**Planejamento de Imagens**

As imagens serão responsáveis por mostrar o jogador, o monstro, o tabuleiro (grade), e os efeitos visuais durante eventos específicos (captura do monstro ou fuga).

**1. Imagens do Jogo**

Aqui estão as imagens que precisaremos, suas funções e possíveis nomes de arquivo.

* **Jogador (Player)**
  + **Função**: Representar o jogador no tabuleiro.
  + **Nome do arquivo**: player.png
  + **Tamanho sugerido**: Dependente do tamanho da célula da grade (por exemplo, 64x64 pixels).
* **Monstro (Monster)**
  + **Função**: Representar o monstro que o jogador tenta capturar.
  + **Nome do arquivo**: monster.png
  + **Tamanho sugerido**: Igual ao do jogador para manter proporção (por exemplo, 64x64 pixels).
* **Fundo da Grade (Grid Background)**
  + **Função**: Imagem que servirá de fundo para a grade do jogo.
  + **Nome do arquivo**: grid\_background.png
  + **Tamanho sugerido**: Tamanho total da grade (por exemplo, 320x320 para uma grade 5x5 com células de 64x64 pixels).

**2. Efeitos Visuais**

* **Efeito de Captura (Capture Effect)**
  + **Função**: Mostrar um efeito visual quando o jogador captura o monstro.
  + **Nome do arquivo**: capture\_effect.png
  + **Descrição**: Pode ser um efeito de luz ou explosão leve sobre o monstro capturado.
* **Efeito de Fuga (Escape Effect)**
  + **Função**: Mostrar um efeito visual quando o monstro escapa.
  + **Nome do arquivo**: escape\_effect.png
  + **Descrição**: Pode ser uma sombra do monstro "sumindo" ou movendo-se rapidamente para fora da tela.

**Planejamento de Sons**

Os sons complementam os eventos visuais e mantêm o jogador imerso no jogo. Vamos listar os sons que serão usados para diferentes eventos e interações no jogo.

**1. Música de Fundo**

* **Função**: Reproduzir uma música leve de fundo enquanto o jogador tenta capturar o monstro.
* **Nome do arquivo**: background\_music.mp3
* **Descrição**: Música suave, ambiente ou suspense, sem ser repetitiva ou cansativa.
* **Duração**: Aproximadamente 1 a 3 minutos, com loop.

**2. Efeitos Sonoros**

* **Som de Captura (Capture Sound)**
  + **Função**: Tocar um efeito sonoro quando o jogador captura o monstro.
  + **Nome do arquivo**: capture\_sound.wav
  + **Descrição**: Um som de vitória, como um "ding" ou "celebração".
* **Som de Fuga (Escape Sound)**
  + **Função**: Tocar quando o monstro escapa.
  + **Nome do arquivo**: escape\_sound.wav
  + **Descrição**: Um som de "desaparecimento" ou um som mais sombrio indicando que o jogador perdeu.
* **Som de Movimento (Move Sound)**
  + **Função**: Tocar quando o jogador ou o monstro se movem na grade.
  + **Nome do arquivo**: move\_sound.wav
  + **Descrição**: Som suave, como um "swish" ou "tap" leve, indicando a movimentação.

**Resumo das Mídias Necessárias**

Aqui está um resumo com todos os arquivos de mídia que precisamos, organizados por diretório:

**Imagens (assets/images/)**

| **Arquivo** | **Função** | **Tamanho Sugerido** |
| --- | --- | --- |
| player.png | Representa o jogador | 64x64 pixels |
| monster.png | Representa o monstro | 64x64 pixels |
| grid\_background.png | Fundo da grade | 320x320 (5x5 grade) |
| capture\_effect.png | Efeito visual de captura | Ajustado ao monstro |
| escape\_effect.png | Efeito visual de fuga | Ajustado ao monstro |

**Sons (assets/sounds/)**

| **Arquivo** | **Função** | **Descrição** |
| --- | --- | --- |
| background\_music.mp3 | Música de fundo | Música suave/suspense |
| capture\_sound.wav | Som de captura do monstro | Som de vitória/celebração |
| escape\_sound.wav | Som de fuga do monstro | Som sombrio/desaparecimento |
| move\_sound.wav | Som de movimento | Som suave de movimento |

**Bibliotecas a Considerar**

Para integrar as imagens e sons, você pode usar as seguintes bibliotecas:

* **Pygame**: Biblioteca completa para renderização de gráficos 2D e controle de som em jogos. Ideal para este projeto.
* **PIL (Pillow)**: Se precisar de manipulação avançada de imagens, como redimensionamento ou efeitos, pode usar o PIL (opcional).
* **PySound**: Outra opção para manipulação de som (opcional, se não usar Pygame para sons).

**Próximos Passos:**

1. **Organizar as pastas e arquivos de mídia**: Criar as pastas assets/images/ e assets/sounds/ no projeto e garantir que todas as imagens e sons estejam prontos.
2. **Iniciar a implementação** dos novos módulos (assets\_manager.py e sounds\_manager.py), integrando as mídias ao fluxo do jogo.