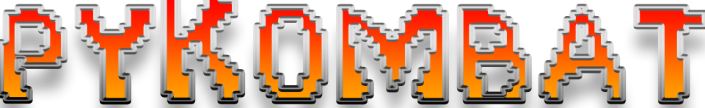
1. ****
2. **Instituto Tecnológico de Aeronáutica - ITA**
3. Engenharia de computação
4. **Matheus Vidal de Menezes (**[**matheusvidaldemenezes@gmail.com**](mailto:matheusvidaldemenezes@gmail.com)**) (git: vidalmatheus)**
5. 2ª Relatório individual

# Feito

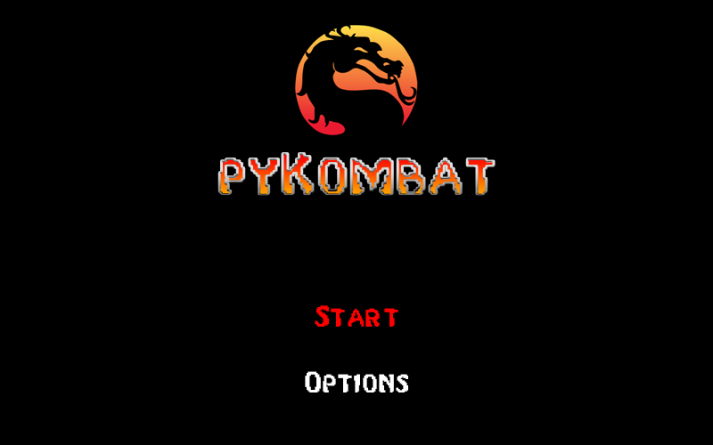
1. Menu inicial (com seletor), trilha sonora, efeitos sonoros, tela de e tela de escolha de cenário (com seletor e mapa ). Ver arquivo na pasta .
2.  Figura 1. Menu principal. Figura 2. Escolha de cenário.

Figura 3. Help.

# Estudado

Notei que a colisão de personagens pode ser algo muito complicado se quisermos muita exatidão. Há, inclusive, mecanismos complicados chamados 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=PLQVvvaa0QuDdLkP8MrOXLe_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.