**Plataforma 2D - Projeto Individual**

##### Inicio dia 08 de abril – Fim TBA

##### Criado por: redofatiav

##### Duração aproximada até ao momento: 07h30

A cartoon of a person holding a cat

AI-generated content may be incorrect.

##### Abril 2025

Índice

[08 de abril de 2025 1](#_Toc196771028)

[14 de abril de 2025 2](#_Toc196771029)

[27 de abril de 2025 Sessão da Manhã 4](#_Toc196771030)

[27 de abril de 2025 Sessão da Tarde 5](#_Toc196771031)

[28 de abril de 2025 7](#_Toc196771032)

[Notas finais: 8](#_Toc196771033)



### 08 de abril de 2025

**Tempo Dedicado:** Aproximadamente 1h30min a 2h

#### O que Consegui Fazer:

* Consegui encontrar um asset que possa começar a desenvolver um jogo plataformas 2D.

#### Problemas Encontrados:

* Muitos assets com scripts no mesmo que não eram permitidos para o pedido pelos professores.

#### Notas para o Próximo Dia:

* Tentar perceber como fazer um nível que dure cerca de 1 minuto.

### 14 de abril de 2025

**Tempo dedicado:** Aproximadamente 1h30min a 2h

Objetivo do Dia:  
Integrar mecânicas básicas para início do protótipo do jogo de plataformas 2D.

#### O que Consegui Fazer:

* Montagem de tilemap grande (meio minuto de travessia).
* Implementação de movimento horizontal e salto do personagem.
* Correção de problemas de física no tilemap (não ficar preso ao chão).
* Criação de limites de mapa laterais.
* Inserção de fundo com efeito de paralaxe.

#### Problemas Encontrados:

* Física inicial fazia o personagem travar no tilemap.
* Tentei adicionar animações básicas (correr/parar) mas não consegui fazer funcionar corretamente.

#### Soluções Aplicadas:

* Ajustes nas colisões do tilemap + física.
* Sobre as animações: registado para estudar melhor na próxima sessão.

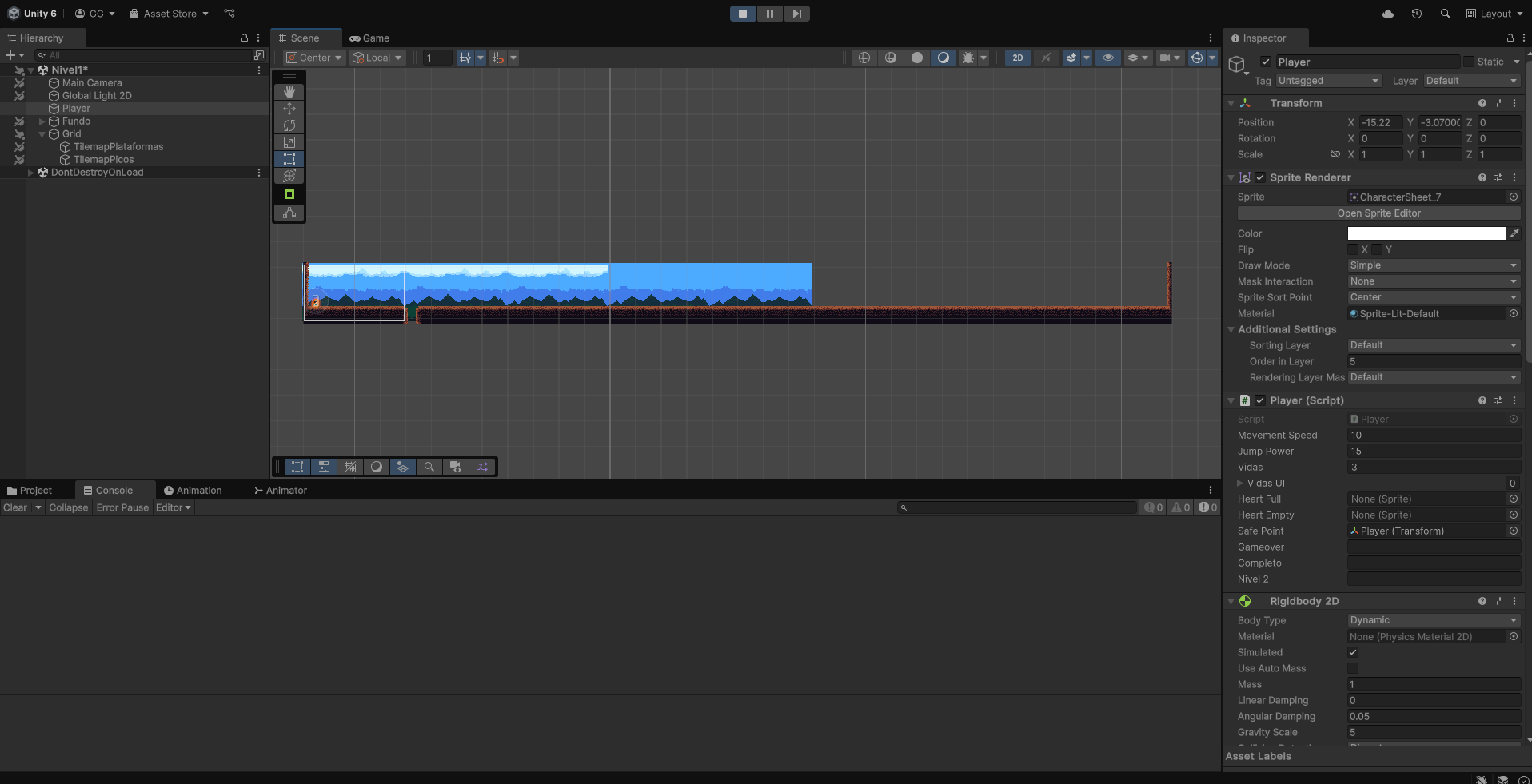
#### Reflexão Pessoal:

