

Como se ataca  
neste jogo?



Início dia 08 de abril – Fim TBA

Criado por: redofatiav

Duração aproximada até ao momento: 07h30



Abril 2025

## Índice

08 de abril de 2025 .....	1
14 de abril de 2025 .....	1
27 de abril de 2025 Sessão da Manhã .....	2
27 de abril de 2025 Sessão da Tarde .....	3





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.

Infelizmente não tenho screenshots desta parte.

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 (morte por queda).
- 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 do RigidBody2D.
- Sobre as animações: registado para estudar melhor na próxima sessão.

*Reflexão Pessoal:*

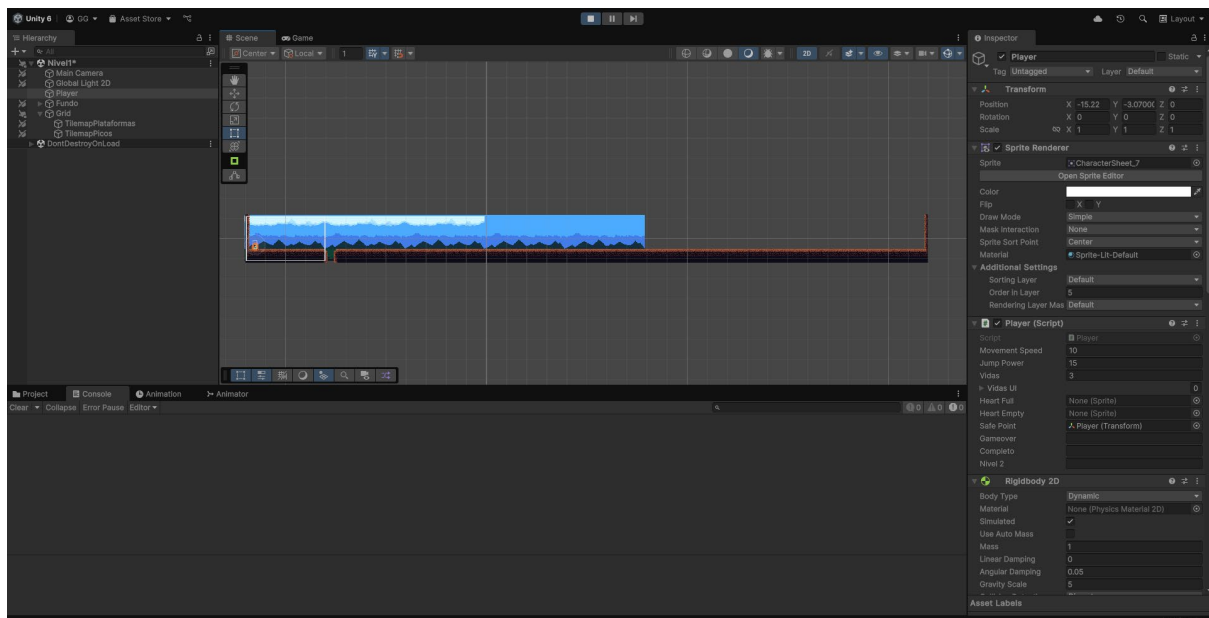
- Apesar de já ter vários elementos prontos de outro projeto, integrar e adaptar tudo foi desafiante e muito satisfatório.

- 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.

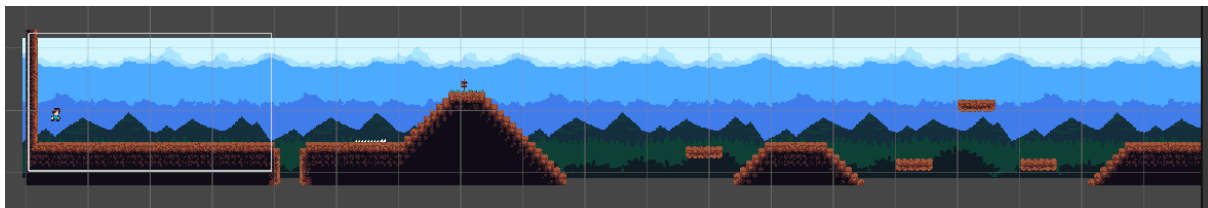
### Notas para futuras melhorias:

- Atualizar o sistema de Ground Check para uso de OverlapCircle, melhorando a detecção de chão em rampas e colisões laterais.
- Possível adição de efeitos visuais (ex: poeira no salto ou double jump) para polimento extra.
- 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 memória visual:



### 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 (codigo aproveitado de outro trabalho)).

### *Checkpoints Iniciais Criados:*

- Checkpoint no local inicial.
- Checkpoint no primeiro pico.

### *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:*

- Player.
- 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.



*Foto(s) para memoria visual:*

