# Diário de Desenvolvimento

## Plataforma 2D - Projeto Individual

**Início do Projeto:** 14/04/2025

**Estado Atual:** Em Desenvolvimento

**Tempo dedicado:** Cerca de 4h

### Primeiro dia

**Data:** 08/04/2025

**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.

### Segundo dia

**Data:** 14/04/2025  
**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:

