Ajuda TP MSSN - Clone de Fruit Ninja

Ideia 1:

Jogo, onde frutas caem do céu, e um personagem com uma espada tenta cortar antes que elas caiam no chão. O jogo funciona por tempo e quando o tempo acabar mostra uma pontuação.

Ideia 2:

Jogo, onde bombas caem do céu, e um personagem tenta destruir as bombas antes que elas expludam ao cair no chão. O jogo continua até que uma bomba caia e mate o jogador.

Necessário:

- Condição de derrota

- Maneira de contar pontos

- Maneira de mexer o personagem de um lado para o outro, e atacar

- Maneira de fazer cair os objetos

- Maneira de influenciar o movimento dos corpos

- Sistema de partículas ao explodir.

-Title Screen – no final

- Niveis

-Animações para mexer o personagem

-sound Effect (quando se destrói uma bomba)

-música (background)

Classes necessárias:

- Jogo

- Jogador

- Objeto que caia (bomba ou fruta)

- Canvas – implementa IProcessingAPP

-Sistema de partículas

- Motor de física (classes de força)

-Interface Níveis

Classe para o som

-Animações