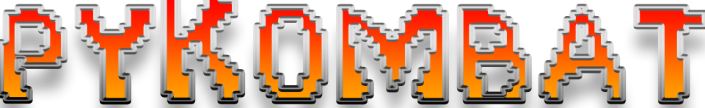
1. ****
2. **Instituto Tecnológico de Aeronáutica - ITA**
3. Engenharia da computação
4. **Trabalho no Pygame**
6. **Pedro Alves de Souza Neto (**[**alvesouza.pedro97@gmail.com**](mailto:alvesouza.pedro97@gmail.com)**)(git: alvesouza)**
7. 1ª Relatório individual

# Feito

1. Imagens para os menus e cenas

# Estudado

Foi estudado as funções do pygame, como se cria efeitos sonoros, desenha imagem, eventos e como anima-las

# Planejado

Planejei como seria possível fazer as animações e suas devidas transições. Logo pensei em criar uma classe AnimationController em que ela terá o conjunto das animações para o respectivo personagem onde cada animação seria um nó num grafo e as conexões seriam baseadas em condicionais, similar ao que se vê na imagem abaixo, assim será mais fácil de alterar e facilitaria a adição de personagens. Mas infelizmente provavelmente não será criado uma interface para isso, então será feito num arquivo que será usado como banco de dados, provavelmente um txt.

