

Universidade Federal de Lavras

Departamento de Computação Aplicada

Práticas de Programação Orientada a Objetos

Integrantes: Bruno Henrique Firmino, Gabriel Furtado, Luiz Victor Soriano, Mardem Arantes

Proposta Do Trabalho Prático

Nesse jogo, o jogador é um agente secreto contratado pelo governo federal da Itália para acabar com a máfia Yakult, liderado por Chamyto. O jogador irá adentrar a sede principal da máfia e utilizar equipamentos que podem ser encontrados nos diferentes cômodos da base. A coleta de itens é essencial, visto que, cada capanga exige uma certa quantidade de poder para ser enfrentado, e os itens são os responsáveis por dar poder ao jogador. O agente deve enfrentar os capangas da máfia até chegar no líder da máfia e derrotá-lo.

O mapa da base da máfia é representado na figura 1. Cada ambiente, além de portas pode conter itens (armas, coletes e capacetes). Nesse jogo, o líder da máfia estará em um dos cômodos, haverá 5 capangas da máfia espalhados aleatoriamente pelo mapa e um item em cada sala. Por regras da máfia, tanto capangas quanto o chefe não ocupam o mesmo lugar, a não ser que seja hora da reunião.

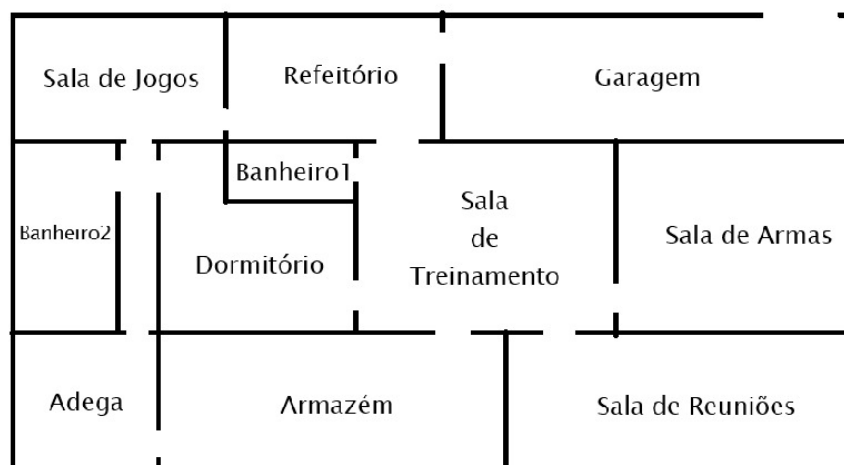


Figura 1: Mapa da base da máfia

A ideia do jogo é que o jogador explore todas as salas para se preparar o máximo possível. Cada capanga ao ser derrotado oferece experiência de combate e dá ao jogador 1 de poder. Os itens variam de acordo com seu poder, exemplo: uma submetralhadora oferece ao jogador +5 de poder.