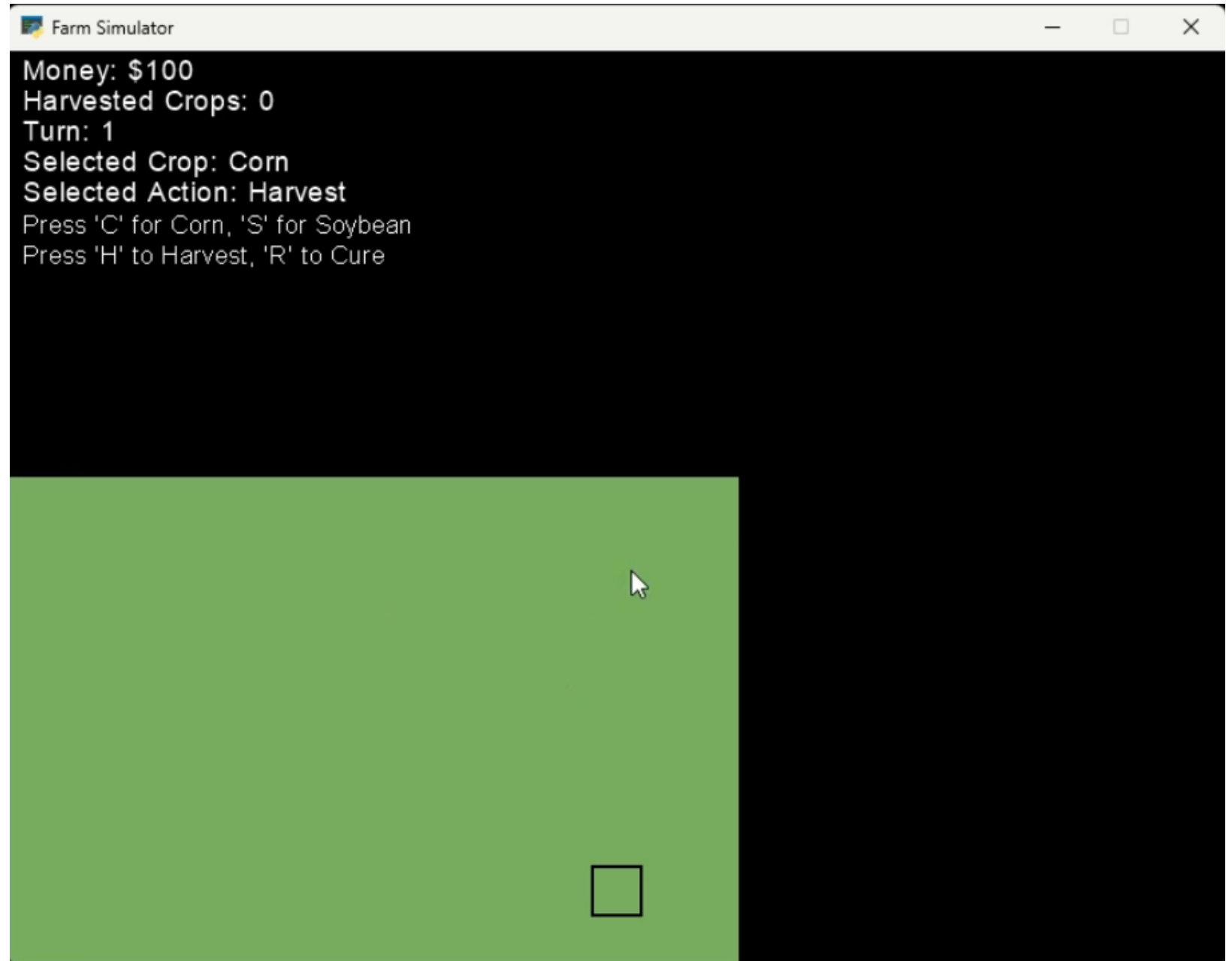


# MAC5784 – Terceira Apresentação

Lucas de Sousa Rosa

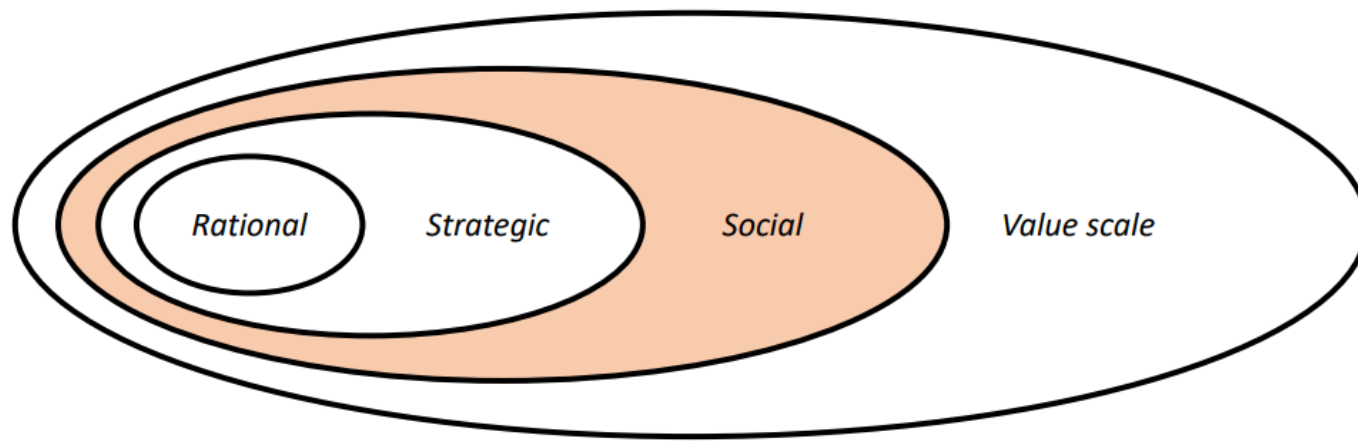
30 de outubro de 2024

# Demonstração do jogo



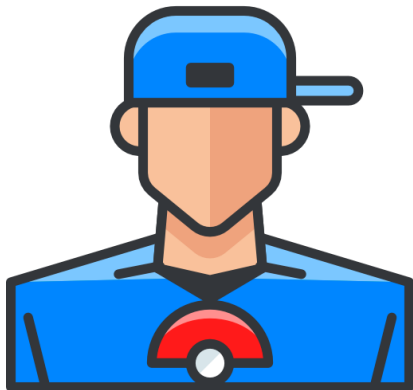
# Inclusão do aspecto social

- Múltiplas pragas que se espalham em culturas semelhantes adjacentes.
  - Pragas adjacentes consomem o HP da planta mais rápido.
