Apoio Color Eaters

# Pacotes de Níveis

Qual a dificuldade dos pacotes de níveis?

O primeiro deve ter só as coisas mais básicas, com alguma exigência no final.

O segundo pacote deve ter coisas que poderiam estar no primeiro.

O terceiro deve ter todos aqueles mais convolutos que já fiz, o da cruz, o que tem a branca que tem que ser movida, etc.

# Funcionamento do Jogo para o Utilizador

O jogo deve funcionr assim:

Do menu principal, vai-se para o jogar.

Aqui tem-se vários conjuntos de níveis.

Clicando-se num, abre, e então tem-se que...

# Game Activity e Game View

A Game Activity tem o campo gameView, onde ficará a GameView.

É preciso garantir que o jogo passa a saber o grupo de níveis e o nível ao mesmo tempo. E deve sempre mostrá-lo.

# Níveis do Jogo

Existem classes com cada pacote de níveis, cada uma com 20 níveis.

Estas classes chamam-se Levels\_1, Levels\_2 e assim por diante.

Existe uma atividade para cada pacote de níveis, todas elas deverão ter o mesmo layout só com a diferença em cima no título.

Cada uma destas chama-se LevelSelect\_1 ou LevelSelect\_2 e assim por diante.

Não há herança para ser mais simples e devem ter um método para chamar o nível e dar à de jogo que é quase igual mas tem referencia a um pacote de níveis diferente.

Existe depois a atividade que dá acesso àquelas, que tem os vários grupos de níveis de jogo.

As atividades

As doenças infecciosas da alma se propagam

Passando de um para o outro voam leves

As curas mais pesadas se vãoo parando

Estão sempre atrás e não perenes.