
JOGO: SMART DOLL

— Jogos Digitais para Console —
Flávio Lopes de Souza

História do Jogo

- O Jogo foi pensado em uma garotinha que gosta muito de maçãs e para pegá-las, faz coisas extraordinárias, passando por todos os obstáculos possíveis. O objetivo é que ela pegue todas as maçãs no menor tempo possível.

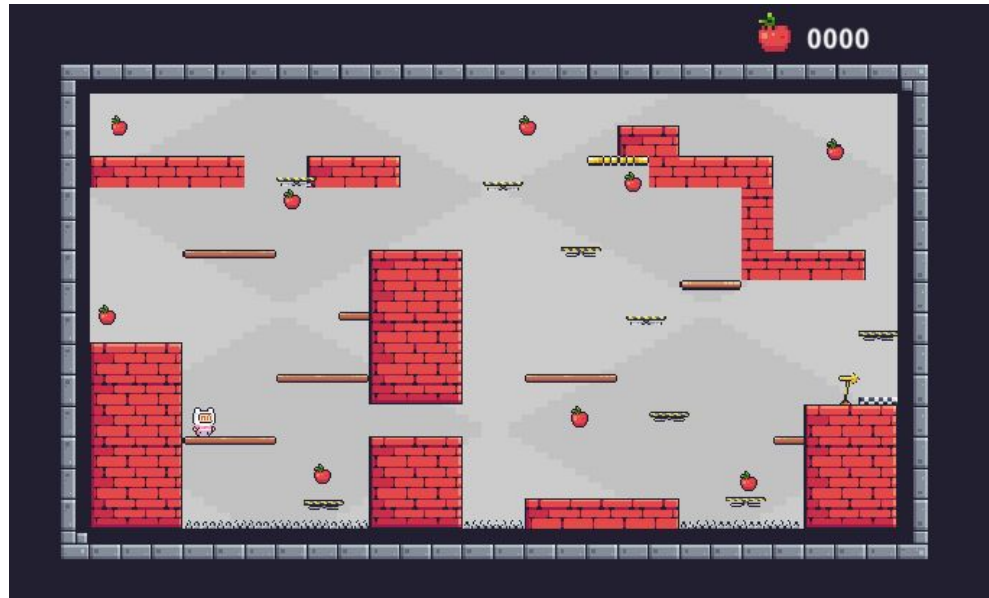
Composição do Jogo

- O jogo é composto por 3 fases - **FASE I**



Composição do Jogo

FASE II



Composição do Jogo

FASE III



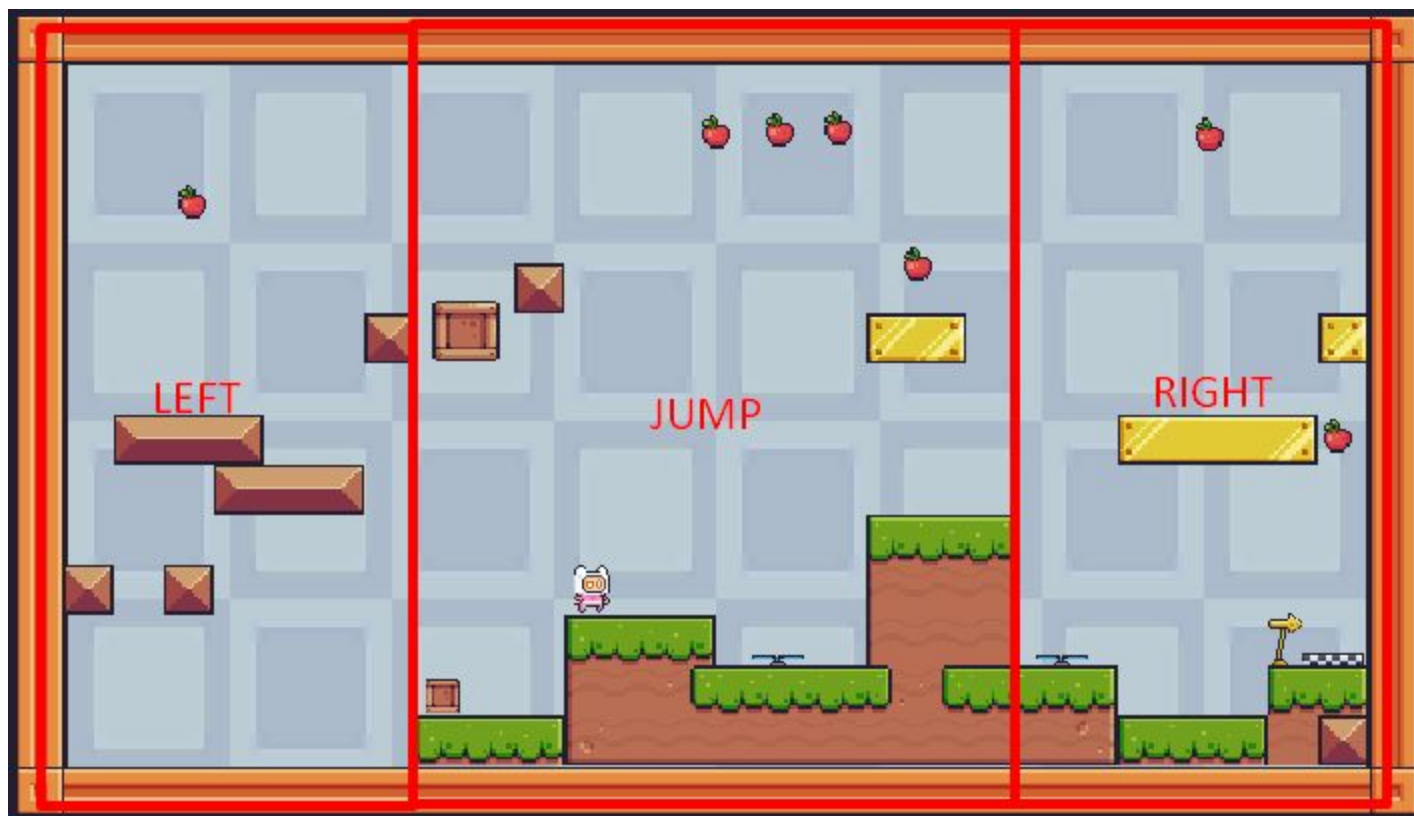
Composição do Jogo

E “MENU”...



Tratamento para Touch Screen

- Foi criado um script para a movimentação do player com base em toque na tela, criando um cálculo para que ele funcione conforme localidade do clique, direcionando para a direita ou esquerda. No centro está a parte de pulo do personagem.



Código usado

```
// Start is called before the first frame update
void Start()
{
    ScreenWidth = Screen.width;
    rig = character.GetComponent<Rigidbody2D>();
    m_Player = character.GetComponent<Player>();
}

// Update is called once per frame
void Update()
{
    if (!m_Player.Android)
        return;
    if (Input.touchCount == 0){
        m_Player.movement = 0;
