

# DESCRIÇÃO DO PROBLEMA



Pretende-se implementar um jogo com uma personagem virtual que interage com um jogador humano.

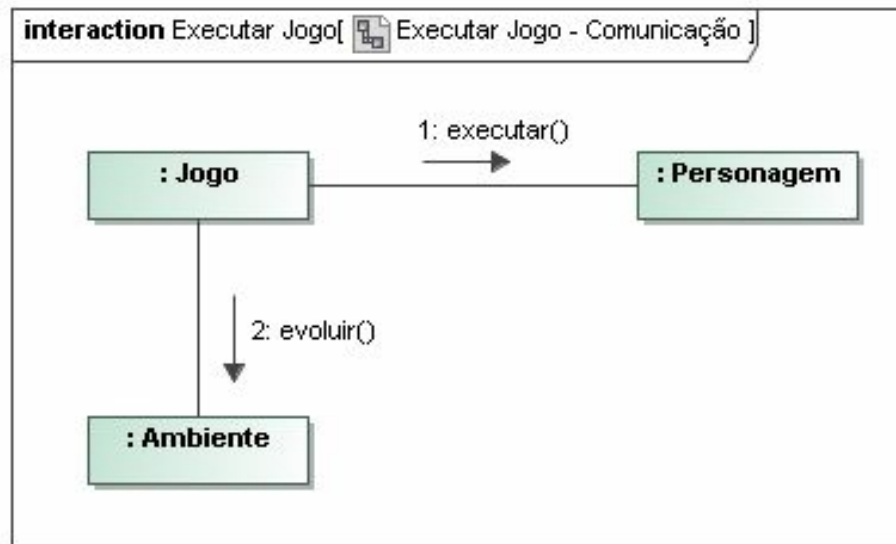
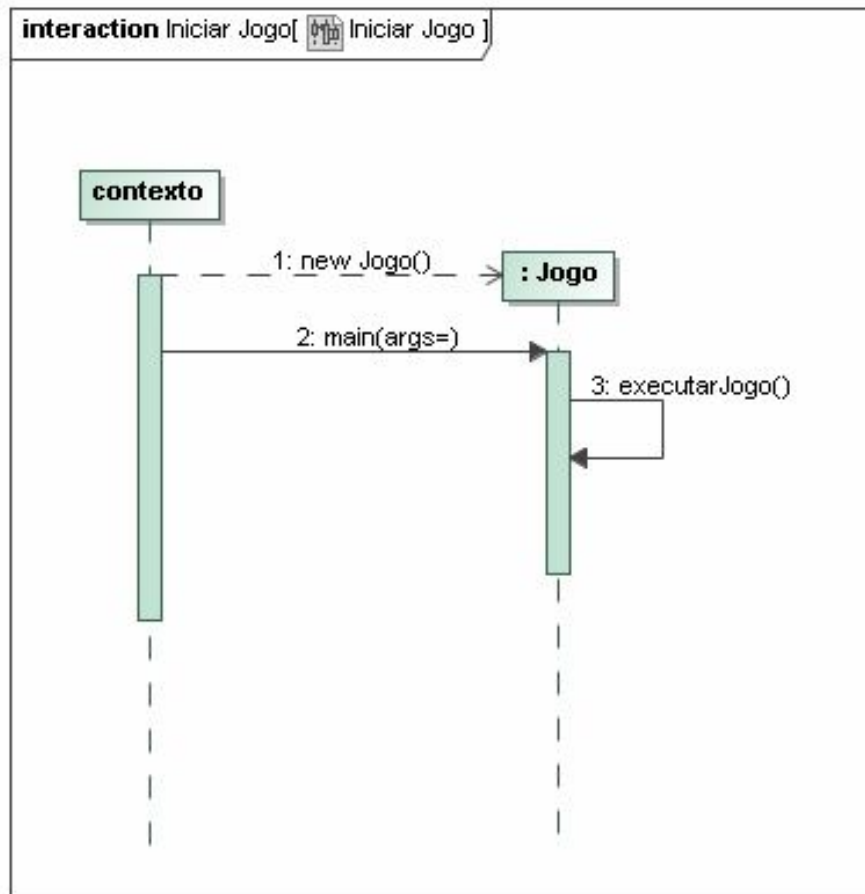
O jogo consiste num cenário onde a personagem tem por objectivo impedir que inimigos entrem numa zona à sua guarda.

Quando o jogo se inicia a personagem fica a patrulhar a zona. Quando detecta algum ruído aproxima-se e fica a inspeccionar a zona, procurando a fonte do ruído. Quando volta a haver silêncio a personagem continua a patrulhar a zona.

