# DOCUMENTAÇÃO DO DIAGRAMA DE CLASSES DO JOGO FEITO NO UNITY

## CLASSE PERSONAGEM

Nesta classe estão os personagens do jogo: os NPCs, o inimigo e o personagem do próprio jogador.

Atributos

Nome: cada personagem vai ter um nome próprio e o tipo do atributo é String.

Vida: cada personagem tem vida e seu tipo é int.

Inimigo: existem vários NPCs, um boss e o próprio jogador, então para saber se o personagem é inimigo ou não existe esse atributo e seu tipo é boolean.

Métodos

Movimentar: todos os personagens se movimentam.

Atacar: é possível que os personagens ataquem.

GerenciarV: como os personagens têm vida, é necessário um gerenciamento, para saber como está a vida de cada um.

Interagir: é possível interagir com os personagens, exceto com o inimigo.

## CLASSE MAPA

Nesta classe está o mapa do jogo e suas cenas.

Atributos

Tamanho: o mapa tem um tamanho definido e seu tipo é double.

Métodos

MudarCena: é o método que define a mudança das cenas do jogo.

MostrarBarco: o método define a renderização do barco.

## CLASSE BARCO

Nesta classe estão todos os atributos e métodos do barco.

Atributos

Tamanho: o barco tem um tamanho específico, assim como o mapa, e seu tipo é double.

Condicao: o barco vai ter duas condições, quebrado ou inteiro, e seu tipo é boolean.

Métodos

Movimentar: o barco tem uma movimentação