## Design Cute Girl Alice

**Nome do personagem:** Cute Girl Alice

**Imagem do personagem:**

Filha do ultra super mega professor Danilo Filitto,**** Alice é uma menina educada, carinhosa e muito amorosa. Por conta desse amor, a mesma desenvolveu o super poder **amor blaster**. Quando Alice toca as pessoas cruéis com os pés as mesmas se tornam pessoas incrivelmente bondosas. Por conta desse incrível poder e dos ensinamentos do seu super pai, Alice tem como missão tornar bondosa todas as pessoas do mundo.

**Lista de animação:**

* Parado (idle)
* Andando (walk)
* Correndo (Run)
* Ataque com os pés (corpo a corpo)
* Pulo (jump)
* Animação de morte (dead)

Todos os arquivos necessários para criar as animações estão presentes no arquivo cutegrilfiles.zip. Todos os arquivos estão nominados com os nomes das animações.

**Padrão de movimento:**

* **Parado:** Ao ficar parado o personagem deverá executar o movimento de respiração movimentando levemente seu corpo. Ao fazer isso deve ser ativado a animação de Parado.
* **Andar:** No movimento de andar Alice movimenta seus braços e pernas para frente e para traz. Para andar é utilizado as setas direita ou esquerda do teclado. Ao executar esse movimento, deve ser utilizado a animação de andando.
* **Correr:** O movimento de correr é similar ao de andar, porem em uma velocidade maior. Para correr o jogador deve segurar o botão SWIFT juntamente com as setas direita ou esquerda do teclado. Ao executar esse movimento, deve ser utilizado a animação de correndo.
* **Pular:** Ao pular Alice deve dobrar suas pernas levemente deixando a parte da frente mais reta, seu cabelo deve movimentar e no momento em que estiver caindo, suas pernas devem estar uma próxima da outra. Para executar a ação de pular o jogador deverá pressionar a tecla de seta para cima. Ao fazer isso deverá ser disparado a animação de pulo.
* **Morrer:** No momento da morte o personagem deverá fechar os olhos e cair no chão levemente, executando primeiramente o movimento de ajoelhar no chão. Esse movimento é executado quando a vida do personagem chega ao final.

**Descrição de ataques:** (quantidade necessária)

* Ataque com os pés: Para executar a ação de ataque o jogador deverá pular sobre o inimigo. Ao acertar na parte superior do inimigo, o personagem deverá executar instantaneamente a ação de pulo novamente.

**Descrição de danos:** Ao levar algum dano o personagem deverá piscar na tela por 1 segundo. Durante esse tempo o mesmo não deverá levar dano algum.

**Efeitos de partículas:** São disparados partículas em forma de coração toda a vez em que o personagem efetua um golpe contra os inimigos.

**Elementos de HUD:** O personagem utiliza corações para representar sua vida.