//controle de câmera

<https://phaser.io/examples/v3/view/camera/follow-user-controlled-sprite>

//fullscreen

<http://phaser.io/examples/v3/view/scalemanager/full-screen-game>

//como colocar apenas uma cena no ambiente

<http://phaser.io/examples/v3/view/scenes/scene-injection-map>

//cena que estava tentando colocar no jogo

<http://phaser.io/examples/v3/view/scenes/transition-test-1>

//forma de fazer que está no teste 2, porém sem sucesso, mesma resposta da dúvida

http://phaser.io/examples/v3/view/scenes/scene-from-class

//coisas que não funcionaram no jogo

-Fullscreen: ao colocar o código o mesmo gerava uma aviso no ‘console ‘ que “SetText” não estava efinido.

-função de cena: coloquei o código porém carregou o jogo como se o código não estivesse la

Afazeres:

1. Criar atraso na morte para aparecer a animação de morte. (quase deu certo, mas não reinicia mais o jogo) (desisti, fiz de forma simples)
2. Criar atraso para aparecer a animação da porta abrindo e fechando. (tentei implantar porém sem sucesso, diz que algo não está definido.){ para aparecer a porta utilizar a função coletar nota do player2 } (desisti, fiz de forma simples
3. Tentar adicionar novamente o mapa do tilemap. Caso não funcione criar mapa a mão.
4. Fazer código dos inimigos, objetos que matam. (adicionado inimigo que mata, porém não possui uma movimentação.)
5. Melhorar a parte de início do jogo para que clique em um botão;(utilizar o botão como no fullscreem); V
6. Adicionar botão para reiniciar jogo; V
7. Placar independente para cada jogador; V
8. Adicionar métodos de pontuação ; V
9. fazer esses métodos abrir a porta no fim;
10. Adicionar efeitos sonoros ao morrer, pular, coletar, passar de fase;
11. Alterar volume da música de fundo para que os efeitos sonoros apareçam; V

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------

AFASERES

PENDENTE:

1. Adicionar efeitos sonoros ao morrer, pular, coletar, passar de fase;

2. Código de mais de uma forma de inimigo;

3. tentar colocar tilemap no jogo;

NOVOS:

CENA START

1. Colocar ícones por toda a tela;
2. Colocar animação do diodo para funcionar;
3. Colocar logo do jogo;

CENA GAMESCENE

1. Ver mudança de fase para fase2;
2. Fazer o posicionamento dos personagem;
3. Fazer com que os personagens se movam limitadamente.
4. Criar pelo menos a primeira fase;
5. Fazer com que a porta aparece somente depois de coletado 6 icones, sendo 3 de um e 3 de outro.(deixar por ultimo)

CRIAR TODAS AS CENAS

1. Criar todas as cenas e adicionar o específicos assets e imagens para cada cena.
2. Usar como base para isso o código da cena GameScene
3. Ajustar tamanho dos assets se necessário(delegar essa tarefa)

CENA gameover

1. Criar um gameover para cada fase.

Coisas a fazer

1. Terminar criação do mapa da fase1 baseado no mario bross v
2. Colocar antenas em colais específicos v
3. Posicionar coletáveis no mapa v
4. Vincular a função coletar1 com coletar2 para que após coletar 6 apareça a porta v