**1:semana**

**Início do jogo e seu desenvolvimento.**

**Jogo:plataforma 2D.**

**Intencao:um jogo com intenção educativa mas não explicita de uma maneira que o jogador faça uma reflexão e pense nas consequências dos atos.**

**Historia: Protagonista**

**É um ex-lenhador**

**Idade da época do jogo (25 anos) ...**

**idade dos flashbacks ( 9 anos)**

**Ele por conta de um acontecimento decide impedir que derrubem as árvores da floresta mais começam a aparecer itens querendo derrubar as árvores e ele terá que impedir.**

**Scripts:**

**sing System.Collections;**

**using System.Collections.Generic;**

**using UnityEngine;**

**public class moveCharacter : MonoBehaviour**

**{**

**public float speed;**

**public Vector2 direction;**

**public Vector2 jumpHeight;**

**// Start is called before the first frame update**

**void Start()**

**{**

**speed = 5;**

**direction = Vector2.zero;**

**}**

**// Update is called once per frame**

**void Update()**

**{**

**InputPersonagem();**

**transform.Translate(direction \* speed \* Time.deltaTime);**

**}**

**void InputPersonagem()**

**{**

**direction = Vector2.zero;**

**transform.Translate(playerSpeed \* Time.deltaTime, 0f, 0f); //makes player run**

**if (Input.GetMouseButtonDown(0) || Input.GetKeyDown(KeyCode.Space)) //makes player jump**

**{**

**GetComponent<Rigidbody2D>().AddForce(jumpHeight, ForceMode2D.Impulse);**

**}**

**if (Input.GetKey(KeyCode.LeftArrow))**

**{**

**direction += Vector2.left;**

**}**

**if (Input.GetKey(KeyCode.RightArrow))**

**{**

**direction += Vector2.right;**

**}**

**}**

**void FixedUpdate()**

**{**

**// 5 - Move the game object**

**rigidbody2D.velocity = movement;**

**//rigidbody2D.AddForce(movement);**

**}**

**}**