**Resumo:**

O jogo foi desenvolvido em utilizando uma biblioteca da PYTHON que tem seu nome de PYGAME, que é utilizado para produzir desde jogos simples como jogo da velha até algo um pouco mais complexo. O jogo pode ser feito de duas formas dentre elas pode ser estruturado ou em orientação a objeto, que foi utilizando a ideia de orientação a objeto que tem o intuito do jogo ser subdividido em diversas classe que cada uma delas apresenta uma funcionalidade que é importada para o menu ou como se quer chamar ou de uma forma mais simples a classe mais importante do jogo onde nela será iniciada e executa a funcionalidade do jogo. Esse jogo tem a como atração a ideia em que o PLAYER utiliza de alguns comandos pré-definidos pelo o programador do jogo que nesse caso serão utilizadas as setas do teclado para a movimentação do jogador e a barra de espaço como o que se pode ser usado para que se lance o objeto que tem intuito de atingir o maior número de inimigos sendo assim fazendo sua pontuação e apresenta outro fator onde o inimigo não pode bater ou seja colidir com o jogador se esse fato ocorrer o jogo chega ao seu fim.

**Classes Principais do Jogo:**

Como foi apresentado no resumo o código do jogo é todo orientado a objeto sendo assim é necessário que possua alguma classe e seus métodos de atribuição aqui a baixo irei explicar um pouco sobre cada classe:

**Pontuação:** É nessa classe que utilizada para que se haja a contabilidade dos pontos atingidos pelo jogador e também é nela onde e realizado na tela do jogo a marcação dos pontos

**Jogador:** Aqui onde é definido a velocidade em que o jogador pode se mover e algumas de suas atribuições.

**Menu:** É nesta classe onde o jogo será iniciado pode vai apresentar uma tela de entrada com comandos a serem executados pelo jogador para que se possa dar início.

**Explosão:** Aqui onde será realizado o efeito de explosão entre o tiro lançado pelo jogador e a bomba lançada pelo alien.

**Alien:** aqui onde é produzido a saída dos aliens mas algumas restrições para que o número de alien não se torne tão grande assim impossibilitando o jogo.

**Principal:** Aqui é onde é carregado as imagens do jogo, onde é realizado o efeito de colisões, carrega os sons que são expressos no jogo

**Tiro:** Onde é lançado o objeto que se colidir com o inimigo ira destruir e assim irá aumentar o score

**Projeto de Introdução a Programação**

**Professor: Ícaro da Cunha**

**Aluno: Alvanir Tadeu Lopes Junior**