

1- SETUP DO PROJETO UNITY:

1.1 - Organização: nomenclatura dos prefabs, pastas e cenas

- Prefabs: Rochas, árvores, paredes, obstáculos
- Pastas: Ambiente, texturas pedras
- Cenas: Haverá apenas uma cena (parque temático)

1.2 - Prefabs “placeholders” ou modelos (se já houver): aplicar entities e hierarquias

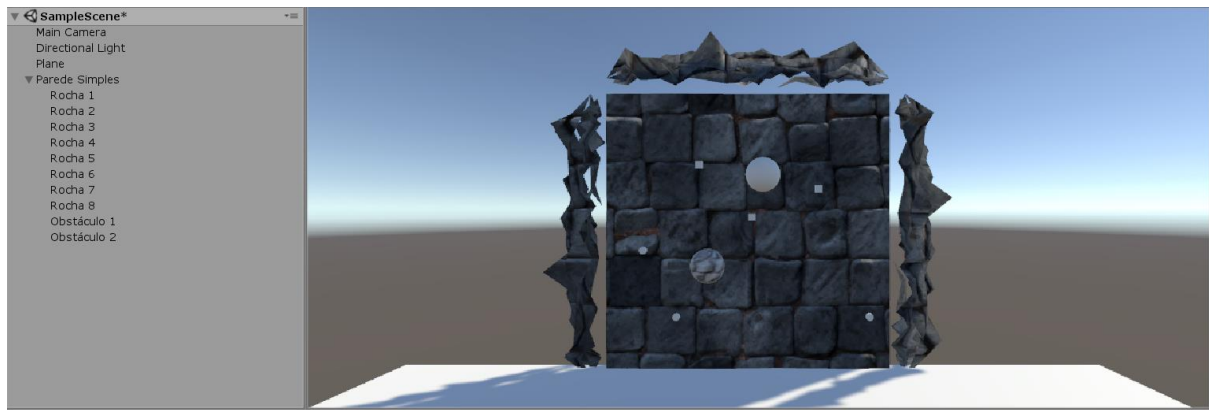


Figura 1.2.1 - Esboço simples de uma parede de escalada

Acima está um esboço bem simples da ideia geral do grupo. Serão construídas 3 paredes de escaladas que representam 3 níveis de dificuldade diferentes (simples, médio e difícil), onde haverão diversas adversidades dependendo da dificuldade. A hierarquia será composta basicamente pela parede, seguida de rochas e obstáculos de cada nível.

2 - PLANEJAMENTO

2.1 - Elencar um ou mais métodos de locomoção apropriados à aplicação. Justificar (se basear nos slides das aulas anteriores - teoria e prática).

Locomoção a base do controle na parede (gatilhos => segurar nas rochas da parede) e interações na vida real para andar em superfícies planas.

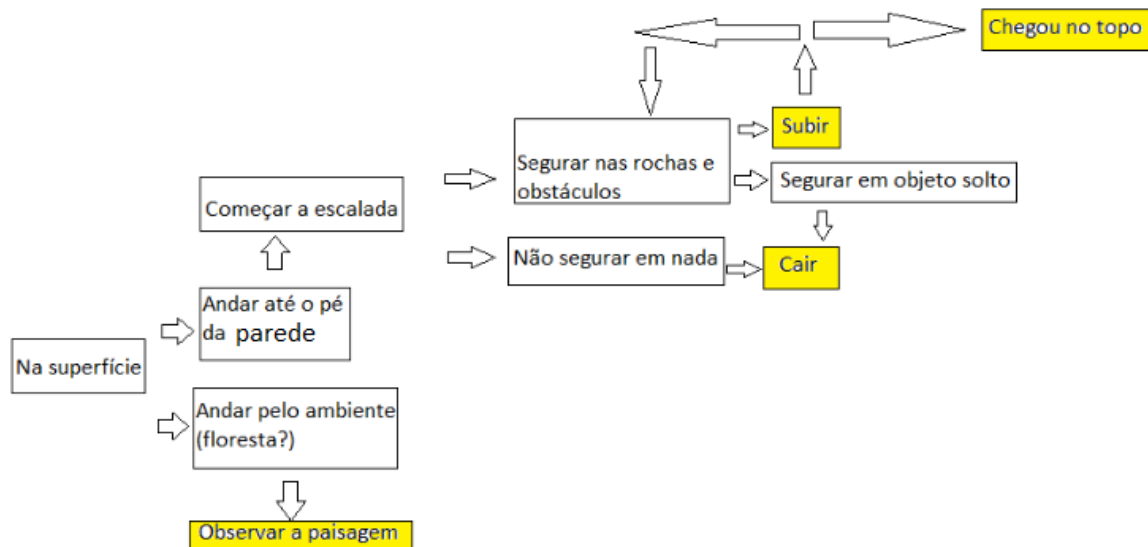
2.2 - Listar e descrever todas as interações previstas (recomendação: evitar menus 2D e uso indiscriminado de botões - explorem ações mais naturais). Justificar (se basear nos slides das aulas anteriores - teoria e prática).

- Segurar e soltar as rochas e obstáculos fixos (pelos gatilhos)
- Obstáculos soltos que não serão possíveis se apoiar neles
- Observar a vista enquanto escala
- Andar pela vida real

2.3 - Listar animações previstas

- Interação entre gatilho e objetos
- Objetos podem se soltar ou serem fixos
- Personagem pode cair caso não se segure em nada

2.4 - Criar um diagrama do fluxo de ações possíveis



- O ponto principal é a interação com as rochas, como será o algoritmo ? ex: exigir pegada correta das duas mãos, exigir manutenção da pegada enquanto puxa com os dois braços, exigir que as pernas estejam em alcance de rochas de apoio antes de soltar uma mão
- seguir recomendação de criar um ambiente único para os três níveis, com uma estética coerente
- Pesquisar qual o método correto/seguro de escalada