

## CFG

```

[SerializeField]
- GameObject _Carregando;
[SerializeField]
- MenuOpcoes _MenuOpcoes;
[SerializeField]
- Canvas _TelaCarregando;
[SerializeField]
- MenuPrincipal _MenuPrincipal;
[SerializeField]
- EPlataforma _PlataformaJogo;
- Slider _Progresso;
- Text[] _TextosMenuPrincipal;
- Text[] _TextosMenuOpcoes;
- List<string> _Textos;
+ static EPlataforma _Plataforma;
+ static EIdiomas Idioma get; set;
+ static EIdiomas Legenda get; set;
+ static float Volume get; set;
+ static int Controles get; set;
+ static EModosJogo ModoJogo get; set;
- void Awake()
- void Update()
- IEnumerator TraduzTextos()
- void CFGInicial()
+ static TipoComponente[]
ProcurarComponentesCena<TipoComponente>(
Transform pPai)
+ static void
ProcurarComponentesFilhos<TipoComponente>(
Transform pPai, ref
List<TipoComponente> pComponetes)

```

&lt;&lt;Enumeração&gt;&gt;

EPlataforma

Arcade

PC

&lt;&lt;Enumeração&gt;&gt;

EDirecao

Direita = -1  
Esquerda = 1

&lt;&lt;Enumeração&gt;&gt;

EAcoes

Morrendo

---

Atacando  
Patrulhando  
Perseguindo

---

Parado  
Andando  
Correndo  
Combo1  
Combo2  
Combo3

---

LevatandoVoo  
Voando  
Pousando

---

Aparecendo  
Flutuando

&lt;&lt;Enumeração&gt;&gt;

EModosJogo

Historia

Desafio

Personagem

```

# bool _Ativo;
# Vector2 _Eixo;
# Rigidbody2D _Controle;
# Animator _Animacao;
# float _VelocidadeAtual;
+ BarraProgresso _BarraVida;
+ float _Velocidade;
+ EDirecao _Direcao;
+ EAcoes _Acao;
+ bool Ativo get; set;
# virtual void Start()
# virtual void Update()
# virtual void FixedUpdate()
# virtual void Morre()
# virtual IEnumerator Ativa(bool pValor)
+ virtual void Destruir()

```

TransportaCenario

```

[SerializeField]
- Transform _CenarioDestino;
[SerializeField]
- ETransporte _TipoTransporte;
[SerializeField]
- Vector2 _LimiteMaxCenario;
[SerializeField]
- Vector2 _LimiteMinCenario;
- Camera _Camera;
- void Start()
- void OnTriggerEnter2D(Collider2D pColisao)

```

&lt;&lt;Enumeração&gt;&gt;

ETransporte

Ida  
Volta

Inimigos

&lt;&lt;Classe&gt;&gt;

Inimigos

Jogadores

&lt;&lt;Classe&gt;&gt;

Jogadores

## CutScene

```
[SerializeField]
- AudioSource _Audio;
[SerializeField]
- Slider _Progresso;
- static GameTags.ECenas _ProximaCena;
- static float _Segundos;
- static VideoClip _Video;
- VideoPlayer _VideoPlayer;
- float _Tempo;
- bool _CarregandoCena;
-----
+ static GameTags.ECenas ProximaCena
+ static VideoClip Video
+ static float Segundos
-----
- void Start()
- void Update()
- IEnumerator CarregaVideo()
```

## ZonaMorte

```
- void OnTriggerEnter2D(Collider2D pColisao)
```

## ControleFase

```
[SerializeField]
- GameObject[] _BotoesArcade;
[SerializeField]
- GameObject[] _BotoesPC;
[SerializeField]
- GameObject _TimeTrial;
[SerializeField]
- CarregaRancking _Rancking;
[SerializeField]
- GameObject _MenuPause;
[SerializeField]
- Text[] _TextosBotoes;
[SerializeField]
- Slider _Progresso;
[SerializeField]
- GameObject _Carregando;
- Inimigos[] _Inimigos;
+ Jogadores[] _Jogadores;
+ static GameObject _Legenda;
+ static GameObject _PoderPena;
+ static int _Caveiras;
+ static int _Dementadores;
-----
- void Start()
- void Update()
- IEnumerator TraduzTextos()
```

## SegueObjeto

```
[SerializeField]
- float _Velocidade;
+ Vector2 _LimiteMax;
+ Vector2 _LimiteMin;
+ Transform _Alvo;
+ bool _Limita;
-----
- void Start()
- void Update()
- void Seguir()
```