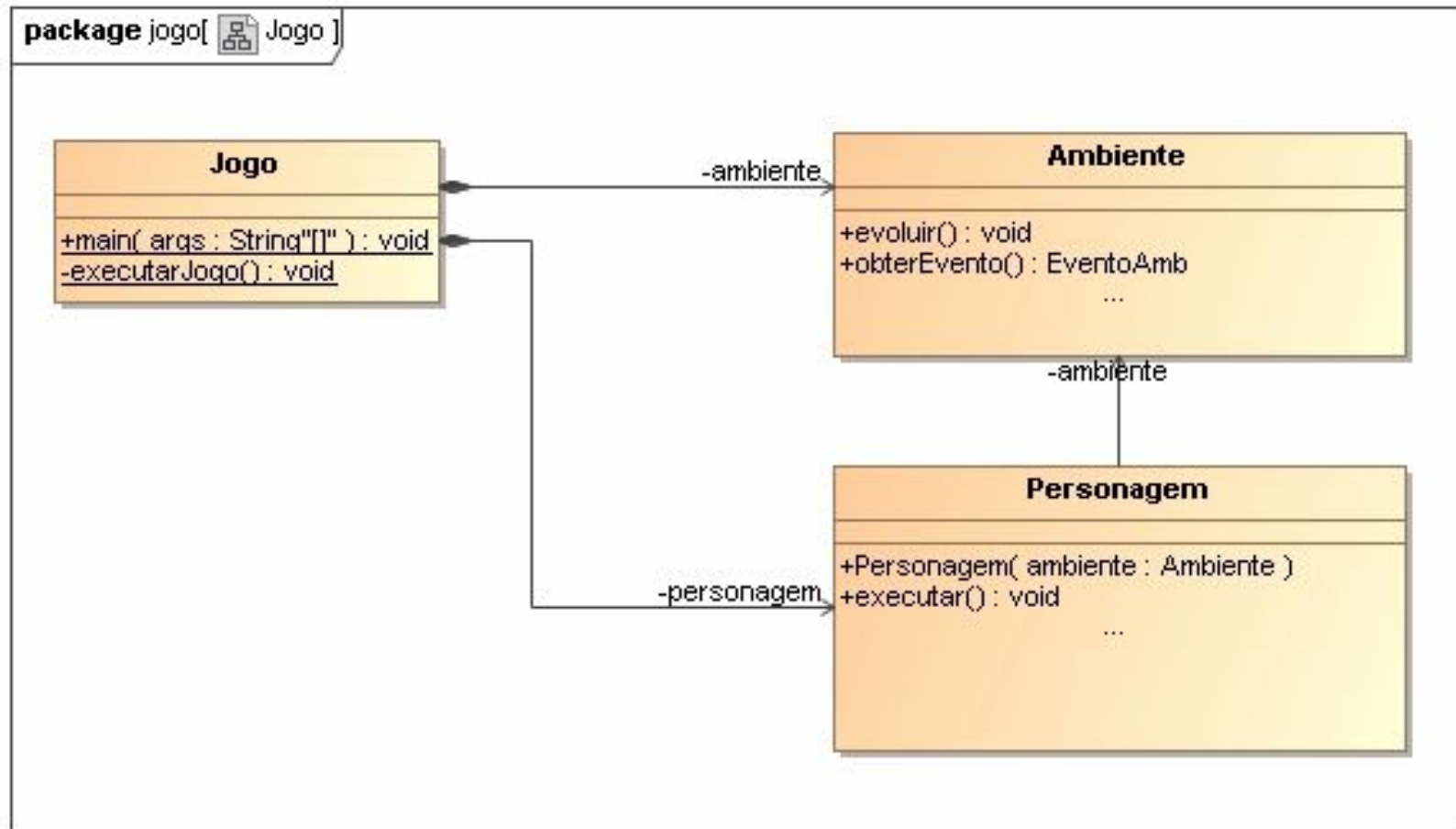
Quando detecta um inimigo a personagem aproxima-se e fica a proteger a zona, avisando o inimigo para este se retirar. Nesta situação, se o inimigo fugir a personagem fica a inspeccionar a zona, à procura de uma fonte de ruído. Caso o inimigo persista, a personagem defende-se e passa a combater o inimigo atacando-o. Na situação de combate, caso ocorra a fuga do inimigo ou a vitória da personagem, esta fica novamente a patrulhar, caso ocorra a derrota da personagem, o jogo é reiniciado.

A interacção com o jogador é realizada em modo de texto.

