Classes do jogo

As classes do jogo são constituídas em 6 Pacotes Áudio, Inimigos, Global, Jogadores, UI e Objetos.

No pacote 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.

O pacote Global possui 9 classes de uso global para todas os outros pacotes, a classe TransportaCenario é responsável por transferir o jogador de cenários dentro de uma cena como cavernas e outros ambientes internos, a CutScene carrega o video 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, a classe carrega é responsável por carregar todas as cenas, 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 personagens 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.

Já no pacote de Inimigos temos 4 classes. A classe Inimigos é filha da classe global Personagens. Contendo os atributos dos inimigos como barra de vida e Movimentos de Inteligência Artificial padrões como patrulha e ataque, o pacote 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.

No pacote 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 poderá ser utilizada por qualquer jogador para recuperar sua vida.

O pacote UI contém as classes para uso da interface visual como a MenuBase que é pai das classes MenuPrincipal e MenuOpcoes que gerencia alguns botões e todas as configurações locais do jogo e as salva a partir da classe CFG. Os botões 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, a classe Legenda Apenas gerencias as informações que aparecem durante o jogo para ajudar o jogador a concluir a fase, a BarraProgresso gerencia as Barra de progresso dos personagens (inimigos e jogadores) como vida, mana, especiais e etc...

E por último o pacote Objetos se encontram as classes genéricas que não herdam do MonoBehaviour e precisão ser instanciadas por outras classes. 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.