

# PYKOMBAT

## Instituto Tecnológico de Aeronáutica - ITA

### Engenharia de computação

Matheus Vidal de Menezes ([matheusvidaldemenezes@gmail.com](mailto:matheusvidaldemenezes@gmail.com)) (git: vidalmatheus)

### 2ª Relatório individual

## Feito

Menu inicial (com seletor), trilha sonora, efeitos sonoros, tela de *help* e tela de escolha de cenário (com seletor e mapa *random*). Ver arquivo *menu.py* na pasta *src*.

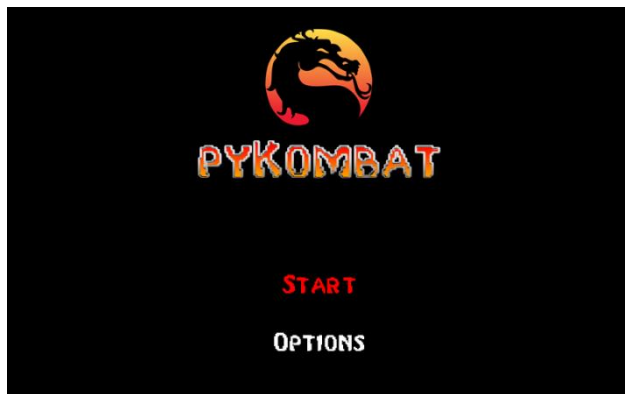


Figura 1. Menu principal.



Figura 2. Escolha de cenário.



Figura 3. Help.

## Estudado

Notei que a colisão de personagens pode ser algo muito complicado se quisermos muita exatidão. Há, inclusive, mecanismos complicados chamados *masks* que implementam isso. Nós, porém, escolhemos fazer um sistema de colisão simples e usual, com interação de retângulos. O código da colisão ainda está em fase de construção. Principal fonte de estudo: [https://www.youtube.com/watch?v=Vom-Tuo0rcU&list=PLQVvva0QuDdLkP8MrOXLe\\_rKuf6r80KO&index=7](https://www.youtube.com/watch?v=Vom-Tuo0rcU&list=PLQVvva0QuDdLkP8MrOXLe_rKuf6r80KO&index=7).

## Planejado

Para a próxima quinzena, planejo finalizar o algoritmo de colisão, além de algumas das animações simples, como: soco, chute, defesa, etc.