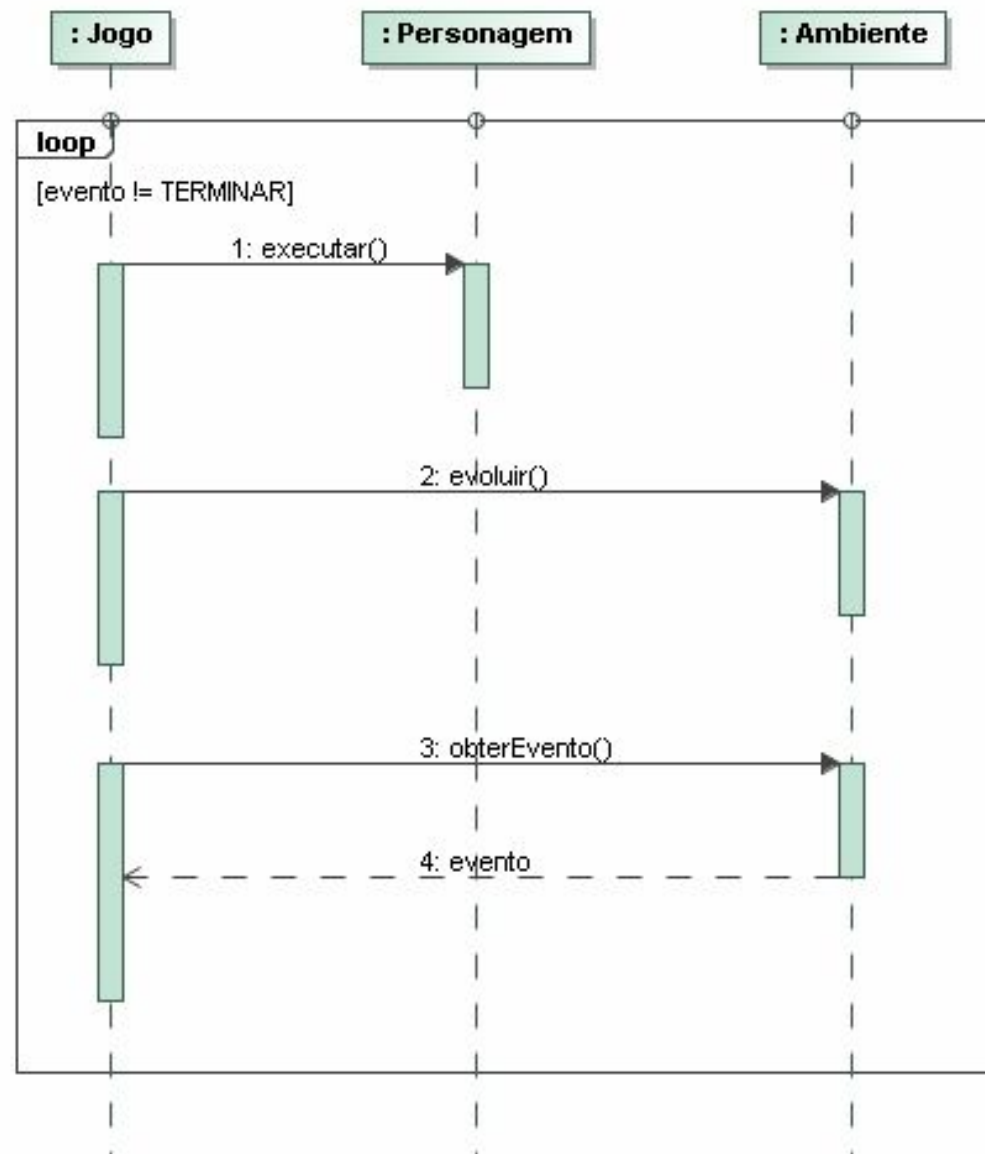
# INICIAR E EXECUTAR JOGO



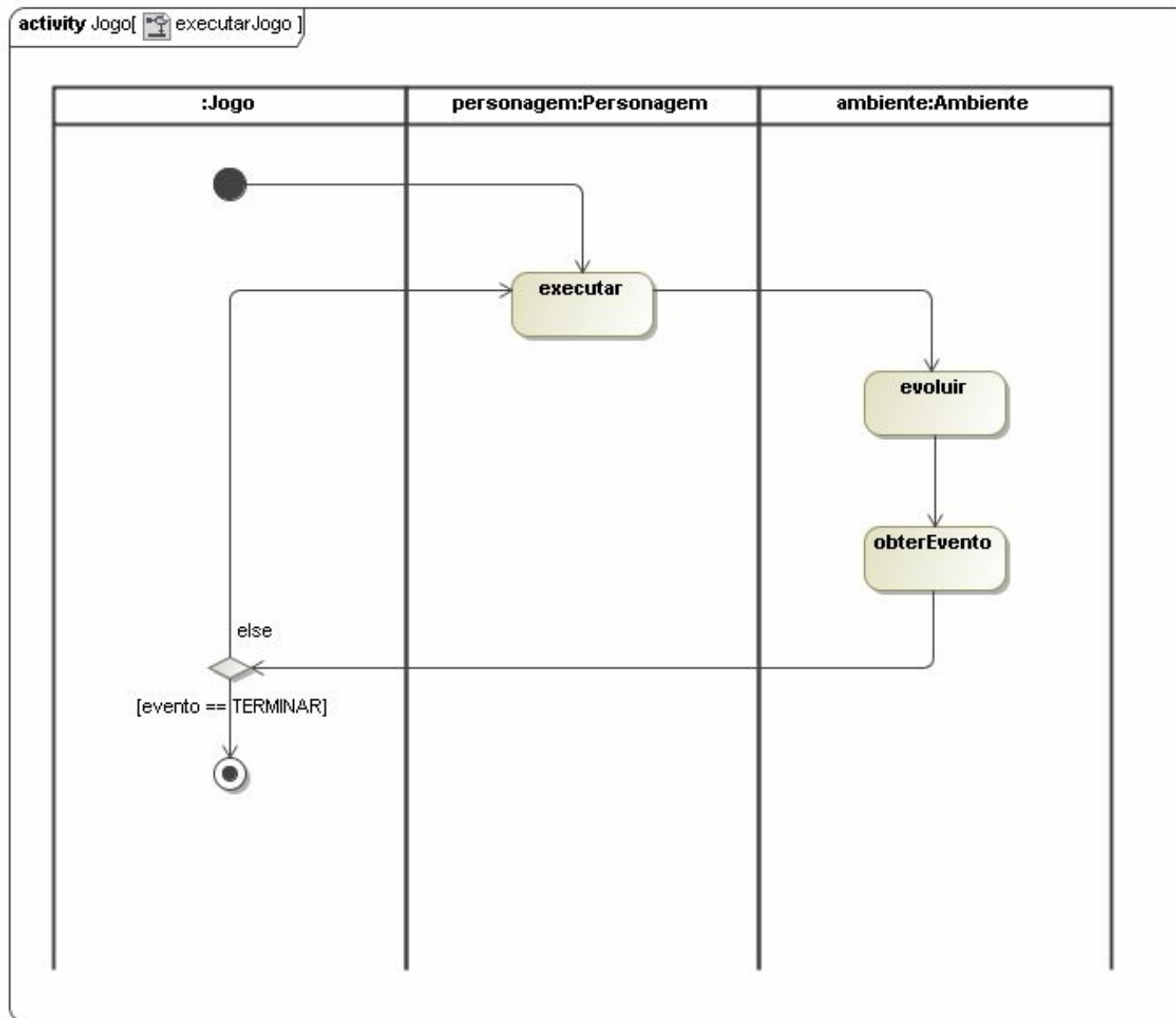
# ESTRUTURA GERAL DO JOGO



