

PowerUp		N/A
HealthPowerUp, AttackPowerUp, SpeedPowerUp		
<ul style="list-style-type: none"> Gerenciar a ativação e efeitos dos power-ups. Identificar o tipo de power-up coletado pelo jogador. Aumentar a vida, ataque ou velocidade do jogador, dependendo do tipo de power-up coletado. Desativar o efeito do power-up após um tempo determinado. Adicionar pontos ao sistema de pontuação caso o PowerUp seja coletado com sucesso 	<ul style="list-style-type: none"> Classe Player Classe Level 	
Edit card #1	<div>×</div> <div>↓</div>	

Menu		N/A
		N/A
<ul style="list-style-type: none"> Exibir o menu principal do jogo. Permitir que o jogador inicie um novo jogo. Permitir que o jogador selecione uma fase. Exibir créditos do desenvolvimento do jogo. Exibe a pontuação máxima possível por fase 	<ul style="list-style-type: none"> Classe Player Classe PowerUp Classe Level Classe Enemy Classe Placar 	
Edit card #2	<div>×</div> <div>↑</div>	

Classe Jogador(Player)	
<ul style="list-style-type: none">• Anda para direita e esquerda e pula• Atacar• Conclui os objetivos dos levels• Luta com o boss• Dependendo das suas ações, ganha pontuação• Coleta power-ups e sofre dano Sai do Sai do jogo quando eliminado	<ul style="list-style-type: none">• Classe Inimigo(Enemy)• Classe Level• Classe Power-ups• Classe Placar

Inimigos(Enemy)		Inimigos(Enemy)
		Inimigo 1, Inimigo 2, Inimigo 3, Boss
<ul style="list-style-type: none">• Atacar o jogador• Se movimentar pelo cenário• Sofrer dano• Sair do jogo quando eliminado		<ul style="list-style-type: none">• Classe Jogador(Player)• Classe Cenário• Classe Placar
Edit card #1		<div>×</div> <div>↓</div>

Placar	
<ul style="list-style-type: none">• exibe a pontuação do jogador• exibe a vida do jogador• aumenta conforme o jogador ganha pontos• tem um limite• é exibido pelo menu	<ul style="list-style-type: none">• Class Menu• Class Jogador(Player)
Edit card #2	<div>×</div> <div>↑</div> <div>↓</div>

Abstract

Level

Level1, Level2

- Gerenciar a lógica do nível em execução;
- Carregar o mapa do nível a partir de um arquivo;
- Gerenciar a posição dos, objetos do cenário, como inimigos, obstáculos e itens;
- Detectar colisões entre objetos do cenário e com a classe Player.

- Menu;
- Inimigos;
- Player;
- Placar.

Edit card #1