## Carrega

```
[SerializeField]
- Slider _Progresso;
- static string _Cena;
-----
+ static string Cena set;
-----
- void Start()
- IEnumerator CarregaCena(string pCena)
```

## Controles

```
+ static bool Combo1(EJogador pJogador)
+ static bool Combo2(EJogador pJogador)
+ static bool Combo3(EJogador pJogador)
+ static float EixoX(EJogador pJogador)
+ static float EixoY(EJogador pJogador)
+ static bool Habilidade(EJogador pJogador)
+ static bool Mapa(EJogador pJogador)
+ static bool Missoes(EJogador pJogador)
```

&lt;&lt;Enumeração&gt;&gt;

EJogador

Jogador1

Jogador2

## GameTags

```
+ static string[] _Cenas;
+ static string ServerHost()
+ static string ServerHostGoogleTradutor()
```

&lt;&lt;Enumeração&gt;&gt;

ECenas

Carrega

Fase1

MenuPrincipal

CutScene

## Inimigo

```
[SerializeField]
# float _DistanciaMin;
[SerializeField]
# float _TempoPatrulhar;
[SerializeField]
# float _TempoAtaque;
[SerializeField]
# GameObject _Drop;
# float _TempoPatrulhando;
# Jogadores _Jogador;
# float _TempoAtacando;
# Transform _Bateu;
-----
- void OnCollisionEnter2D(Collision2D pColisao)
- void OnCollisionExit2D(Collision2D pColisao)
# override void Start()
# override void Update()
+ override void Destruir()
# virtual void MovimentoIA()
# virtual bool JogadorPerto()
# virtual void Patrulha()
# virtual void TrocarDirecao()
# virtual void Persegue()
```

## Poder

```
[SerializeField]
- bool _Jogador;
[SerializeField]
- float _Dano;
+ float _Velocidade;
+ Rigidbody2D _Controle;
-----
- void Awake()
- void OnTriggerStay2D(Collider2D pColisao)
```

## ControleDementador

```
[SerializeField]
- Transform _PrefabPoder;
[SerializeField]
- Transform _Mao;
-----
- bool VendoJogador()
# override void Persegue()
```

## ControleCaveira

```
- void Ataca()
# override void MovimentoIA()
# override void Persegue()
```

## Lucifer

```
[SerializeField]
- Transform _PrefabPoder;
[SerializeField]
- Transform _Mao;
-----
+ void Poder()
```

## Jogadores

### Jogador

```
[SerializeField]
# GameObject _MenuPause;
[SerializeField]
# GameObject _MapaMundi;
[SerializeField]
# GameObject _Missoes;
[SerializeField]
# Controles.EJogador _Jogador;
[SerializeField]
# float _MagShake;
[SerializeField]
# float _RougShake;
[SerializeField]
# float _FadeinShake;
[SerializeField]
# float _FadeOutShake;
# bool _BotaoCombo1;
# bool _BotaoCombo2;
# bool _BotaoCombo3;
# CameraShakeInstance _CameraShake;
+ BarraProgresso _BarraMana;
+ BarraProgresso _BarraSpecial;
-----
# override void Start()
# override void Update()
# virtual void Animacao()
# virtual void Para()
# virtual void Anda()
# virtual void Corre()
# virtual void Combo1()
# virtual void Combo2()
# virtual void Combo3()
# IEnumerator Mana()
```

### ControleMiguel

```
- bool _BotaoVoo;
-----
- void LevantaVoo()
- IEnumerator DecMana()
# override void Start()
# override void Update()
# override void Animacao()
+ void Pousa()
+ void Voa()
```

### Espada

```
[SerializeField]
- Jogadores _Jogador;
[SerializeField]
- float _TempoAtaque;
[SerializeField]
- float[] _DanoCombos;
[SerializeField]
- float[] _SpecialForcaCombos;
[SerializeField]
- float[] _DistanciaCombos;
- float _TempoAtacando;
- CircleCollider2D _Colisor;
-----
- void Start()
- void Update()
```

### Pena

```
- void OnTriggerEnter2D(Collider2D pColisao)
```

### Vida

```
- void OnTriggerEnter2D(Collider2D pColisao)
```

## GoogleTradutor

```
- string _IdiomaOrigem;  
- string _IdiomaDestino;  
- string _Texto;  
+ static string[] _Siglas;  
+ string _Resposta;  
-----  
+ GoogleTradutor(string pSiglaDestino, string  
pTexto, string pSiglaOrigem = "pt-BR")  
+ IEnumerator Traduzir()
```