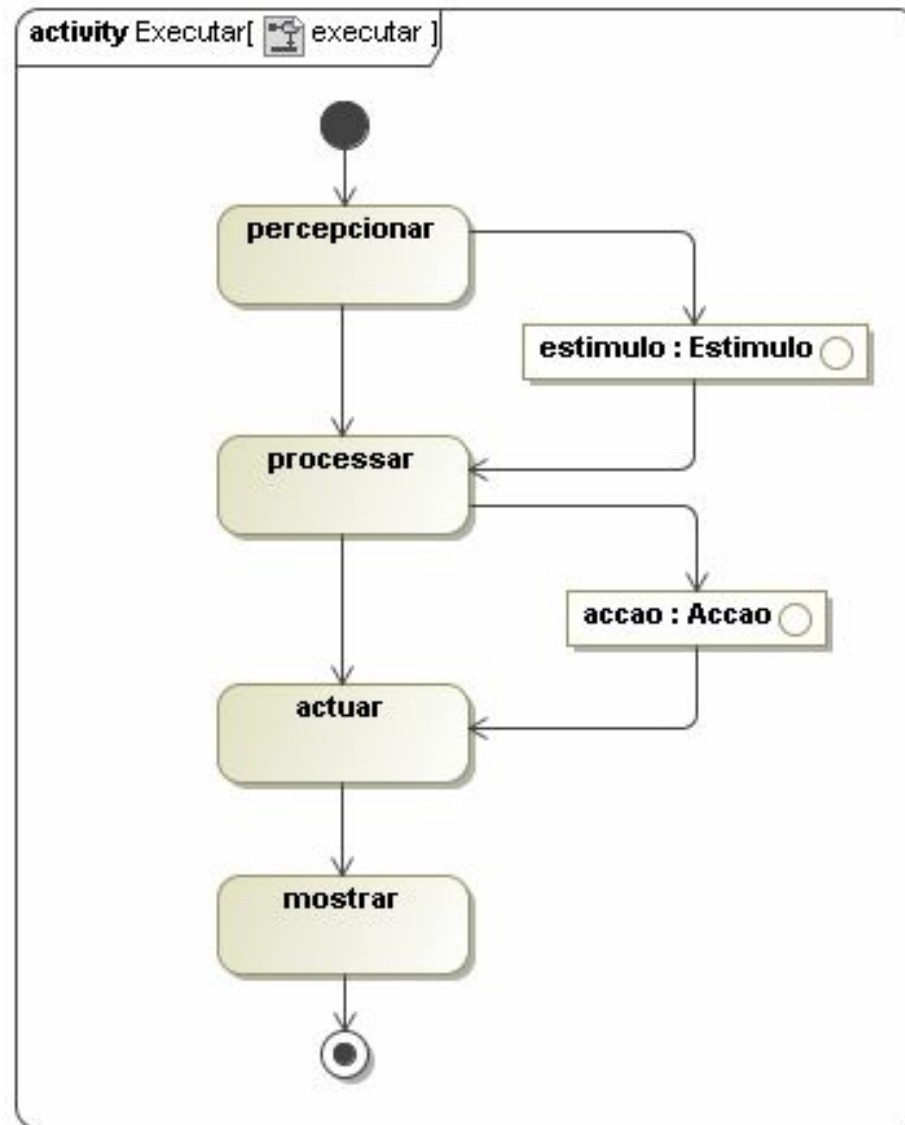
# EXECUTAR JOGO



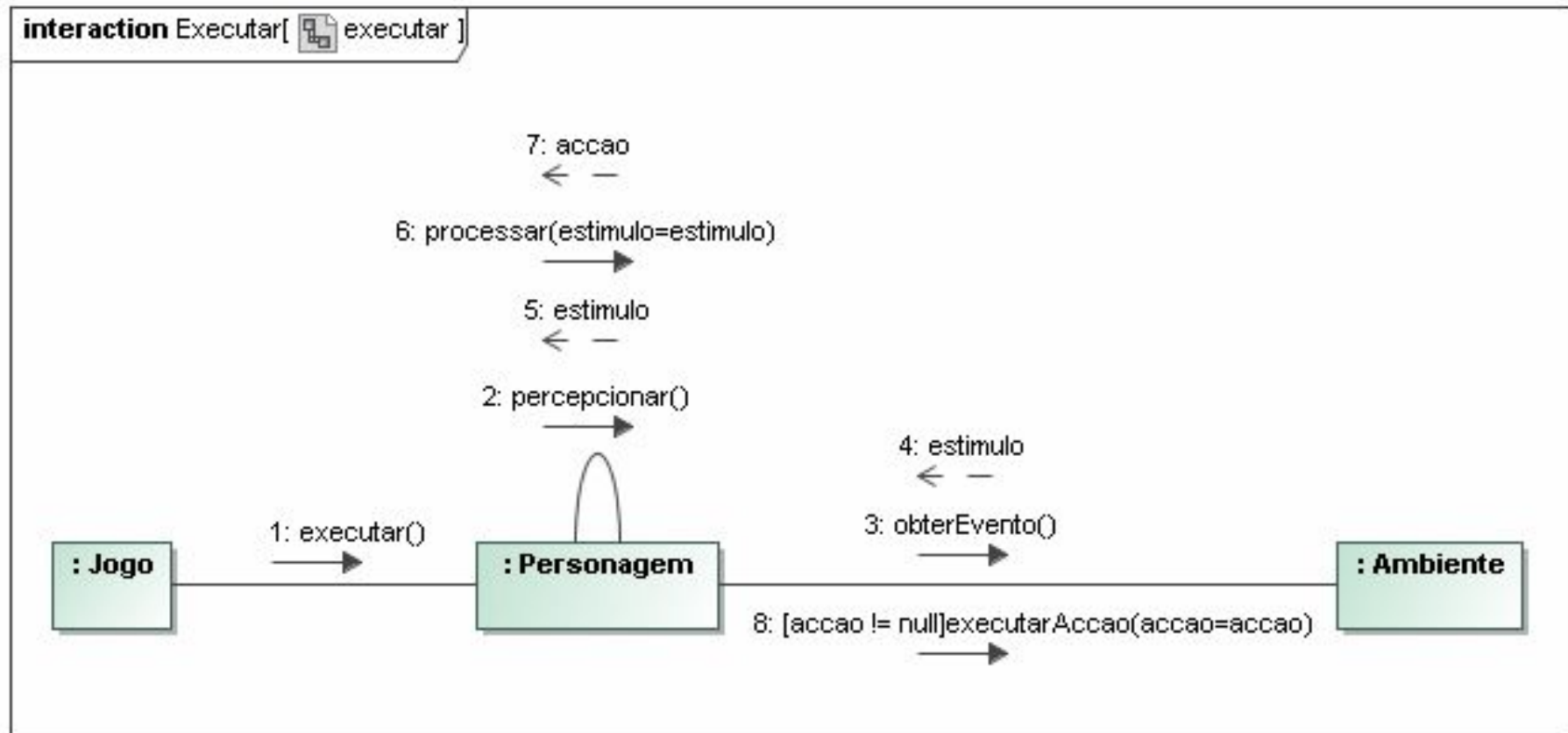
# EXECUTAR JOGO



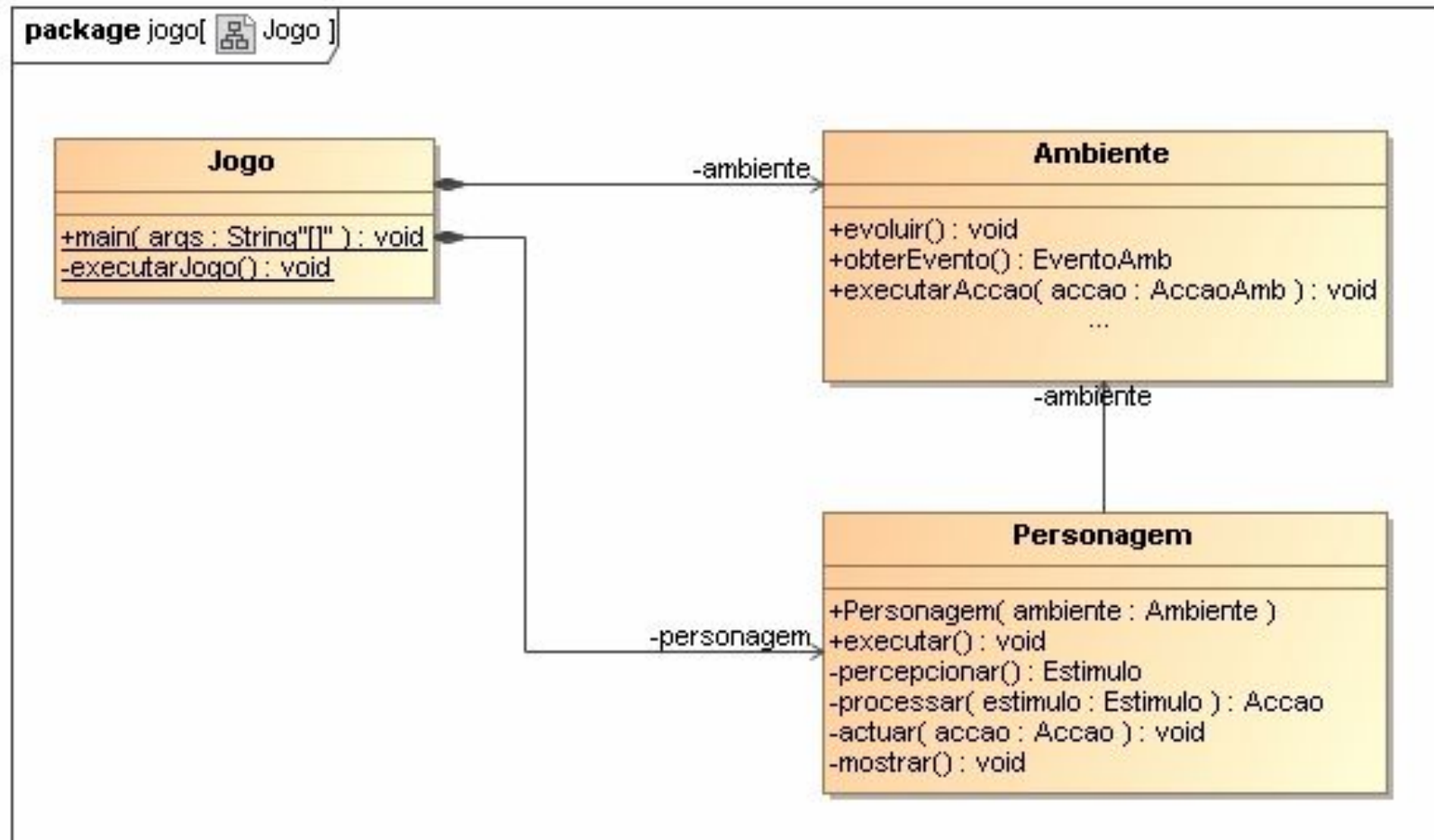
