Classes do jogo

As classes do jogo são constituídas em 6 grupos Áudio, Inimigos, Global, Jogadores, UI e Objetos que estão no projeto separados por pastas com o nome.

Na pasta de Áudio temos a classe de ControleAudio que tem todos os arquivos de som cadastrados para facilitar o acesso a eles a partir de qualquer classe do jogo, possui também um método Singleton que instancia a classe apenas uma vez deixando sempre disponível a instancia e impedindo que trilhas sonoras que passam de uma cena para outra sejam cortadas na transferência de cena.

Já na pasta de Inimigos temos 4 classes. A classe Inimigos é filha da classe global Personagens (será descrita abaixo). Contendo os parâmetros dos inimigos como barra de vida e Movimentos de Inteligência Artificial padrões como patrulha e ataque, a pasta também contém as Classes ControleCaveira e ControleDementador que são filhas da classe Inimigo e atribuem características a caveira e ao dementador respectivamente possui também a classe poder que é utilizada pelo dementador para controlar o seu poder na hora do taque.

A pasta Global possui 9 classes de uso global para todas as outras pastas a classe TransportaCenario é responsável por transferir o jogador de cenários dentro de uma cena como cavernas e outros ambientes internos, a CutScene carrega todos vide de cutscene que são utilizados na história do jogo, GameTags contem registro de tags utilizadas no jogo como nomes das cenas e servidores externo utilizados no jogo. A classe CFG é utilizada para registrar configurações locais como volume e idiomas do jogo, a classe carrega é responsável por carregar todas as cenas do jogo fases e menus a ZonaMorte gerencia todos os obstáculos que causam a morte instantânea do jogador Já a ControleFase gerencia os pontos necessários para seguir para próxima fase. A classe personagem carrega características genéricas entre os personagens como barra de vida controles da física e animações assim como Ações de todos os pescoções para fazer o gerenciamento da máquina de estados na classe principal de cada personagem, a SegueObjeto é utilizada principalmente para a câmera acompanhar o jogador mas pode ser utilizada para qualquer objeto seguir qualquer objeto.

Na pasta Jogadores temos 5 classes que são utilizadas para os jogadores por ser um jogo com possível multiplayer local a classe jogadores carrega todas as características dos jogadores como barra de mana combos de ataque e maquinas de estados para as animações padrões assim como também herda as características da classe pai Personagens, a classe ControleMiguel é filha da classe de Jogadores e carrega as características exclusivas do personagem Miguel como o voo e os seus respectivos controles a classe Pena e Espada são de uso exclusivo do Miguel onde a pena aumenta a mana do personagem possibilitado o uso do voo pelo cenário enquanto a barra de mana estiver cheia e a espada responsável por controlar a espada do personagem na hora do taque já classe cristal é utilizada por qualquer jogador para recuperar sua vida.

A pasta UI contém as classes para uso da interface visual do jogo como a MenuPrincipal que gerencia alguns botões que por sua vez são controlados pela classe pai ComponenteBase que possui duas classes filhas a ComponenteCombo e a ComponenteSlider responsáveis pelas combos e sliders do menu de opções do jogo respectivamente, a classe ItemCombo é responsável por controlar os itens de um ComponenteCombo já a classe MenuOpcoes gerencia todas as configurações locais do jogo e as salva a partir da classe CFG, a classe Legenda Apenas gerencias as informações de ajuda que aparecem durante o jogo para ajudar o jogador a concluir a fase, a BarraVida gerencia a vida dos personagens inimigos e jogadores já a BarraMana gerencia a mana apenas dos jogadores.

E por último a pasta Objetos se encontram as classes genéricas que não herdam do MonoBehaviour e precisão ser instanciadas por outras classes do MonoBehaviour. Na ObjGoogleTadutor temos as funções para o uso da API de tradução de texto do Google e ela é instanciada a partir da classe de MenuOpcoes já a classe SimpleJson carrega os dados das APIs utilizadas no jogo.