UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Disciplina: Técnica de Construção de Programas Prof.: Marcelo Pimenta

Grupo: Arthur Bockmann Cartão: 2  
Cassiano Furlani 2  
Rubens Rech Junior 275601

Trabalho Prático – Frogger Game

**1a Parte** – Requisitos do sistema

* Cronograma:

|  |  |
| --- | --- |
| **Data** | **Tarefa** |
| de 25/09 a 30/09 | Análise de funcionalidades e classes a serem implementadas |
| de 01/10 a 15/10 | Implementações (na linguagem Java) e testes iniciais |
| de 15/10 a 31/10 | Desenvolvimento da parte teórica baseado na implementação alcançada até o momento |

* Menu inicial:

Tela com: um logotipo para o jogo, botão para início de um novo jogo (Play) e botão de encerramento (Quit). Controlada através do mouse.

* Tela de jogo:

Tela com: mapa do jogo (rua com diversas pistas, veículos transitando e jogador) e display de informações como: pontuação do jogador, nível atual de jogo, vidas restantes e tempo restante para atravessar a rua. Controlada pelas teclas de seta.

* Tela de Game Over

Tela que indica o fim das tentativas (vidas) do jogador. Mostra a pontuação atingida pelo jogador. Controlada pelo teclado.

* Tela de Jogo Completo

Tela que indica que o jogador concluiu todos os níveis do jogo. Mostra a pontuação atingida pelo jogador. Controlada pelo teclado.