

PROJETO DESENVOLVIMENTO DE JOGOS IV – BIMESTRE

Construa um jogo que possua um gameplay de 4 minutos e atenda as seguintes características:

1. Pulo e pulo duplo quando coletar poção por 20 segundos.
2. Coleta de estrelas e poções.
3. Local onde o personagem pode recuperar vida com passar do tempo.
4. Três fases e tela de game over
5. Inimigos que se movimentam de um lado para o outro. Tenha um tipo de inimigo que vai em direção ao jogador.
6. Interação sem toque direto
7. Disparo com mouse.
8. Animação de andar e pular.
9. Geração de inimigos automaticamente
10. Plataforma e trampolim.