Patrício || Rafa

**Resolução:** 1366x768

**Para 27/28 de maio**

**VISUAL**

- Ecrã introdutório (splashscreen)

- Título do jogo (inspirado na guitarra néon)

- Botão "Ajuda" ?

- Imagem de fundo (ilustração) (pegar no que se tem?)

- Botão "Definições" ícone rosca

- Botão start

- Botão Sair

- Sprites

- jogador

- monstros (cabeças) dois aspetos:

- Normal, com glow nos olhos (nível 1)

- Pseudo destruído, sem glow nos olhos e com o capacete rachado (nível 2, após ter sido atingido)

- Vídeo dos créditos (mais para o final)

- Página de ajuda/definições

- Botões

- Fundo (iguais para as páginas da ajuda/definições, mas diferentes dos dos níveis)

- Bónus/outros elementos

- nave espacial

- Coração

- Raio laser

- Disparo

- Fundos dos níveis (escuros)

**SONS**

- Música ambiente

**- 2 MÚSICAS CADA UM**

- Nível 1

- Nível 2

- Splashscreen (mais neutra)

- Interlúdio

- Disparos normais

- Tiro laser

- Apanha bónus

- Perca de vida

- Atingido por disparo

- Atinge inimigo

- Ganha jogo

- Perde jogo

- Aparecimento da pontuação (ou um som curto a cada incremento, ou só um no final)

**CONTEÚDOS DAS PÁGINAS (adobe xd)**

- Ajuda

- Regras de movimento (ASDW)

- Objetivos

- Explicaçáo dos bónus

- Definições

- Volume da música (aumentar, diminuir, mute)

- Volume dos sound effects do jogo (disparos, etc) (aumentar, diminuir, mute)

- Níveis

- Vidas

- Pontos

- Tempo restante

- Elementos básicos (fundo, sprites, porta para atravessar nível/nave espacial a alcançar)