

V.01

1 Torre; 1 mob; 1 chão; pathfinder; sistema de ataque torre; sistema de vida mob; Animações mob;

=====

Assets:

☐ Modelos essenciais

☐ Torre

☐ Aranha / Animações

☐ Bloco Chão

☐ Efeitos

☐ Partícula de ataque

☐ Partícula de explosão da Partícula de ataque

=====

Scripts:

☐ Torre

☐ Selecionar criaturas no raio de

ataque e escolhe a mais próxima |
repetir a cada 0.5 segundos

☐ Envia partícula

☐ Aranha

☐ Pathfinder

☐ Aranha sai do início em direção ao
fim da coluna do castelo

☐ Ela precisa desviar de objetos

☐ Fluxo de animação

☐ Caminhando>caminhando

☐ Atacando>abaixa pra atacar e
permanece

☐ Morre>morre

☐ Sistema de vida(Partícula colide com
ela e HP diminui, $HP \geq 0$ ativa
animação de morte, 10 segundos
depois o objeto é retirado da cena)

