

# Trabalho 1 de FPPD

Francisco Grudzinski de Borba

## 1) Fogo e Fogo apagado

Esses elementos são complementares. O "Fogo" oscila entre aceso e apagado. Quando aceso, se o jogador tentar se aproximar, ele perde uma das três vidas. Se todas as vidas se esgotarem, o jogo termina.

Símbolos:  

## 2) Cajado de Água

Este é um item interativo. Se o jogador estiver dentro de um bloco de distância, pode pegá-lo clicando. Isso dá ao jogador a habilidade de disparar jatos de água, que continuam na última direção em que o jogador se moveu até encontrarem um obstáculo ou saírem do mapa. Se encontrarem fogo, ele é apagado. Os jatos movem-se a 20 blocos por segundo, ou seja, 1 bloco a cada 50 milissegundos.

Símbolos: ♀ (Cajado), ○ (Jato de Água)

## 3) Inimigos

Esses inimigos estão espalhados pelo mapa, movendo-se aleatoriamente para uma das principais direções. Sua velocidade varia entre 500 ms e 1 segundo por bloco. Se se moverem na direção do jogador, ele perde uma vida.

Símbolos: 

## 4) NPC

Este personagem fica parado em um local específico. Quando o jogador estiver dentro do raio de interação, ele terá prioridade para interagir. No entanto, se a interação já ocorreu, não será possível interagir novamente.

Símbolos: 

### **5) Estrela**

Este é um elemento estático e serve como objetivo para o jogador. Se o jogador se mover em direção à estrela, ganha o jogo.

Símbolos: 