

## CFG

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

## &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
```

## &lt;&lt;Enumeração&gt;&gt;

## ETransporte

```
Ida
Volta
```

## Personagens

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

## TransportaCenario

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

```
Inimigos
<<Classe>>
Inimigos
```

```
Jogadores
<<Classe>>
Jogadores
```

## CutScene

```
+ static GameTags.ECenas ProximaCena
+ static VideoClip Video
+ static float Segundos
[SerializeField]
- AudioSource _Audio;
[SerializeField]
- Text _Texto;
- static GameTags.ECenas _ProximaCena;
- static float _Segundos;
- static VideoClip _Video;
- VideoPlayer _VideoPlayer;

- void Start()
- void Update()
- IEnumerator CarregaVideo()
```

## ZonaMorte

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

## ControleFase

```
+ Jogadores[] _Jogadores;
+ GameObject _Legenda;
- Inimigos[] _Inimigos;

- void Start()
- void Update()
```

## SegueObjeto

```
+ bool _Limita;
+ Transform _Alvo;
[SerializeField]
- float _Velocidade;
[SerializeField]
- Vector2 _LimiteMax;
[SerializeField]
- Vector2 _LimiteMin;

- void Start()
- void Update()
- void Seguir()
```

## GameTags

```
+ static string[] _Cenas;

+ static string ServerHost()
+ static string UrlExecQuery()
+ static string ServerHostGoogleTradutor()
```

## &lt;&lt;Enumeração&gt;&gt;

## ECenas

```
Carrega
Fase1
MenuPrincipal
CutScene
```

## Carrega

```
+ static string Cena set;
[SerializeField]
- Slider _Progresso;
- static string _Cena;

- void Start()
- IEnumerator CarregaCena(string pCena)
```

## Inimigos

### Inimigos

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

### Poder

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

### ControleDementador

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

### ControleCaveira

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



## Jogadores

### Jogadores

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

### Pena

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

### ControleMiguel

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

### 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()
```

## BarraProgresso

```

+ float _Maximo;
+ float _Atual;
- Image _Barra;
-----
+ void AddMana(float pMana)
+ IEnumerator Desativa()
- void Start()
- void Atualiza()

```

## Legenda

```

- void Update()
- void OnEnable()
- void OnDisable()

```

## ComponenteBase

```

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

```

## MenuBase

```

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

```

## ComponenteSlider

```

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

```

## ComponenteCombo

```

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

```

## MenuPrincipal

```

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

```

## MenuOpcoes

```

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

```

## ItemCombo

```

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

```

## Objetos

### GoogleTradutor

```
+ static string[] _Siglas;  
+ string _Resposta;  
- string _IdiomaOrigem;  
- string _IdiomaDestino;  
- string _Texto;  
-----  
+ 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()
```