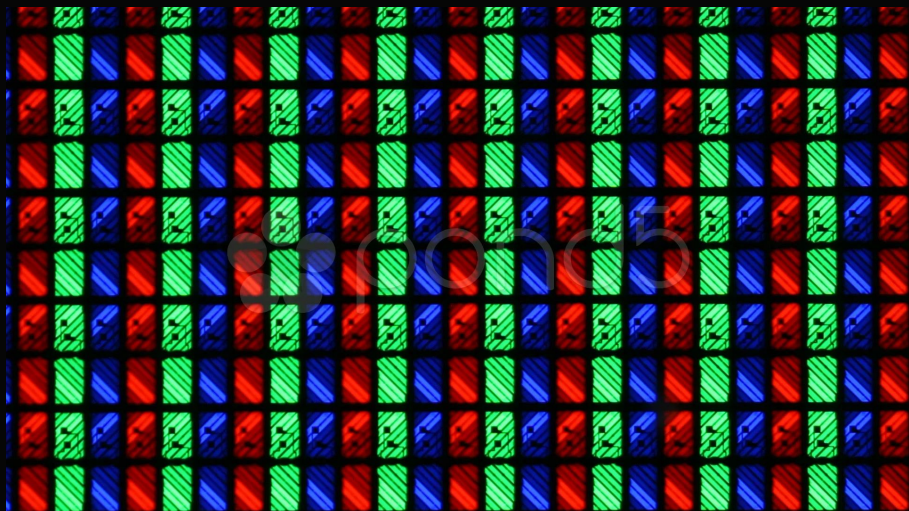
- CLAUDIO RAMOS
- GUILHERME DIAS
- JUAN VITOR

IDEIA

Requisitos

O projeto deve apresentar:

- Grupos de no máximo 4 alunos. Apresentar dia 11/09 (na aula)
- Um centralizador de informações (Singleton) para controlar as regras do jogo (Ex.: pontos, recursos, vitória, derrota, algum tipo de controlador, etc)
- Player, ou NPC, ou interface gráfica (loja, sistema de construção, upgrade, etc) devem alterar seu comportamento com o padrão Strategy com no mínimo **três** comportamentos.



- Player, ou NPC, ou interface gráfica (loja, sistema de construção, upgrade, etc) devem alterar seu comportamento com o padrão Strategy com no mínimo **três** comportamentos.

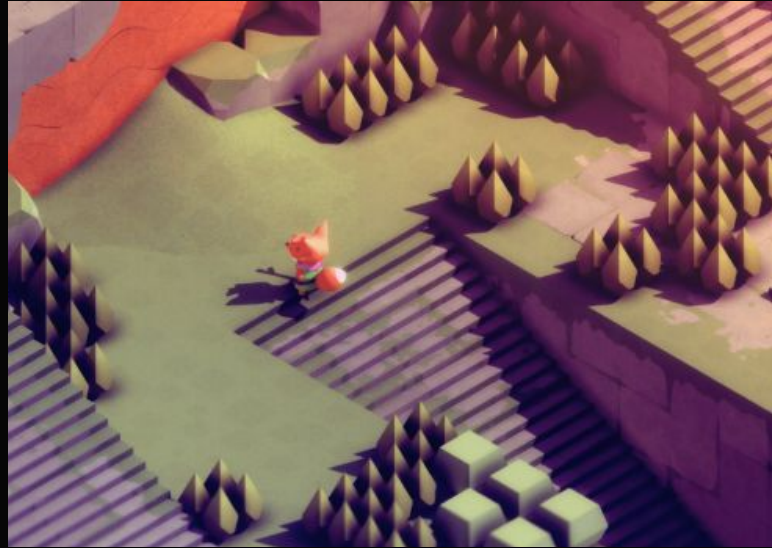
três c

Um pixel tem **três** cores.