  - Pragas só podem se espalhar para culturas do mesmo tipo.



# Inclusão do aspecto social

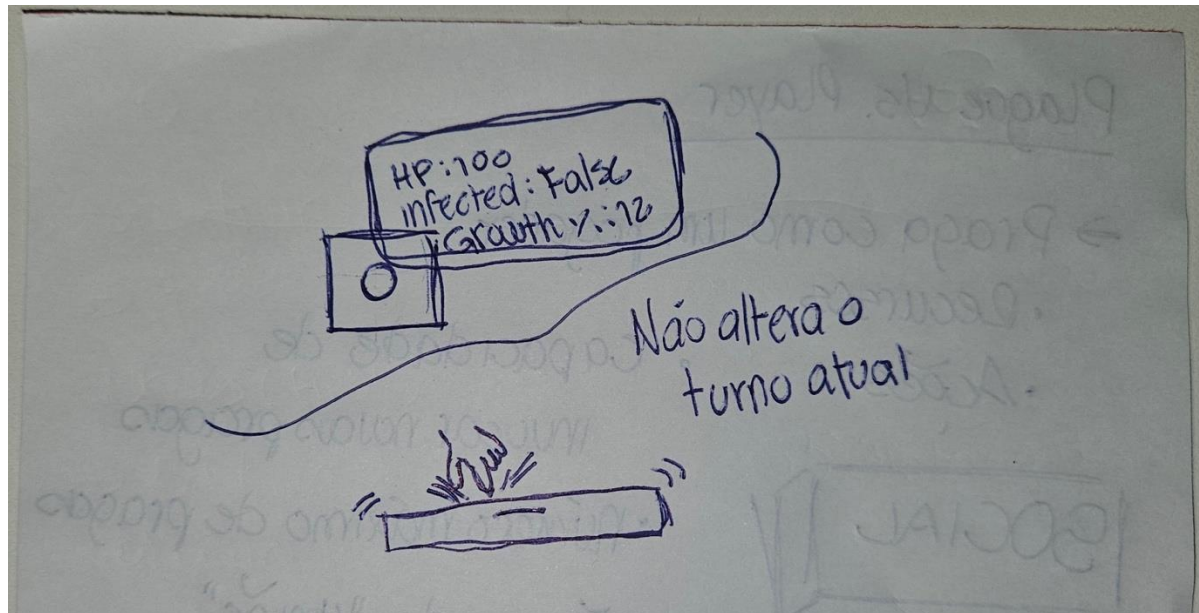
- Mudanças necessárias:
  - Ajustar a dinâmica de crescimento das plantas (**adicionar HP**).
  - Transformar a entidade praga em um **jogador** que controla pragas.
  - Adicionar o estado de **solo morto**.