* Apesar de já ter vários elementos prontos de outro projeto, integrar e adaptar tudo foi desafiante e muito satisfatório.
* A dificuldade nas animações mostrou que preciso rever melhor como estruturo os states ou triggers.
* Ver o personagem correr e saltar num cenário montado motiva muito para continuar a evolução do projeto.

#### Notas para o Próximo Dia:

* Criar primeiras plataformas móveis.
* Resolver implementação das animações do personagem.
* Trabalhar em detalhes visuais (layers de fundo adicionais para dar mais profundidade).

#### Foto(s) para memoria visual:



### 27 de abril de 2025 Sessão da Manhã

**Tempo estimado de trabalho:** Aproximadamente 1h30min a 2h.

##### Sistema de Animações do Jogador concluído:

* Idle, correr, salto e queda funcionais no player.
* Animações sincronizadas com a física do jogador.
* Double jump implementado com nova animação de salto.
* Ajustes de gravidade para salto e queda mais naturais (Gravity Scale = 5).

##### Planeamento de inimigos:

* Decidido que o primeiro inimigo só irá aparecer no final do Nível 1.
* Nível 1 focado principalmente em ensinar movimentação e plataformas.

##### Implementação de Plataforma Móvel:

* Plataforma criada como GameObject separado.
* Movimento automático entre dois pontos configurado.
* Jogador move-se corretamente junto com a plataforma através de parenting dinâmico.

#### Notas para futuras melhorias:

* Atualizar o sistema de Ground Check para uso de OverlapCircle, melhorando a detecção de chão em rampas e colisões laterais.
* Explorar sistemas de Wall Slide e Wall Jump no futuro

#### Resumo geral:

Esta sessão focou-se em finalizar o sistema básico de movimentação e animações do jogador, resolver colisões e introduzir a primeira plataforma móvel de forma funcional e realista. O progresso foi rápido e organizado, criando uma base sólida para continuar o desenvolvimento do Nível 1.

#### Foto(s) para memoria visual:

A video game with a pyramid and trees

AI-generated content may be incorrect.

### 27 de abril de 2025 Sessão da Tarde

**Tempo estimado de trabalho:** Aproximadamente 01h30

#### Sistema de Animações Finalizado:

* Idle, Correr, Salto e Queda do jogador totalmente funcionais tanto do inimigo como do player.
* Double Jump implementado e animação a funcionar também no segundo salto.
* Correções de animação ao aterrar em plataformas móveis ou normais.