REFERÊNCIAS

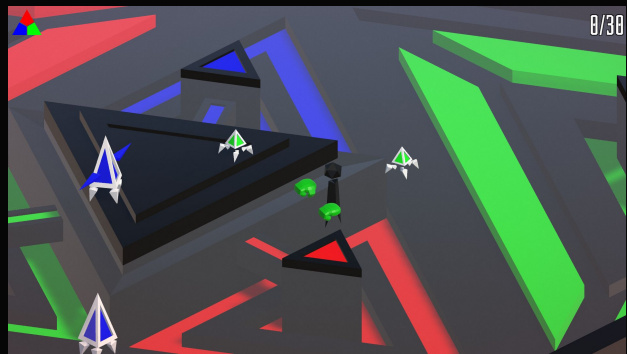
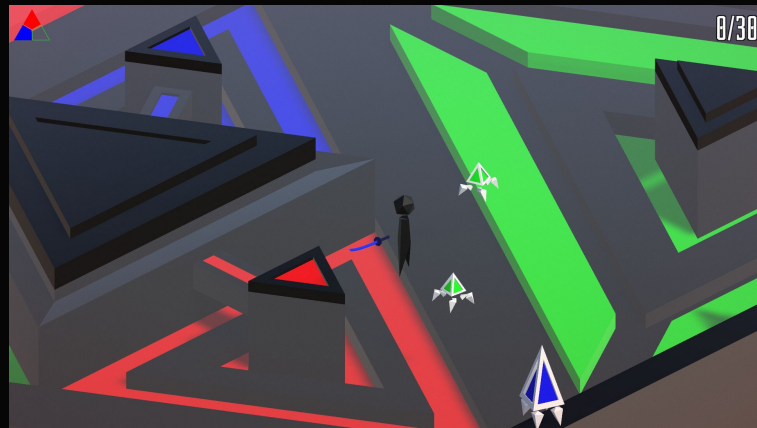
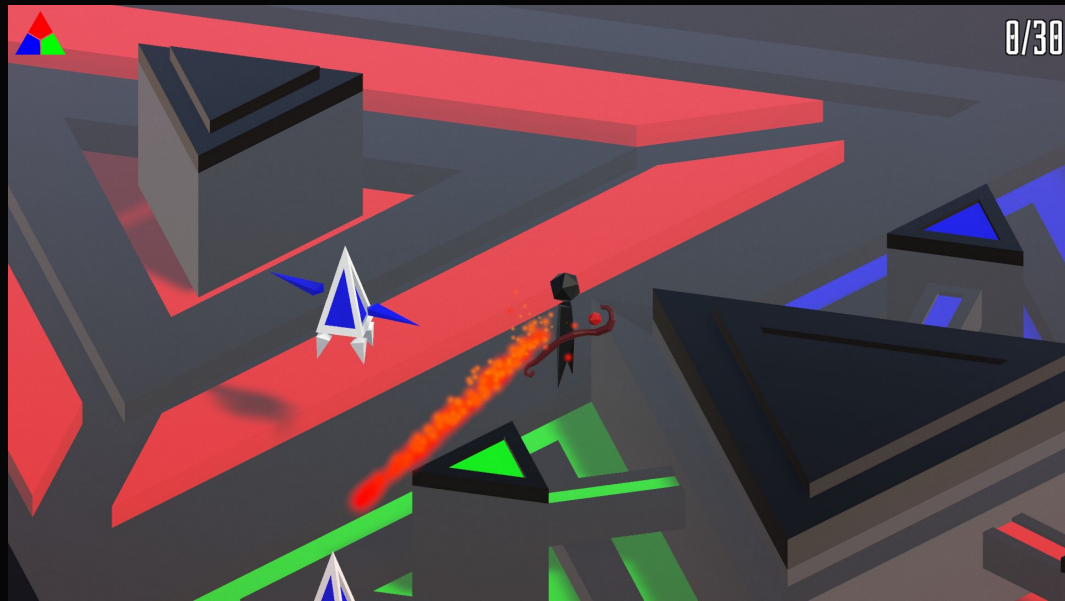


3 elementos



jogo bonito

COMO É NA PRÁTICA?



O DIAGRAMA COMPLETO



MANAGERS

GameManager

+ instance	GameManager
+ player	Player
+ power	int
+ maxPower	int
+ weapons	string[]
+ currentWeapon	int
+ Win()	void
+ Lose()	void

UIController

+ instance	UIController
+ powerText	Text
+ lifes	GameObject[]
+ UpdatePowerText()	void
+ UpdateLife(float)	void

ARMAS

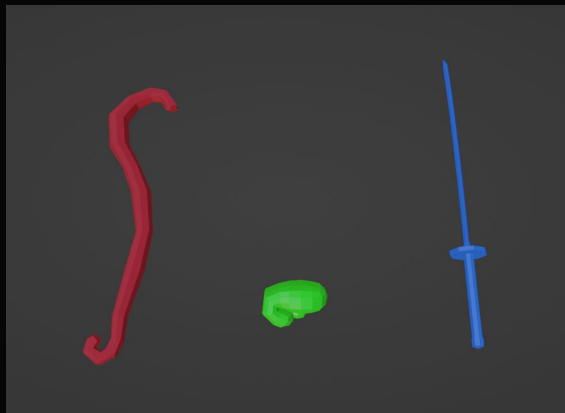
Player	
+ arma	Arma
+ speed	float

Arma	
+ dano	float
+ cooldown	float
+ area	float
+ Atacar()	void
+ AtacarEspecial()	void