## &lt;&lt;Enumeração&gt;&gt;

## Eldiomas

PortuguesBR  
InglesUS  
Espanhol  
Hindi  
Arabe  
PortuguesPT  
Bengali  
Russo  
Japones  
Alemao  
Coreano  
Frances  
Italiano  
Tailandes  
Chines  
Turco  
Vietnamita  
Sueco

## BarraProgresso

```

- Image _Barra;
+ float _Maximo;
+ float _Atual;
-----
- void Start()
- void Atualiza()
+ IEnumerator Desativa()
+ void Add(float pAdd)

```

## TelaAtiva

```

- float _Tempo;
-----
- void Update()
- void OnEnable()
- void OnDisable()

```

## ComponenteBase

```

[SerializeField]
- bool _Focused;
[SerializeField]
- int _TabOrder;
-----
+ bool Focused get; set;
+ int TabOrder get; set;
-----
+ static void Focar(ComponenteBase[] pComponentes, int pInc,
int pTabIndex = 0)
+ static ComponenteBase Focado(ComponenteBase[] pComponentes)

```

## MenuBase

```

[SerializeField]
# ComponenteBase[] _Componentes;
# bool _Ativo;
-----
+ bool Ativo get; set;
-----
# virtual IEnumerator Ativa(bool pValor)

```

## ComponenteSlider

```

[SerializeField]
- Slider _Slider;
-----
+ float Value get; set;

```

## ComponenteCombo

```

[SerializeField]
- List<ItemCombo> _Itens;
- string _Value;
-----
+ string Value set;
-----
- void Start()
+ ItemCombo FocarItem(int pItem)
+ ItemCombo Focar(int pInc = 0)
+ void Focar(ItemCombo pItem)

```

## MenuPrincipal

```

[SerializeField]
- ComponenteBase _BotaoHistoria;
[SerializeField]
- ComponenteBase _BotaoDesafio;
[SerializeField]
- ComponenteBase _BotaoOpcoes;
[SerializeField]
- ComponenteBase _BotaoSair;
[SerializeField]
- MenuOpcoes _MenuOpcoes;
[SerializeField]
- VideoClip _Video;
-----
- void Update()
+ void BotaoSair()
+ void BotaoHistoria()
+ void BotaoDesafio()
+ void BotaoOpcoes()

```

## MenuOpcoes

```

[SerializeField]
- ComponenteSlider _Volume;
[SerializeField]
- ComponenteCombo _Idioma;
[SerializeField]
- ComponenteCombo _Legenda;
[SerializeField]
- ComponenteBase _BotaoVoltar;
- string _IdiomaSelecioneado;
- string _LegendaSelecioneada;
- CFG _CFG;
-----
- void Awake()
- void Update()
# override IEnumerator Ativa(bool pValor)
+ void BotaoVoltarMenu()
+ void Volume()
+ void Volume(int pInc)
+ void MarcaItemCombo(ItemCombo pItem)

```

## ItemCombo

```

[SerializeField]
- bool _Focused;
[SerializeField]
- string _Value;
[SerializeField]
- ComponenteCombo _Combo;
-----
+ ComponenteCombo Combo get;
+ bool Focused get; set;
+ string Value get;

```

## CarregaFala

```
[SerializeField]
- string[] _Falas;
[SerializeField]
- Inimigo _Espirito;
- Text _Fala;
- bool _TextoApareceu;
- int _FalaAtual;
-----
- void Start()
- void OnTriggerEnter2D(Collider2D pColisao)
- IEnumerator TrocaFala()
```

## MenuPause

```
+ void RetornarJogo()
+ void Menu()
+ void Sair()
- void OnEnable()
- void OnDisable()
- void Update()
```

## CarregaRancking

```
[SerializeField]
- Text _Caveiras;
[SerializeField]
- Text _Dementadores;
[SerializeField]
- Text _Tempo;
+ Text _Titulo;
+ Text _Sair;
-----
- void OnEnable()
- void OnDisable()
- void Update()
+ void Sair()
```

## TimeTrial

```
+ Text _Contador;
+ int _Tempo;
-----
- void Start()
- IEnumerator Contador()
```