

1- Atue como desenvolvedor de jogos 2D em HTML5 Canvas. Sugira 3 ideias de jogo no tema 'abelha polinizadora', cada uma com:  
mecânicas centrais, entidades, estados do jogo, eventos de teclado, uso de paralaxe, colisão, spritesheet/clipping e disparo.  
Inclua uma lista de tarefas priorizadas (MVP → Polimento).

recebi como resposta o arquivo AbelhaPolinizadoraGemini

2- Pollen Maze, Crie um projeto base de jogo 2D em Canvas com:

index.html simples;  
style.css básico (centralização e fonte legível);  
main.js contendo:  
loop de animação com requestAnimationFrame,  
funções update() e draw(),  
controle de teclado (WASD/setas),  
cenário com 2–3 camadas de paralaxe,  
estrutura de entidades (player, inimigos, balas),  
sistema de colisão AABB.  
Inclua comentários explicativos em cada seção do código.

codigo inicial

3- desenvolva mais o jogo

4- desenvolva os caminhos a serem explorados

5- aumente a dimensao do mundo e crie mais caminhos

6- Faça melhorias gráficas leves:

paralaxe mais profunda,  
camadas com offsets diferentes,  
motion blur falso com trailing,  
tipografia do HUD,  
feedback de colisão (flash ou knockback).  
Inclua trechos de código prontos para colar.

7- certifique que não há objetos dentro do loop; prefira reuso e arrays estáticos

8- certifique que haja separação entre update() (lógica) e draw() (renderização).

codigo atualizado e "Qual o próximo passo? Gostaria de adicionar a **Porta-Pétala** que se abre após a coleta de todos os pólenes?"

9- sim

“O que você gostaria de adicionar em seguida? Talvez mais tipos de inimigos, ou a tela de game over quando a energia de voo acaba?”

10-adicione game over

11- aponte no código onde devo substituir o desenho básico das entidades por sprites

12- o jogo não está finalizando quando a barra de energia acaba

13- a energia de voo acaba muito rápido, e não há polen o suficiente para recarregar

14- faça com que cair não gere dano, apenas inimigos  
(não era esse o problema)

15- quando a abelha chega ao chão, ela não consegue mais voar, conserte

16- a abelha continua presa no chão

17- quando a abelha chega no chão, ela deve perder toda sua vida e energia de voo