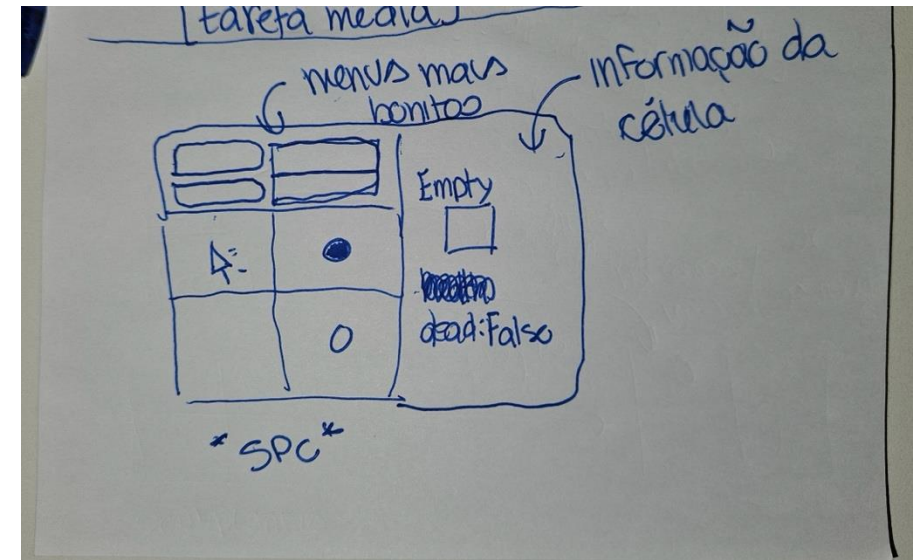
**0% até 100%**



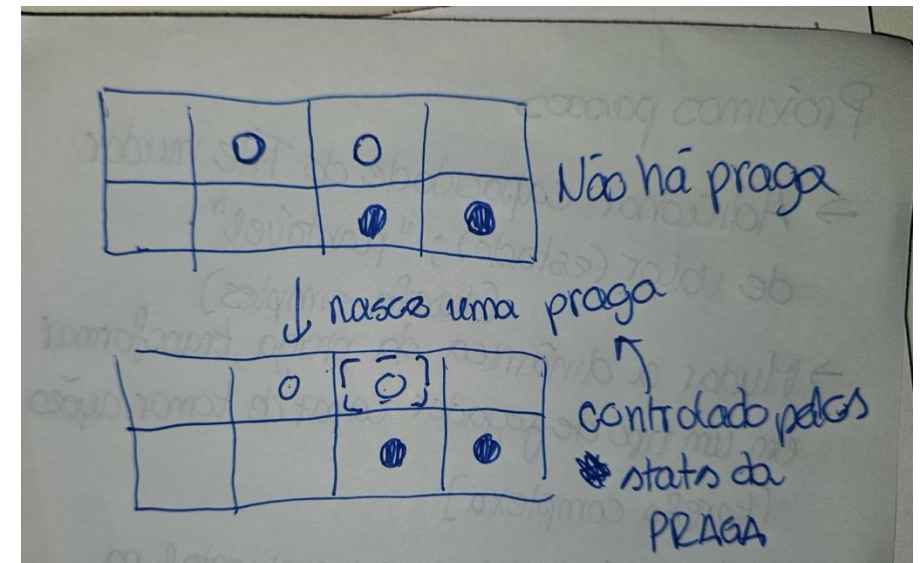
# Melhorando o design



Interação com as células.



Nova interface.



Nova lógica da praga.

# Pensando na escala de valores

- Fatores ambientais.
  - Preferência por locais menos degradados no *spawn* das pragas.
- Aumento da dificuldade.
  - Pragas ganham habilidades (consumo mais rápido, maior número de pragas vivas, etc.).
  - O jogador precisaria ajustar o valor atribuído a suas ações (*trade-offs*).