

Manual do Jogador

1. Objetivo

- Você controla o herói explorador em um cenário cheio de plataformas e inimigos. O objetivo é sobreviver, eliminar inimigos pulando sobre eles e acumular pontos até limpar a fase.

2. Controles

- **Setas** ← → → mover o personagem para esquerda/direita.
- **Espaço** → pular.
- **ESC** → voltar ao menu principal.
- **M** → ligar/desligar música e sons.

3. Mecânicas

- **Pular sobre inimigos:** Se você cair em cima de um inimigo, ele é derrotado e você ganha pontos.
- **Colisão lateral com inimigos:** Se encostar em um inimigo pelo lado ou por baixo, você perde 1 vida.
- **Plataformas móveis:** Algumas plataformas se movem para os lados ou para cima e para baixo. Você precisa sincronizar seus saltos para não cair.
- **Gravidade e física:** O herói cai naturalmente. Se tocar no chão ou em uma plataforma, ele pode pular de novo.
- **Partículas:** Ao pular e ao pousar, uma “fumacinha” aparece para indicar movimento.
- **Vidas:** Você começa com 3 vidas. Ao perder todas, o jogo acaba.
- **Pontuação:** Derrotar inimigos: +100 pontos cada / Completar fase sem inimigos: +500 pontos bônus

4. Menu Principal

- **Começar jogo** → inicia a partida.
- **Música e sons ON/OFF** → alterna música de fundo e efeitos sonoros.
- **Sair** → fecha o jogo.

5. Áudio

- Música de fundo toca durante o jogo.
- Sons de efeitos acontecem quando o herói pula ou leva dano.
- Ambos podem ser desligados pelo menu ou tecla M.

6. Condição de Derrota

- Se todas as vidas acabarem, aparece a tela de Fim de Jogo, mostrando sua pontuação final.

7. Observação Técnica

- Este projeto foi desenvolvido usando PgZero (pgzrun), que é uma camada educacional em cima do Pygame. O código não utiliza diretamente a API do Pygame, apenas o PgZero, conforme exigência do teste. Ou seja, todo o desenvolvimento segue as regras definidas: somente PgZero, math, random foram usados.