        return;
    }
    int i = 0;
    while (i < Input.touchCount)
    {
        if (Input.GetTouch (i).position.x > ScreenWidth - ScreenWidth / 4) //1080 - 1080 / 4
        {
            m_Player.movement = 2;
        }
        if (Input.GetTouch (i).position.x < ScreenWidth / 4)
        {
            m_Player.movement = -2;
        }
        i++;
    }
}
```

Código usado

```
public void Move()
{
    rig.velocity = new Vector2(movement * Speed, rig.velocity.y);

    if (movement > 0f)
    {
        anim.SetBool("walk", true);
        m_Transform.eulerAngles = new Vector3(0f, 0f, 0f);
    }

    if (movement < 0f)
    {
        anim.SetBool("walk", true);
        m_Transform.eulerAngles = new Vector3(0f, 180f, 0f);
    }

    if (movement == 0f)
    {
        anim.SetBool("walk", false);
    }
}

public void Jump()
{
    if (!isJumping)
    {
        rig.AddForce(new Vector2(0f, JumpForce), ForceMode2D.Impulse);
        anim.SetBool("jump", true);
    }
    else
    {
        if (doubleJump)
        {
            rig.AddForce(new Vector2(0f, JumpForce), ForceMode2D.Impulse);
            doubleJump = false;
        }
    }
}
```

Disponível...

<https://flsouzadev.itch.io/smartdoll>

FIM!!!!