

CFG

```

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

```

<<Enumeração>>

EDirecao

```

Direita = -1
Esquerda = 1

```

<<Enumeração>>

EAcoes

```

Morrendo
-----
Atacando
Patrulhando
Perseguindo
-----
Parado
Andando
Correndo
Combo1
Combo2
Combo3
-----
LevatandoVoo
Voando
Pousando

```

<<Enumeração>>

ETransporte

```

Ida
Volta

```

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;
- Camera _Camera;
-----
- void Start()
- void OnTriggerEnter2D(Collider2D pColisao)

```

Inimigos
<<Classe>>
Inimigos

Jogadores
<<Classe>>
Jogadores

CutScene

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

ZonaMorte

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

ControleFase

```
- Inimigos[] _Inimigos;
+ Jogadores[] _Jogadores;
+ GameObject _Legenda;
-----
- void Start()
- void Update()
```

SegueObjeto

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

GameTags

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

<<Enumeração>>

ECenas

```
Carrega
Fase1
MenuPrincipal
CutScene
```

Carrega

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

Inimigos

Inimigo

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

Poder

```
[SerializeField]
- bool _Jogador;
+ 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()
```



Jogadores

Jogador

```
# bool _BotaoCombo1;
# bool _BotaoCombo2;
# bool _BotaoCombo3;
+ BarraProgresso _BarraMana;
+ BarraProgresso _BarraSpecial;
-----
# 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()
+ virtual void Reinicia()
```

Pena

```
[SerializeField]
- GameObject _Legenda;
-----
- void OnTriggerEnter2D(Collider2D pColisao)
```

ControleMiguel

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

Cristal

```
[SerializeField]
- float _TempoCurar;
- float _TempoCurando;
-----
- void Update()
- void OnTriggerStay2D(Collider2D pColisao)
```

Espada

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

Objetos

GoogleTradutor

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

<<Enumeração>>

Eldiomas

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

Audio

ControleAudio

```
- void Start()
```

BarraProgresso

```

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

```

Legenda

```

- 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)

```

MenuPrincipal

```

[SerializeField]
- ComponenteBase _BotaoJogar;
[SerializeField]
- ComponenteBase _BotaoOpcoes;
[SerializeField]
- ComponenteBase _BotaoSair;
[SerializeField]
- MenuOpcoes _MenuOpcoes;
[SerializeField]
- VideoClip _Video;
-----
- void Update()
+ void BotaoSair()
+ void BotaoJogar()
+ void BotaoOpcoes()

```

MenuOpcoes

```

[SerializeField]
- ComponenteSlider _Volume;
[SerializeField]
- ComponenteCombo _Idioma;
[SerializeField]
- ComponenteCombo _Legenda;
[SerializeField]
- ComponenteBase _BotaoVoltar;
- string _IdiomaSelecionado;
- string _LegendaSelecionada;
- CFG _CFG;
-----
- void Awake()
- void Update()
# override IEnumerator Ativa(bool pValor)
+ void BotaoVoltarMenu()

```

ItemCombo

```

[SerializeField]
- bool _Focused;
[SerializeField]
- string _Value;
-----
+ bool Focused
+ string Value

```