

A NAC Análise de jogos de referência.
Divisão de Classes.
Grupo C
Aurélio Gualda
Francisco Cassio
Luiz Gustavo
Rafael S. de Souza

Exemplo 01 : Gears of war



Mecânicas de movimentos,
movimentação da câmera,
Encostar na Parede e Enrolamentos serão espirados no Gears of War. A estratégia do flow - channel do game serão as batalhas mais duradoras o jogador tira bastante vida, os enrolamentos e se proteger na parede para dar a sensação de segurança e velocidade nos enrolamento.

Exemplo 02 : Naughty bear



Temática do Game
Assim como Naughty Bear, o game personagens e cenários infantilizados, porém violentos puxando o enredo e a narrativa para uma temática atraente para um publico maior.

Exemplo 03 : Tap Animals 3D



Cores
Colocamos Esse para informa a tabela de cores(RGB A) que iremos usar, para que o sangue que saia do game não de a expressão que seja violento ao ponto que icomode e para já temos uma base mais concreta

Projeto

Plataforma: PC.
Gênero: Tiro PVP.
Publico Alvo: +16 anos.
Descrição: *Jogo de tiro de desenho animado aonde a verá animais invés de humanos utilizando armas reais.*

Classes

Comando Abstrato

Histórico,
Executar,
Status Menu,
Status Jogando,
Status Jogando.Mirando.

Mira : Comando

Status = Jogando,
Rotacionar_Personagem,
Mover_Câmera,
Capturar_Cliques.

Mirando : Comando

Status = Jogando_ Mirando
Move_Câmera,

Habilidades : Comando

Correr,
Rolar,
Encosta_Parede > Status :
Jogando_Mirando,
Pular.

Mover : Comando

Grava Executa,
Filtrar :
Velocidade,
Angulo,
Gral de curva,
Tempo.

Andando : MonoBehavior

Capturar_Input,
New_mover(),
Gravar = Bool.

Habilidades : MonoBehavior

Capturar_Input,
New_Habilidades(),
Gravar = Bool,

Mirarando : MonoBehavior

Verifica_Status,
OnMouseDown,
New_Mira(),
New_Mirando(),
Filtrar_Arma,
Executa_Tiro.

Power Up

A fazer...

Arma

A fazer...

Atirando

A fazer...

