CODIFICAÇÃO

Rodolfo Bergamo Novaes de Oliveira

Centro Universitário FACENS- Sorocaba

**Jogos Digitais – 2 Semestre**

# 1. Personagem principal

Tipo de Classe

- Player

Atributos

- Tamanho

- Cor

Ações (Métodos)

- Pular

- Ataque

- Andar

- Correr

- Agachar

- Coletar Item

**Codificação atributos**

class Player

{

public int tamanho;

public string cor;

public int vida = 5;

public bool pular;

public bool ataque;

public float andar;

public bool agachar;

public int coletMoeda;

void andar()

{

if(andar > 0.1f)

{

Console.writeLine("Andando!!");

}else if(andar > 0.8f)

{

Console.WriteLine("Correndo!!");

}else

{

Console.WriteLine("Parado!!")

}

}

void pular()

{

if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Space))

{

if(pular = true)

{

Console.writeLine("Pulando!!");

}

}

}

void atacar()

{

if (Input.GetKeyDown(KeyCode.L))

{

if(atacar = true)

{

Console.writeLine("Atacando!!");

}

}

}

void agachar()

{

if (Input.GetKeyDown(KeyCode.S))

{

if(agachar = true)

{

Console.writeLine("Agachado!!");

}

}

}

void coletMoeda()

{

}

}

**2. Inimigos**

Tipo de Classe

- Inimigo

Atributos

- Raça

Ações (Métodos)

- Patrol

- Follow

- Dano

- Velocidade

- Pular

- Voo

**Codificação atribuições**

class Inimigo

{

public string raca;

public int vida;

public bool pular;

public bool dano;

public float patrol;

public bool follow;

public int voo;

}

**Codificação objeto – Inimigos**

Public class TestaInimigos{

Public static void Main(Strings [] args{

Inimigos inimigos1= new Inimigos();

Inimigos1.QntsInimigos = 4;

Player1.speed = 2;

}

**Codificação método**

Void bater()

{

If (bater = = “Player”){

Destroy(Player)

}