Global

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;
- VideoPlayer _VideoPlayer;

- 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

<<Enumeração>> ETransporte

Ida
Volta

<<Enumeração>> ECenas

Carrega
Fase1
MenuPrincipal
CutScene

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)

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)

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 TrocaDirecao()
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

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()

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;
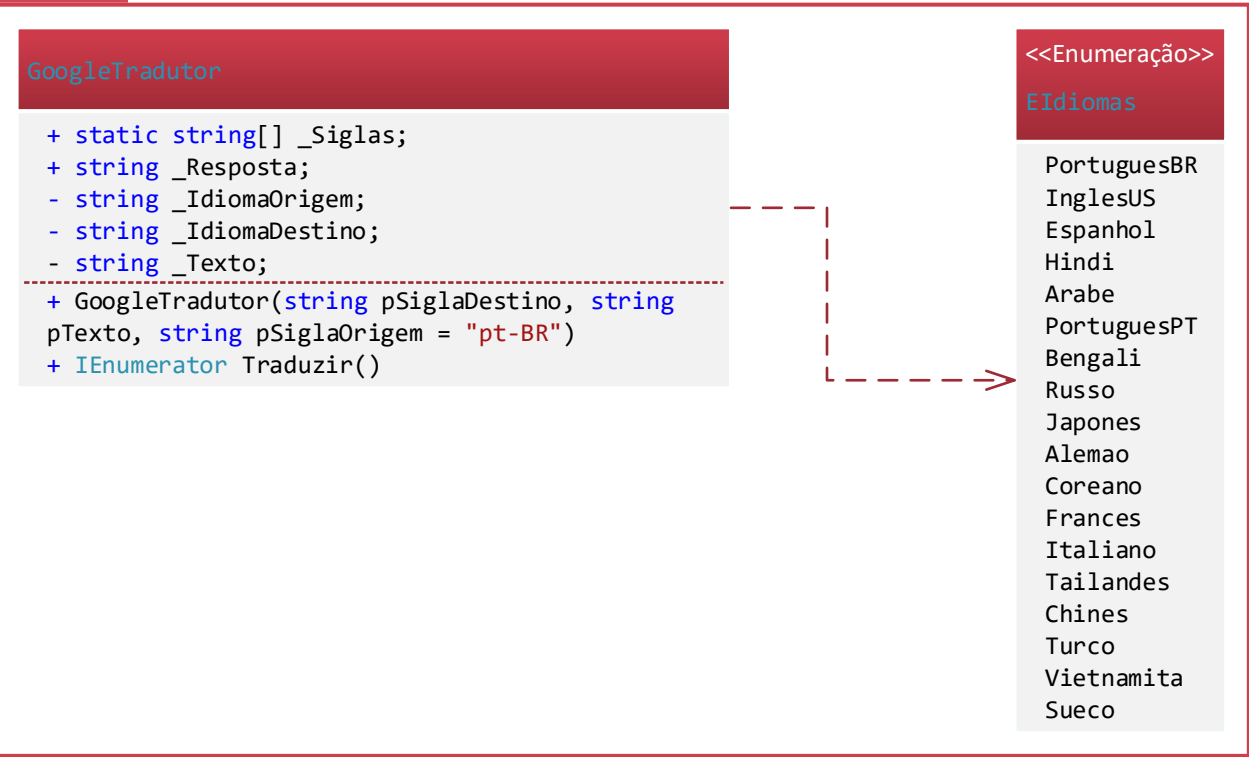- float _TempoAtacando;
- CircleCollider2D _Colisor;

- void Start()
- void Update()

Pena

[SerializeField]
- GameObject _Legenda;

- void OnTriggerEnter2D(Collider2D pColisao)

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

Audio

ControleAudio
- void Start()

UI

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

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)

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

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

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

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

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()

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