# EcoByte

Game Design Document  
Versão: 1.0

Autores:  
Anne Carmen  
Davi Dala  
Guilherme Mattos  
Yan Mancini

## Controles

Teclas direcional ou joystick para movimentação  
Botão de ação para coletar/interagir  
Botão de ativar a Luva EcoByte  
Botão de inventário/pausa  
(Imagens dos controles a serem adicionadas posteriormente)

## Câmera

Câmera lateral (side-scroller) em 2.5D  
Visualização com profundidade em cenários 3D estilizados  
Transições suaves entre fases com zoom e movimento de câmera

## Interface

HUD:  
- Barra de energia da luva  
- Indicador de tempo  
- Indicador de lixo coletado corretamente  
  
Telas:  
- Tela do Jogo  
- Tela inicial com o logo do jogo e botões “Iniciar”, “Opções” e “Aprender mais”  
- Tela do jogo com HUD minimalista  
- Tela de final (bom ou ruim) com estatísticas e botões interativos