

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()

ControleFase

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

- void Start()
- void Update()

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;
- MediaPlayer _MediaPlayer;

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

GameTags

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

Carrega

+ static string Cena set;

[SerializeField]
- Slider _Progresso;
- static string _Cena;

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

<<Enumeração>>
EDirecao

Direita = -1
Esquerda = 1

<<Enumeração>>
EAcoes

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

Personagens

+ bool Ativo get; set;
+ BarraVida _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)

<<Enumeração>>
ETransporte

Ida
Volta

SegueObjeto

+ bool _Limita;
+ Transform _Alvo;

[SerializeField]
- float _Velocidade;

[SerializeField]
- Vector2 _LimiteMax;

[SerializeField]
- Vector2 _LimiteMin;

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

ZonaMorte

- void OnTriggerEnter2D(Collider2D pColisao)

<<Enumeração>>
ECenas

Carrega
Fase1
MenuPrincipal
CutScene

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)

ControleCaveira

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

ControleDementador

[SerializeField]
- Transform _PrefabPoder;

[SerializeField]
- Transform _Mao;

override void Persegue()
- bool VendoJogador()

Poder

+ float _Velocidade;
+ Rigidbody2D _Controle;

[SerializeField]
- bool _Jogador;

- void Awake()
- void OnTriggerStay2D(Collider2D pColisao)

Jogadores

+ BarraMana _BarraMana;
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()

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;
- int _Dano;

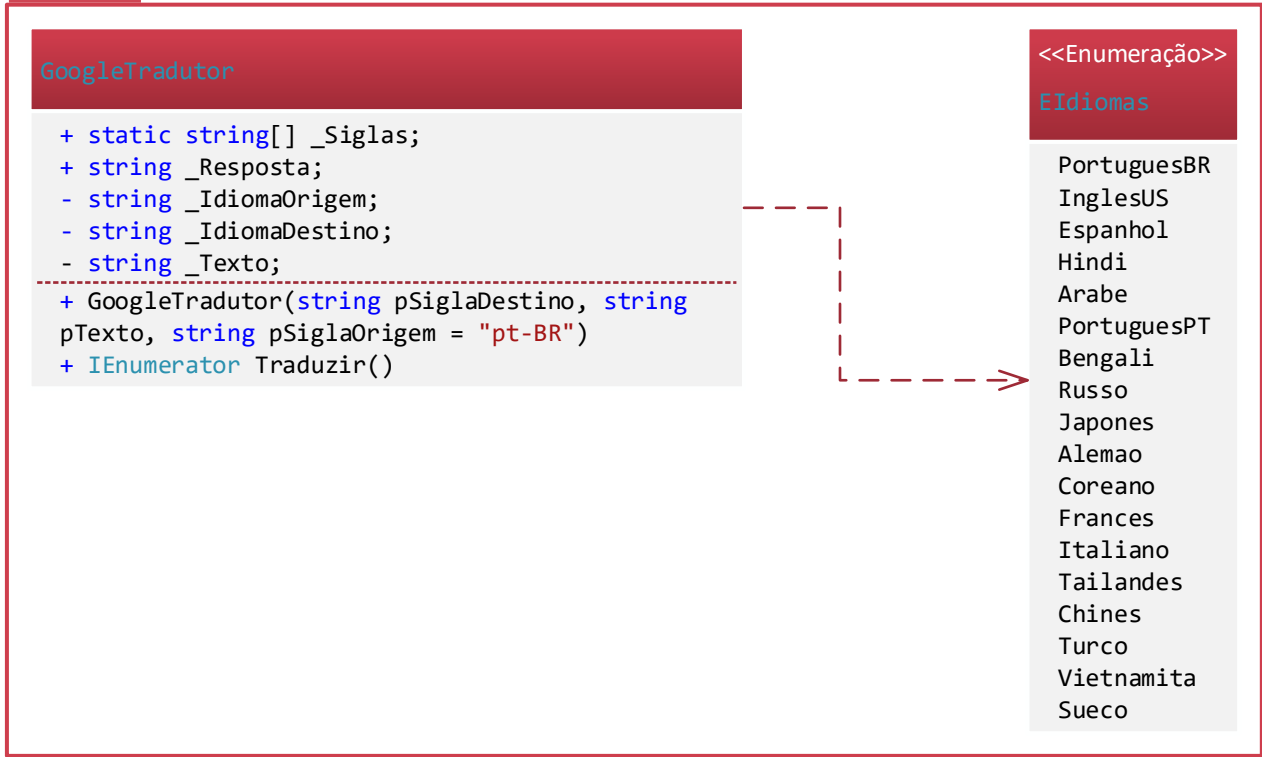
- void Start()
- void Update()

Pena

[SerializeField]
- GameObject _Legenda;

- void OnTriggerEnter2D(Collider2D pColisao)

Objetos



UI