# EXECUTAR PERSONAGEM



# EXECUTAR PERSONAGEM

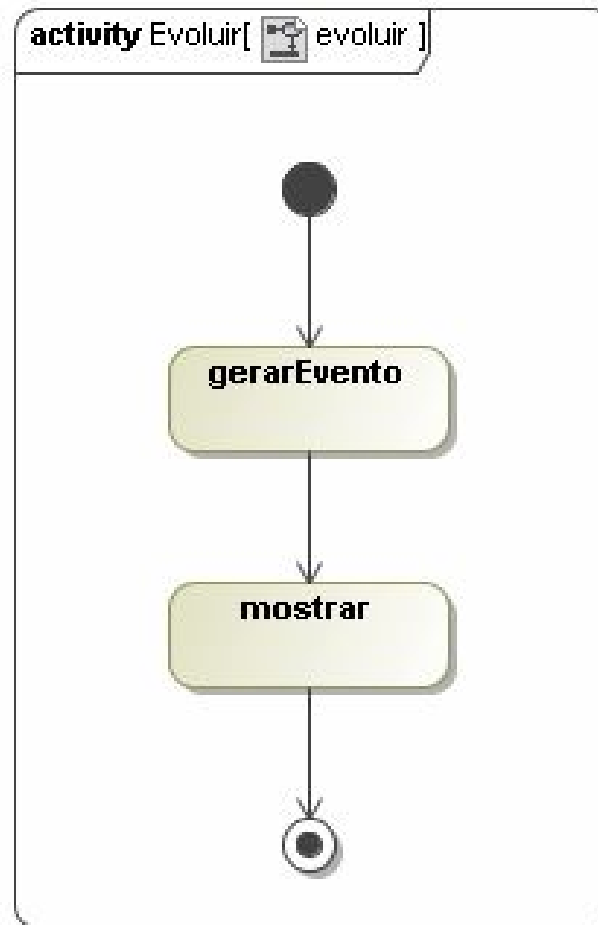


# ESTRUTURA DO JOGO

