



Conteúdo programático:

Capítulo 1

Iniciar o desenvolvimento de um novo game;
Criar as camadas do game;
Configurar a imagem de background;
Inserir o solo por onde o Rover vai caminhar;
Definir os pontos de colisão do solo;
Entender o que são constantes.

Capítulo 2

Inserir as partes do Rover;
Adicionar comportamentos em cada parte do Rover;
Iniciar a programação do Stage 2;
Compreender as propriedades físicas de um game.

Capítulo 3

Inserir o elemento água no game;
Inserir o feixe de luz que será usado para escanear a água;
Programar as condições necessárias para encontrar água;
Inserir informações visuais que aparecerão na tela.
Compreender como funcionam as estruturas condicionais.

Capítulo 4

Implementar a coleta de água
Criar sistema de pontuação
Implementar a colisão e explosão do Rover
Ajustes entre Fase 1 e 2 do game
Entender sobre o uso da Matemática e Vetores no conceito dos games

