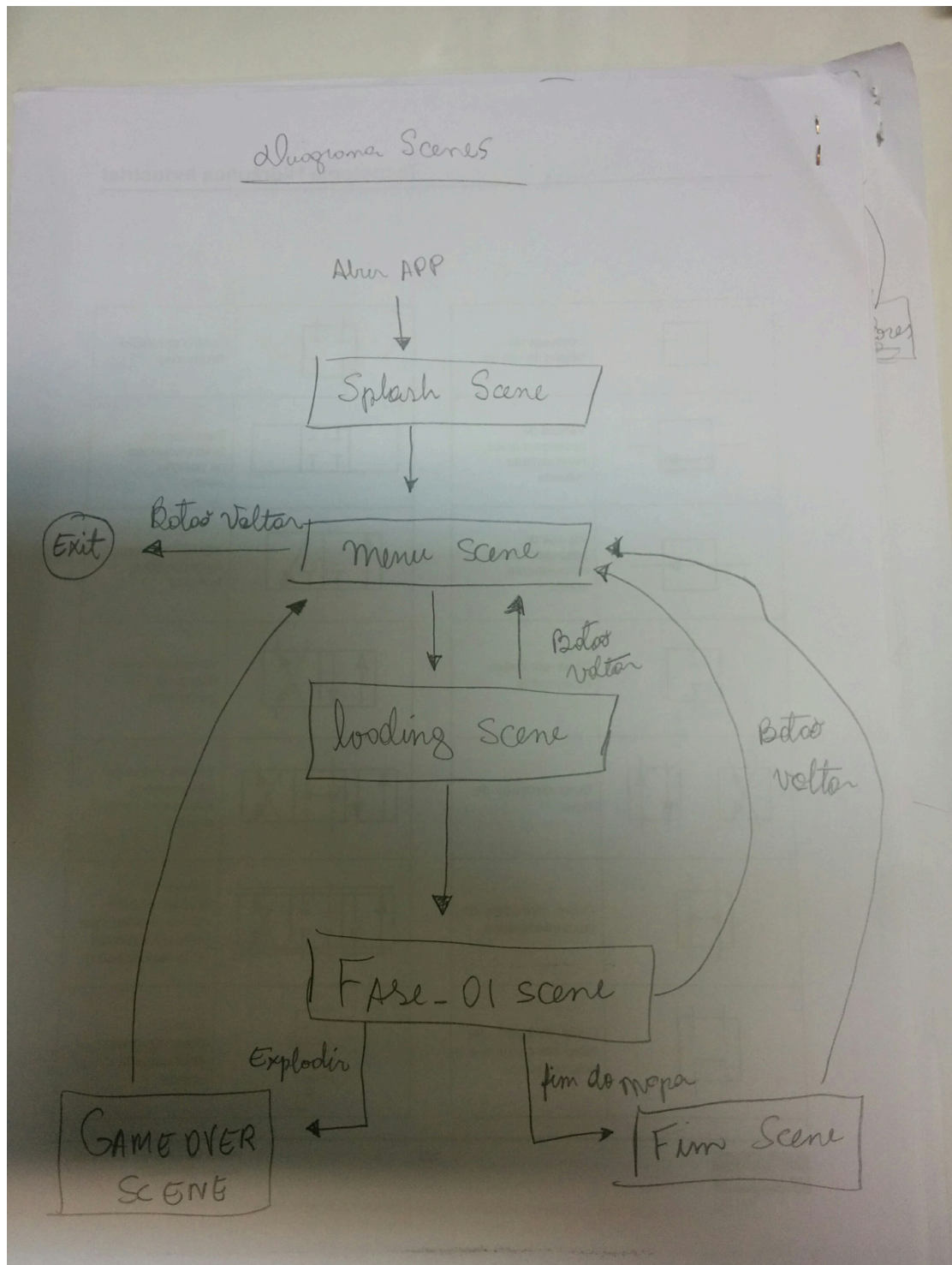


## Diagramação das Scenes:



\*lembrando que, as transições entre as scenes representadas pelas setas no diagrama serão implementadas após nós já termos todas as scenes prontas, isto é, como chamar cada scene, e devido a qual evento.....

Divisão de tarefas:

---

Splash e loading Scenes → Matheus e Ivan

\*Capítulo 09) livro learning\_and

exemplo splash scene:



## A splash scene

A typical splash scene shows a logo of the game maker. Sometimes, it also shows copyrights and can be split into multiple screens when there is a need to show multiple logos—typically the game author, the publisher, and sometimes the engine logo.

We are going to use the AndEngine logo. It is included in the source code of this chapter.



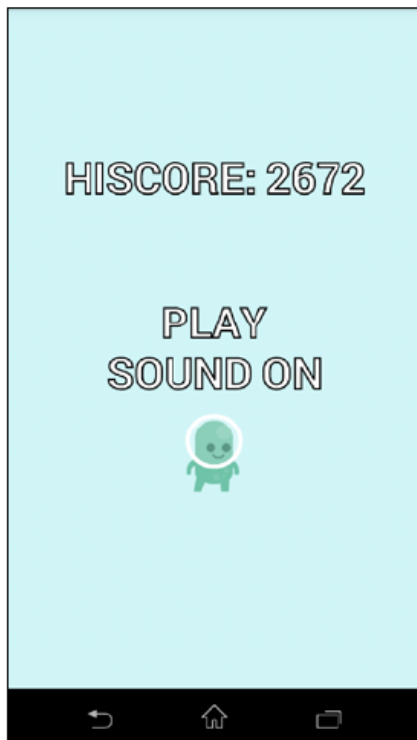
exemplo loading scene:



-----  
menu scene, gameOverScene e fimScene(fase completa) → Alexandre

\*Capitulo 09) livro learning\_and

exemplo menu scene:



exemplo game over scene:



exemplo fase completa scene:



-----  
Fase\_01Scene → Mickael, Cassio, artur

- como criar o mapa
- posicao inicial do globulo
- colocar comidas pelo mapa
- deteccao de colisao e movimentacao do globulo
- chamar fim de jogo ao sair do mapa
- chamar game over quando explodir

Por favor, implementar essas Scenes o mais rapido possivel! Para que a transicao possa ser implementada.