

Participantes

Heitor, Cauã e Gabriel K.

Descrição

Tema: Flappy Bird.

Objetivo: Entreter.

Funcionalidades: Geração de obstáculos aleatórios, interação com toque na tela, contagem de pontos, gravidade, escolha de dificuldade e leaderboard simples.

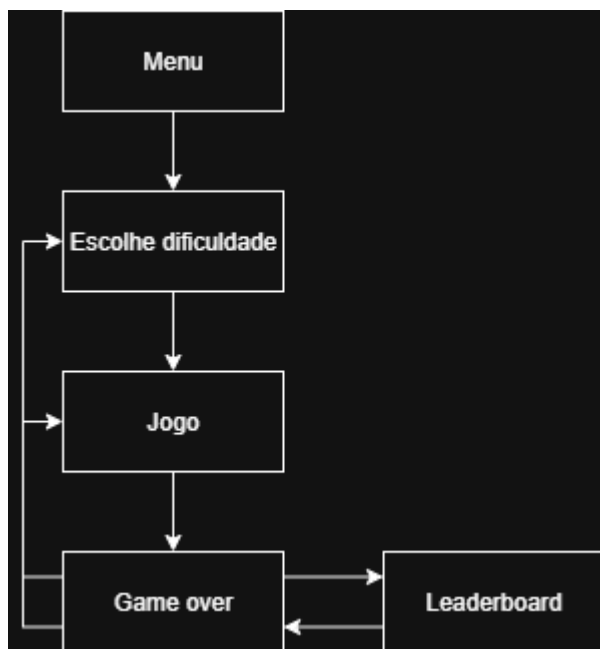
Estrutura

Pastas:

- Assets: imagens com sprites, audio com arquivos de som e fonts com a fonte pixelizada.
- Screens: telas utilizadas.
- Components: componentes que aparecem na tela (pássaro, obstáculos e cenário).

Ferramentas e bibliotecas: Flutter com as bibliotecas flame e flame_audio

Fluxo:



Diagrama

confira o arquivo “classes.drawio.png”.

Conclusão

O que foi aprendido

Push e pull no github, estrutura do flutter, linguagem dart e uso da biblioteca flame.

Dificuldades

Criar jogos com flame é bem diferente de criar aplicativos com flutter. Os sons também causaram problemas, travavam e eventualmente paravam de funcionar.

Sugestões

Melhorar a interface e fluxo.