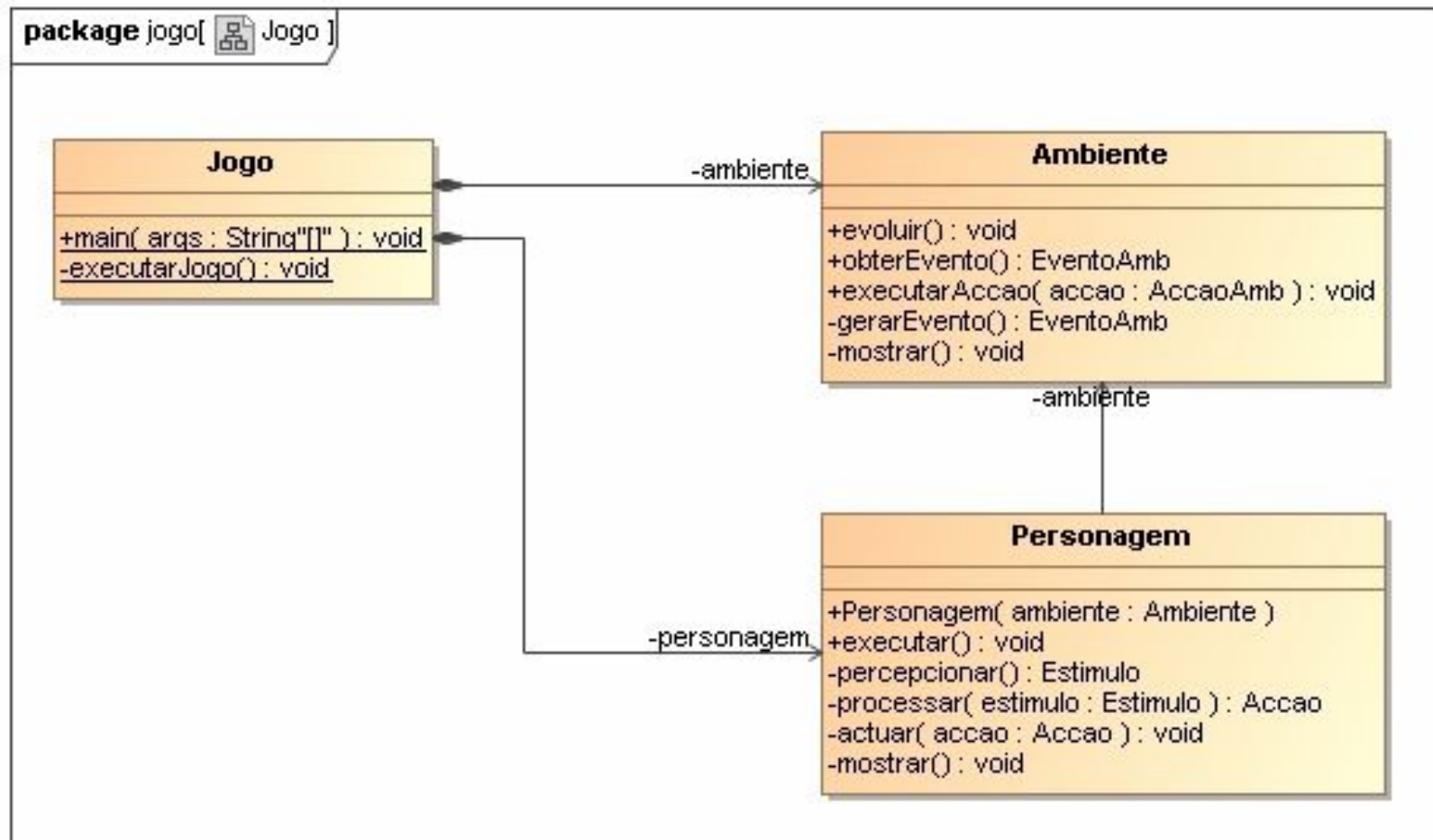




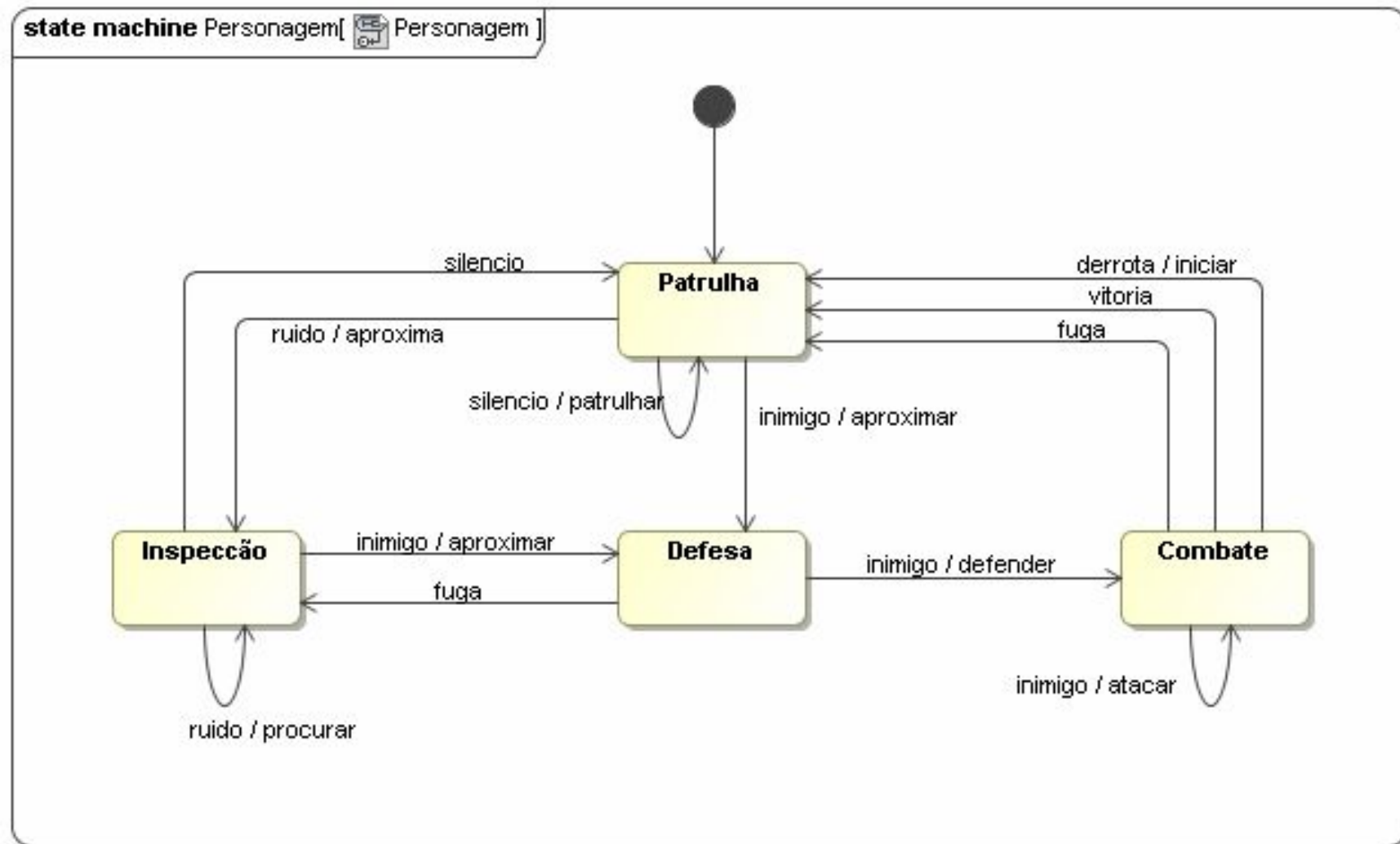
# EVOLUIR AMBIENTE



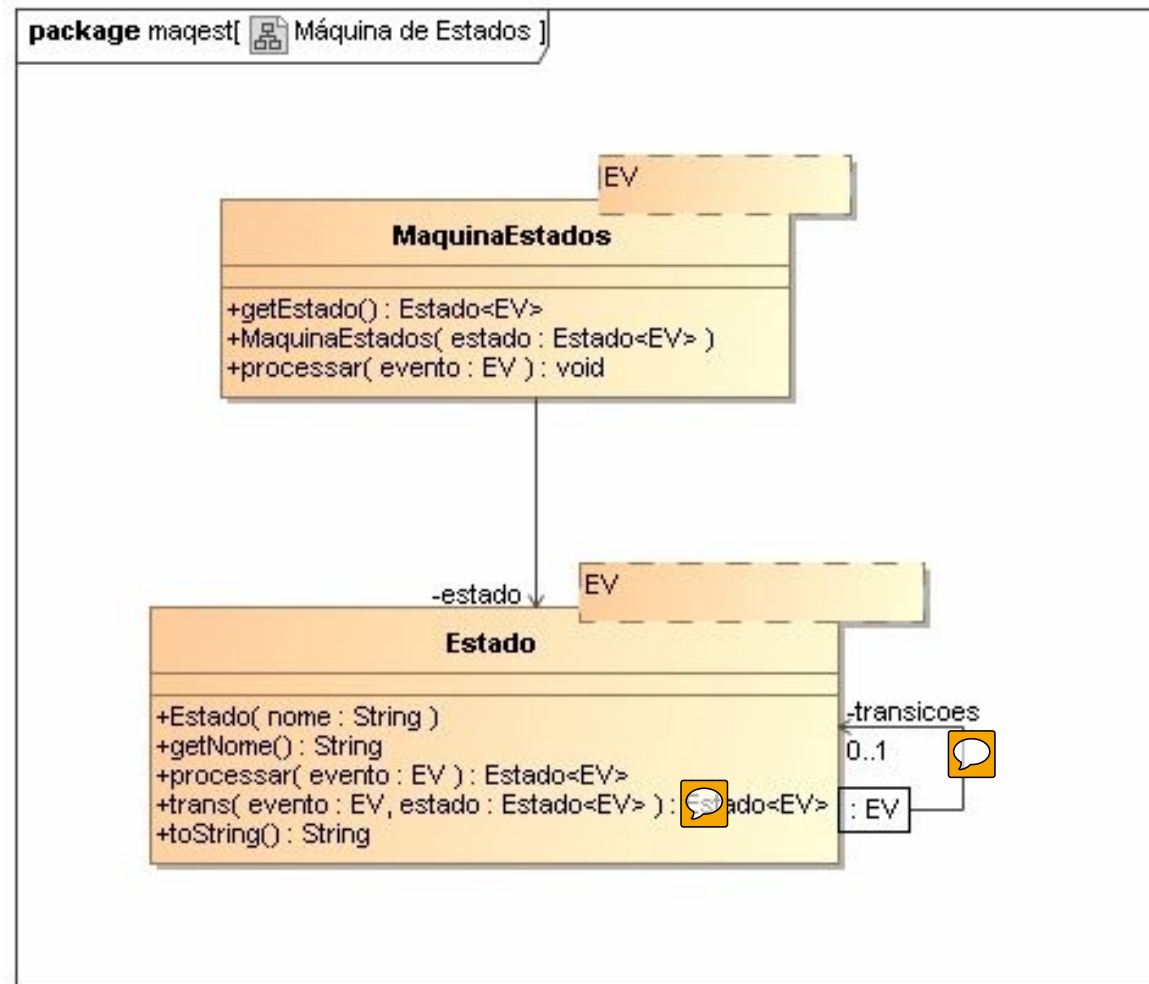