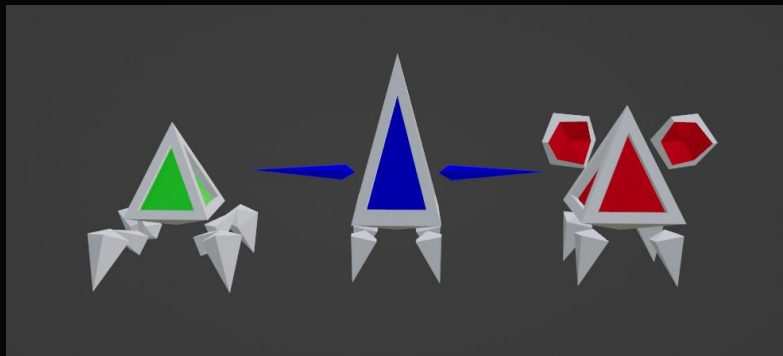
Cajado	
+ projetilPrefab	GameObject
+ spawnArea	GameObject
+ Atacar()	void
+ AtacarEspecial()	void

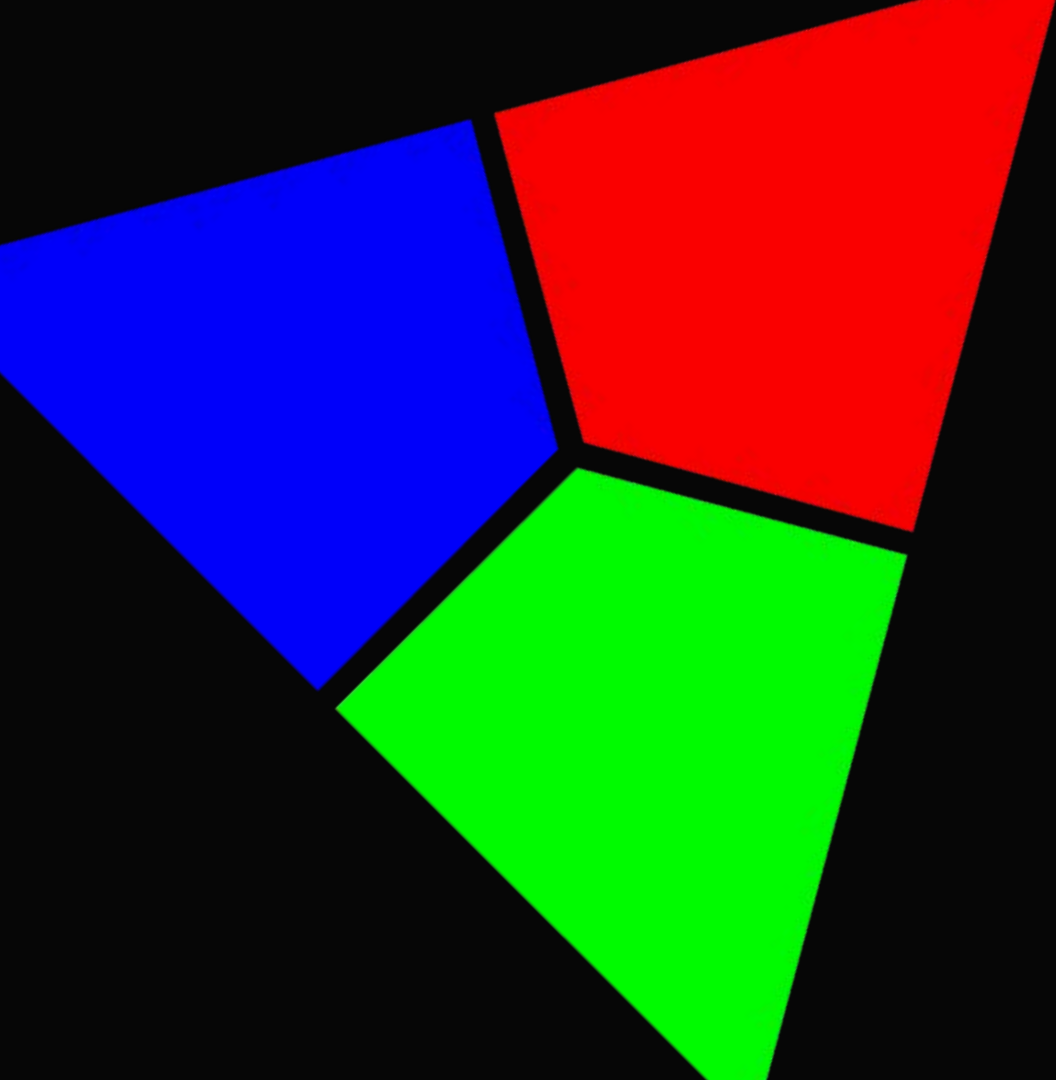
Espada	
+ Atacar()	void
+ AtacarEspecial()	void

Soco	
+ Atacar()	void
+ AtacarEspecial()	void



INIMIGOS





OBRIGADO!