Game Objects Description

Guilherme Y. H. Piorno

Mauricio Pollis Davis

* Nome do objeto: Um nome claro e descritivo que identifique o objeto.
* Descrição: Uma breve descrição do objeto e sua função no jogo.
* Aparência: Uma descrição detalhada da aparência do objeto, incluindo suas dimensões, cor, textura e qualquer outra característica visual importante.
* Comportamento: Uma explicação de como o objeto se comporta no jogo e como ele interage com outros objetos.
* Atributos: Uma lista de atributos e propriedades que o objeto possui, como força, velocidade, saúde, entre outros.
* Estados: Uma descrição de todos os possíveis estados do objeto, como ativo, inativo, destruído, danificado, entre outros.
* Interatividade: Informações sobre como os jogadores podem interagir com o objeto, como movê-lo, modificá-lo, usar itens nele, entre outras interações.
* Localização: Onde o objeto pode ser encontrado no jogo e como ele é colocado ou movido em diferentes áreas do jogo.
* Requisitos: Quaisquer requisitos específicos necessários para que o objeto seja usado ou encontrado no jogo, como desbloquear um nível ou adquirir uma habilidade especial.
* Imagens: Imagens do objeto em diferentes ângulos ou contextos para ajudar a ilustrar sua aparência e comportamento no jogo.
* Objeto: Blinky  
  Blinky é o personagem principal do jogo. O jogador controla Blinky, que pode se mover através do labirinto. Seu objetivo é derrotar Pacman e fugir da nave. Blinky pode usar poderes para derrotar Pacman ou para atrapalhá-lo  
    
  Aparência: 
* Objeto: Paredes  
  As paredes restringem o movimento de Blinky pelo labirinto. São estáticas e não sofrem nenhum tipo de controle por parte do jogador  
    
  Aparência:        
* Objeto: Pacman  
  Pacman é o inimigo de Blinky, e seu objetivo é capturá-lo. Pacman se move pelo labirinto controlado por inteligência artificial, tendo seus movimentos restritos pelas paredes.  
    
  Aparência: 