**Módulo de Criação de jogos 2D**

Ainda não dei nome a ele, mas ele abordará o tema sobre água potável e saneamento básico, o jogo será em 2d e funcionará do seguinte modo haverá uma barra com água escura que na medida do recolhimento dos resíduos que forem recolhidos ela vai clareando se ela chegar em uma tal nível de cor escura o personagem perderá o jogo e nisso vai chegar a uma determinada pontuação que se atingir tal valor no jogo o mesmo personagem ganhará estrela que vai mostrar o seu “placar” o jogo vai se passar em um canal, eu escolhi o canal que fica perto da minha casa que usei como inspiração como cenário o personagem do jogo se chama Angelo que é o representante da comunidade que faz de tudo para manter o canal limpo e sempre corre atrás para garantir o necessário para a população que nela vive.

No primeiro nível do jogo o personagem principal(Angelo) vai recolher garrafas, pneus dentre outros objetos, mas ele terá que desviar de peixes zumbis que se tornaram zumbi pela poluição do local.

O segundo nível pretendo Fazer em uma área diferente como uma rua da comunidade que o objetivo é recolher lixo e desviar de algum personagem que eu não pensei sobre o mesmo ainda, mas ele será algo que encontramos e reportamos como uma dificuldade de para mantermos algo limpo.

**Sobre a Tela inicial**

* Ela terá o nome do jogo 2 botões que o primeiro que será o de início ou play. já o segundo será como um crédito

**Tela de Game over**

a tela de gamer over demonstrará a pontuação ao player e aparecerá 1 botão que reiniciará o jogo

**Próximo nível**

* quando o jogador conseguir determinada pontuação e passar o nível aparecerá um botão próximo que irá para o próximo nível

**Tela de vencedor**

* demonstrará a pontuação do jogador de modo mais emocionante e com uma trilha sonora animada.

Victor Emanuel

prof: taticalixto