**Kittens and Bunnies**

**Documentation**

**Cores utilizadas**

Cor de fundo geral em RGB – 120,160,61.

A cor de fundo foi alterada para RGB – 120,150,51. Em 28/07/2021.

Essa cor é apenas uma variante de uma tonalidade de verde, e se tornou um pouco mais agradável de se ver, dando melhor contraste com as outras cores do cenário das sprites utilizadas.

Cópia da classe de mapas com as cores em RGB utilizadas para as entidades e tiles posicionados no mapa do jogo.

**if**(pixelatual == 0xFF000000){

*tiles*[xx + (yy \* *WIDTH*)] = **new** Colision(xx\****Tile\_Size***, yy\****Tile\_Size***, **null**);

}**else** **if**(pixelatual == 0xFF0008ff){

//PLAYER

**Game**.*player*.setX(xx\****Tile\_Size***);

**Game**.*player*.setY(yy\****Tile\_Size***);

}**else** **if**(pixelatual == 0xFFdcc6a4){

//PLAYER

**Game**.*Loui*.setX(xx\****Tile\_Size***);

**Game**.*Loui*.setY(yy\****Tile\_Size***);

}**else** **if**(pixelatual == 0xFF818181){

*tiles*[xx + (yy \* *WIDTH*)] = **new** WallTile(xx\****Tile\_Size***, yy\****Tile\_Size***, **Tile**.*TILE\_ROAD2*);

}**else** **if**(pixelatual == 0xFFff0000){

//CASAS

**Game**.*entidades*.add(**new** Cenario(xx\****Tile\_Size***, yy\****Tile\_Size***, 32, 32, **Entidades**.*Casa*));

}**else** **if**(pixelatual == 0xFF940505){

//CASAS

*tiles*[xx + (yy \* *WIDTH*)] = **new** Colision(xx\****Tile\_Size***, yy\****Tile\_Size***, **null**);

**Game**.*entidades*.add(**new** BackGround(xx\****Tile\_Size***, yy\****Tile\_Size***, 32, 32, **Entidades**.*Casa1*));

}**else** **if**(pixelatual == 0xFF00fff0){

//ARVORE AZUL

**Game**.*entidades*.add(**new** Cenario(xx\****Tile\_Size***,yy\****Tile\_Size***, 32, 32, **Entidades**.*Bluetree*));

}**else** **if**(pixelatual == 0xFFff2245){

//ARVORE VERMELHA

**Game**.*entidades*.add(**new** Cenario(xx\****Tile\_Size***,yy\****Tile\_Size***, 32, 32, **Entidades**.*Redtree*));

}**else** **if**(pixelatual == 0xFF32ff00){

//ARVORE VERDE

**Game**.*entidades*.add(**new** Cenario(xx\****Tile\_Size***,yy\****Tile\_Size***, 32, 32, **Entidades**.*Greentree*));

}**else** **if**(pixelatual == 0xFF6e8c3d){

//GRAMA

**Game**.*entidades*.add(**new** BackGround(xx\****Tile\_Size***,yy\****Tile\_Size***, 32, 32, **Entidades**.*Grass*));

}**else** **if**(pixelatual == 0xFF853232){

//ARVORE MARROM

**Game**.*entidades*.add(**new** Cenario(xx\****Tile\_Size***,yy\****Tile\_Size***, 32, 32, **Entidades**.*Browntree*));

}**else** **if**(pixelatual == 0xFF764822){

//ARVORE MARROM

**Game**.*entidades*.add(**new** BackGround(xx\****Tile\_Size***,yy\****Tile\_Size***, 32, 32, **Entidades**.*Browntree1*));

}**else** **if**(pixelatual == 0xFFa14253){

//ARVORE ROXA

**Game**.*entidades*.add(**new** Cenario(xx\****Tile\_Size***,yy\****Tile\_Size***, 32, 32, **Entidades**.*Purpletree*));

}**else** **if**(pixelatual == 0xFFffd600){

//CERCA

*tiles*[xx + (yy \* *WIDTH*)] = **new** Colision(xx\****Tile\_Size***, yy\****Tile\_Size***, **Entidades**.*Cerca1*);

}**else** **if**(pixelatual == 0xFFff9d00){

//CERCA2

*tiles*[xx + (yy \* *WIDTH*)] = **new** Colision(xx\****Tile\_Size***, yy\****Tile\_Size***, **Entidades**.*Cerca2*);

}**else** **if**(pixelatual == 0xFF8b7400){

//CERCA3

*tiles*[xx + (yy \* *WIDTH*)] = **new** Colision(xx\****Tile\_Size***, yy\****Tile\_Size***, **Entidades**.*Cerca3*);

}**else** **if**(pixelatual == 0xFF8b5500){

//CERCA4

*tiles*[xx + (yy \* *WIDTH*)] = **new** Colision(xx\****Tile\_Size***, yy\****Tile\_Size***, **Entidades**.*Cerca4*);

}**else** **if**(pixelatual == 0xFF582700){

*tiles*[xx + (yy \* *WIDTH*)] = **new** WallTile(xx\****Tile\_Size***, yy\****Tile\_Size***, **Tile**.*TILE\_ROAD*);

}**else** **if**(pixelatual == 0xFF008521){

*tiles*[xx + (yy \* *WIDTH*)] = **new** WallTile(xx\****Tile\_Size***, yy\****Tile\_Size***, **Tile**.*TILE\_GRASS*);

}**else** **if**(pixelatual == 0xFFfb00ff){

*tiles*[xx + (yy \* *WIDTH*)] = **new** WallTile(xx\****Tile\_Size***, yy\****Tile\_Size***, **Tile**.*TILE\_FLORES*);

}