# ESTRUTURA DO JOGO



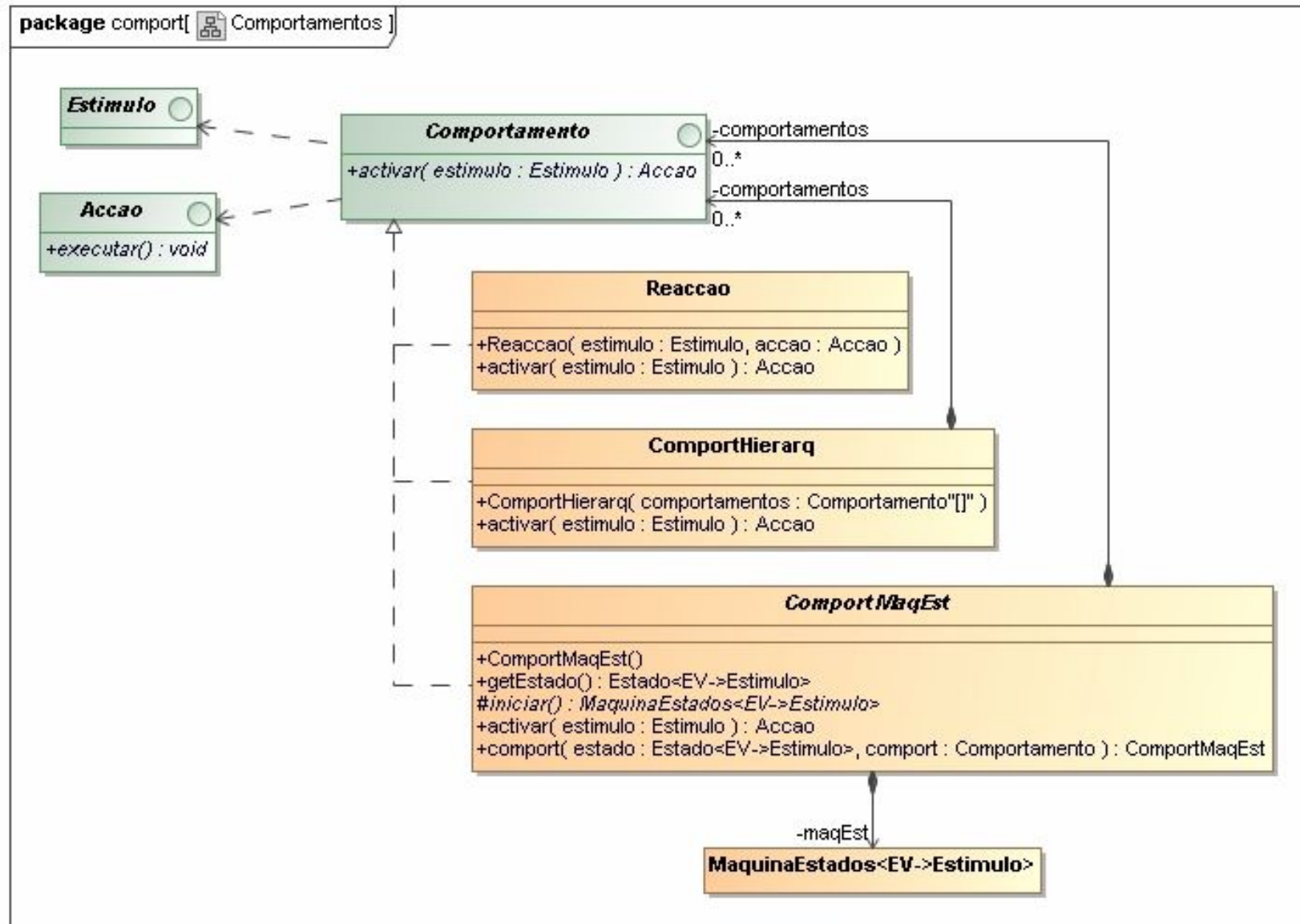
# DINÂMICA DA PERSONAGEM



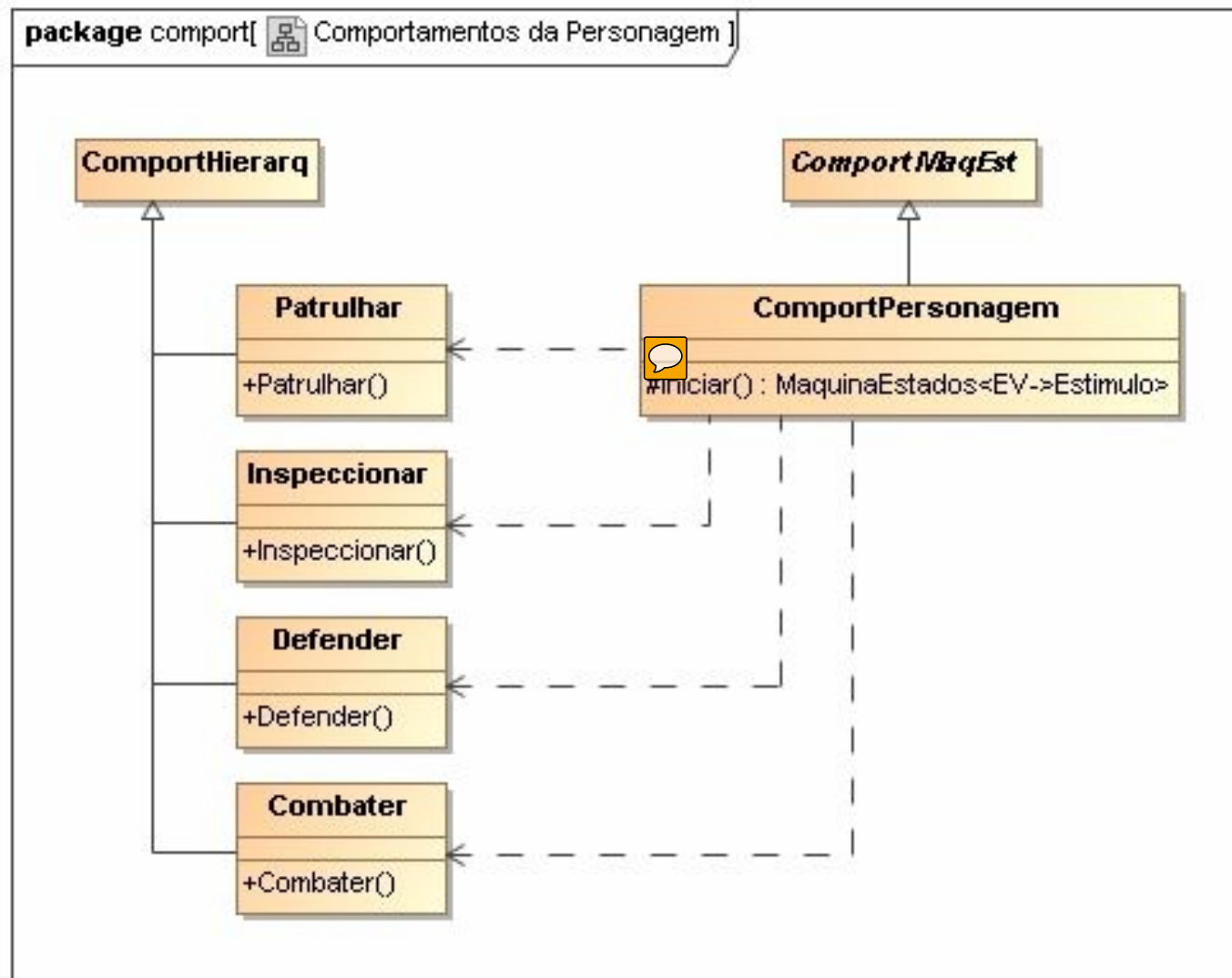
