***RelatórioPI201\_Douglas\_SuperBullet***

**O que o jogador deve fazer?**

O jogador deve fazer sua run, matando os “lacaios” e chefões. Sempre ao final da run ou se por ventura após sua morte, o jogador poderá comprar armas novas e/ou habilidades para que ele consiga ir mais longe ou chegar ao final cada vez mais rápido.

**Quais comandos são os mais comuns?**

Pulo, movimentação, tiro além de escolhas com o mouse.

**Quais ações o player irá executar do início até o fim do jogo?**

Dar um nome ao personagem, se movimentar, atirar, comprar armas e habilidades, coletar colecionáveis.

**E quais ele vai adquirir durante o gameplay?**

Ações referentes às habilidades desbloqueadas como: pulo duplo.

**Relatório:**

A principal dificuldade que eu sempre tive foi achar assets gratuitos para o game, é possível reparar que no jogo as coisas não combinam muito, mas tentei fazer o melhor. Outra coisa que demorou bastante também foi a questão da programação/lógica para que as funções se ligassem e funcionassem em diferentes cenas.

Foi implementado um sistema de loja, onde o jogador trocar/comprar sua munição, foi implementado um sistema de pulo duplo, a partir de uma verificação se a pessoa está encostada no “chão” e de quantas vezes ela já tinha pulado.

Optei por salvar os dados mais importantes e que eu precisava que passassem de uma cena para outra no “PlayerPrefebs”, com isso possibilitou ter a quantidade de dinheiro correta, vida, munição e etc.

Há também um sistema de coletáveis/troféus para quem gosta de fazer 100%