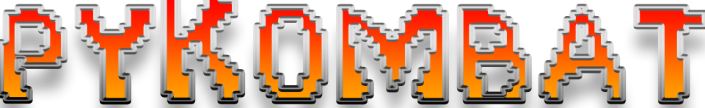
1. ****
2. **Instituto Tecnológico de Aeronáutica - ITA**
3. Engenharia da computação
4. **Trabalho no Pygame**
6. **Pedro Alves de Souza Neto (**[**alvesouza.pedro97@gmail.com**](mailto:alvesouza.pedro97@gmail.com)**)(git: alvesouza)**
7. 2ª Relatório individual

# Feito

1. Fiz várias classes como a “vector2”, ”camera”, ”GameScene”, ”Image”, ”ImageManager”, ”Game”, ”GameObject”, ”Animation”e “AnimationController”os membros preferiram por essas classes num único script que foi chamado de “Engine” que foi documentado via pydoc (<https://github.com/vidalmatheus/pyKombat/tree/master/documentation>).
2. As classes mais interessantes de explicar são:
3. “GameObject”:

* Ela será usada para todas as instancias geradas na gameScene, ela possui métodos abstratos que serão chamadas a cada frame, para que sejam atualizadas ou se possuir uma imagem que esta seja desenhada.
* Ela possui um objeto da classe transform, que é principalmente usada para determinar sua posição em relação ao mundo do jogo.
* Os lutadores, câmera e possivelmente projeteis são classes filhas dela.

”GameScene”:

* Esta classe possui uma lista de GameObjects, que serão os elementos dessa cena, é ela que chama o método que atualizara os gameObjects em cada frame e chamara o método de renderização de cena dos gameObjects da câmera

”Camera”:

* A camera possuirá uma lista de referência dos objetos, que serão renderizados a cada frame.
* Ela renderiza os objetos através de sua posição relativa, fazendo que seja mais fácil programar a movimentação dos personagens.

# Planejado

Precisa terminar fazer terminar o script “fighter”, quase todas as classes necessárias estão prontas, praticamente falta testar nos devidos lutadores do jogo e consertar os eventuais problemas para elas.