

# Solo Defense

SGDD by Cristian Lino

## Jogo

Começa o jogo na **tela inicial** [música de fundo] com o botão 'jogar' [som: clicar]. Clicando em 'jogar' será exibida uma **tela** dizendo "horda 1". O jogo começa no **mapa** com um temporizador de 3 segundos sendo disparado exibindo o **personagem imóvel** em um **quadrado brilhante** à direita da tela e inimigos, também imóveis em um **quadrado brilhante** (um para cada inimigo), à esquerda da tela. Ao término dessa contagem, os inimigos começarão a se mover e o jogador também poderá se mover. Os inimigos, que podem ser do tipo **zumbi** ou do tipo **esqueleto**, possuem diferentes velocidades e HP (Pontos de vida). O tipo esqueleto possui maior velocidade, enquanto que o tipo zumbi possui mais HP. Eles andam da esquerda para a direita em linha reta e com velocidade constante. O jogador pode se mover livremente [som: andar] pelo mapa com as teclas direcionais ou (W, A, S, D) e possui apenas uma arma do tipo **espada**. O jogador poderá atacar com o clique do botão esquerdo do mouse, onde o **ataque** pode atingir um esqueleto [som: ataque esqueleto], zumbi [som: ataque zumbi] ou no ar [som: ataque ar]. Ao derrotar um inimigo, ele **evapora** [som: inimigo evaporou] e desaparece do mapa. O objetivo do jogador é derrotar esses inimigos antes que eles ultrapassem a ponta direita da tela, pois caso um deles ultrapasse é dada a **tela de game over** [som: game over] com um botão de 'voltar' [som: clicar]. Após derrotar todos os inimigos, aparecerá uma **tela** dizendo "Defesa Perfeita" [som: defesa perfeita] com o botão 'voltar' [som: clicar].

<b>Arte</b>	<u><i>Programação</i></u>	[Áudio]
Tela Inicial	Botão: jogar	Música da tela inicial
Tela: horda "1"	Velocidade dos inimigos	Som: click
Personagem	Movimentação:inimigos	Som: andar
Inimigo: Zumbi	Jogador deve se mover livremente	Som: ataque ar
Inimigo: Esqueleto	Ataque do jogador	Som: ataque zumbi
Mapa	Botão: voltar	Som: ataque esqueleto
Espada	Hp dos inimigos	Som: inimigo evaporou
Tela: game over	Temporizador	Som: game over

Tela: Defesa perfeita	Botão: jogar novamente	Som: defesa perfeita
Ataque da espada	Movimentação: jogador	
Quadrado brilhante: Personagem	Inimigo desaparece	
Quadrado brilhante: Inimigo	Ultrapassagem da ponta direita da tela	
Inimigo evaporando		