# MÁQUINA DE ESTADOS



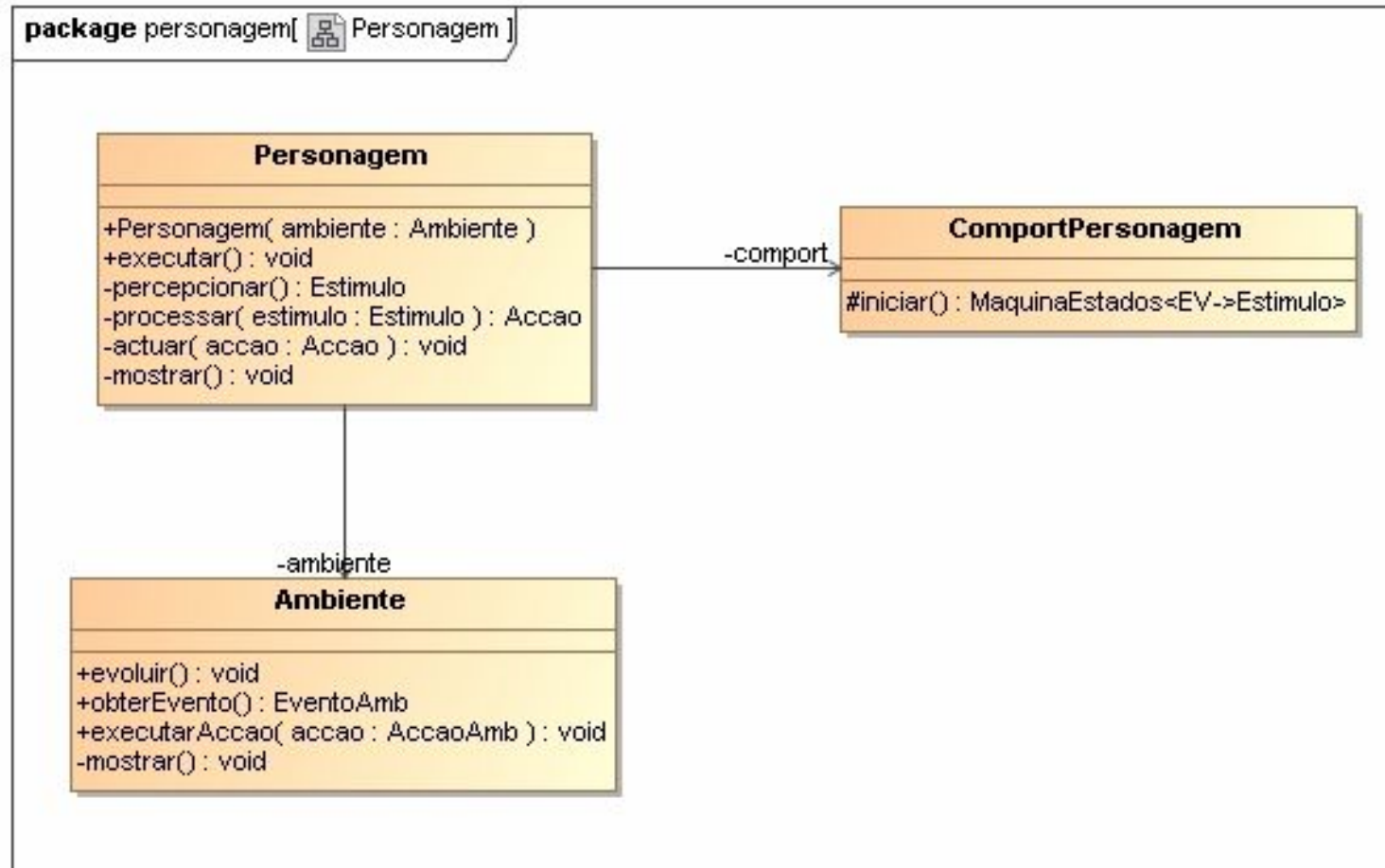
# COMPORTAMENTOS REACTIVOS



# COMPORTAMENTOS DA PERSONAGEM



# PERSONAGEM



# AMBIENTE