#### Movimentação e Interação com Plataformas Móveis:

* Jogador move-se corretamente com plataformas horizontais.
* Corrigido o deslizar nas plataformas móveis.
* Parent dinâmico e unparent seguro para evitar erros de ativação/desativação.

#### Inimigos Implementados:

* Inimigos com movimentação esquerda/direita entre dois pontos.
* Inimigos saltam automaticamente ao mudar de direção ou ao tocar no chão.
* Sistema de animações de salto e queda para os inimigos (Idle, Jump e Fall).
* Sprite flip automático conforme a direção de movimento.

#### Sistema de Limites do Nível:

* Implementados limites horizontais que fazem o jogador perder vida e respawnar (ainda não está funcional por não ter o HUD com os corações para trocar (código aproveitado de outro trabalho)).

#### Checkpoints Iniciais Criados:

* Checkpoint no local inicial.
* Checkpoint no primeiro pico.
* Nenhum funcional ainda.

#### Organização do Projeto:

* Scripts separados por função (PlataformaLR ou UD, EnemyLR, Player (LR é Left Right e UD é Up Down)).
* Estrutura limpa e modular para facilitar expansão do projeto.

#### A fazer na próxima sessão:

* O jogador fica preso na animação de salto ao colidir com rampas ou degraus.
* O jogador não perde dano nem dá respawn ainda.
* Implementar o checkpoint do final do jogo.
* Pensar em adicionar coletáveis.

#### Prefabs até ao momento:

* Plataforma movel (direita para a esquerda, esquerda para a direita, baixo e cima e cima e baixo).
* Checkpoint.
* Fundo para usar para paralaxe.
* Inimigo.

#### Notas pessoais:

Consegui cumprir aqui o que ficou para fazer da última vez que toquei neste projeto. Sei que ainda está um pouco cru, mas já tem muito por onde pegar agora. Sinto que o nível 1 está um tutorial para perceber as mecânicas que utilizei no jogo.

Estou a pensar se haverá sessão da noite ou não. Apetece me jogar já que ontem organizei os outros diários todos.

### 28 de abril de 2025

(Não comecei mais cedo porque houve um apagão)

**Tempo estimado de trabalho:** Aproximadamente 1h

#### Objetivos do dia:

* Iniciar o desenvolvimento do HUD (vidas, pontuação).
* Criar sistema básico de score.
* Implementar sistema de vidas.
* Começar a preparar a estrutura de menus.

#### Tarefas realizadas:

* HUD criado no Canvas (vidas visuais com corações).
* Sistema de gestão de vidas implementado e testado.
* Implementação inicial do ScoreManager para controlar a pontuação.
* Criação de prefabs e organização da cena.
* Configuração do GameManager para gerir vidas e pausar o jogo.
* Análise e correção de erros relacionados ao HUD e score.
* Planeamento de estrutura de cenas (Menus, GameOver, Créditos).

#### Problemas encontrados:

* NullReferenceException relacionado ao ScoreManager quando mudava de cena sem TMP\_Text.

#### Soluções aplicadas:

* Planeamento das tarefas para os próximos dias sem testes.

#### Plano para os próximos dias:

* Terça-feira: Implementar menus principais (Menu Inicial, Créditos, GameOver, Nível Completo).
* Quarta-feira: Desenvolver colecionáveis e integração no HUD.
* Quinta-feira: Construção do Nível 2 (plataformas, inimigos, colecionáveis).
* Fim de semana: Polimento e ajustes finais.
* Criar prefab do Player quando não houver erros no nível 1 para conseguir o exportar para o nível 2.

#### Reflexões pessoais:

Como maior parte do código é aproveitado de outro trabalho pratico da cadeira estou em dúvida se tenho de começar tudo do 0 ou se sou capaz de aproveitar o que tenho feito. Aos pouco vou dando Debug e vendo o que está a dar erro. Sinto que tenho tempo de apagar tudo e fazer do 0 com a informação que já tenho.

#### Foto(s) para memoria visual:

A screenshot of a video game

AI-generated content may be incorrect.

# Notas finais:

* As imagens da pessoa e do gato foram geradas por AI (ChatGPT a simples e a capa, as restantes Sora);
* Todos os screenshots foram tirados de gameplays guardadas pela Steam.