

U.PORTO

FEUP FACULDADE DE ENGENHARIA
UNIVERSIDADE DO PORTO

**PEW
PEW!**



Universidade do Porto

Faculdade de Engenharia

FEUP

António Melo up201403053

Bruno Santos up201402962

Laboratório de Computadores 2015/2016 – Projecto Final
Shooter

Instruções do Projecto

1.Main Menu



Inicializando o programa, chegamos a este menu. O ponteiro pode ser movido por toda a tela. Pressionando o botão do lado esquerdo do rato em cima da palavra “START” entramos no jogo.

Para fechar o programa, basta pressionar a tecla “ESC” em qualquer altura do jogo ou no menu iniciar.

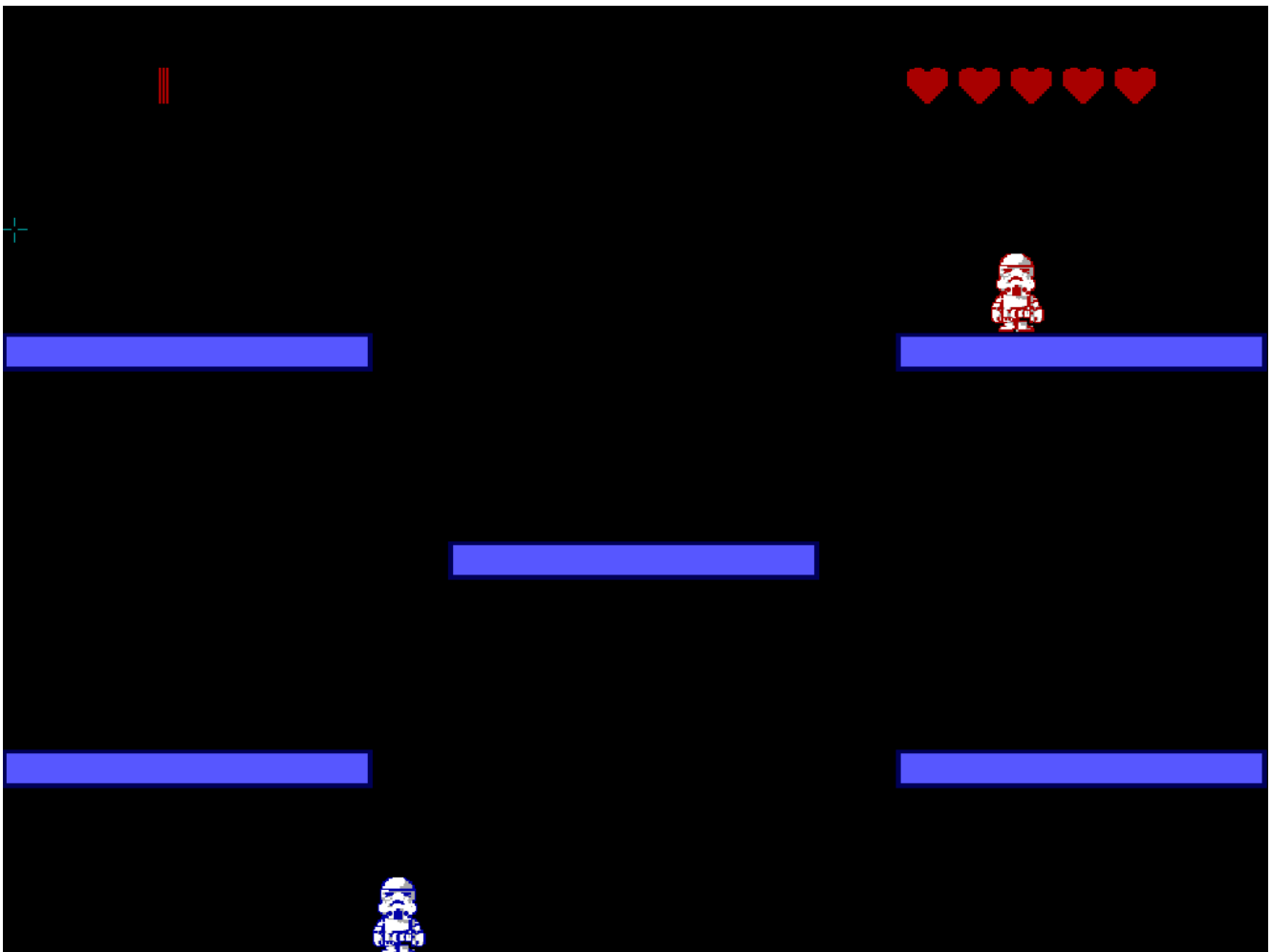
2. “START”

Este jogo consiste num shooter multiplayer por rondas.

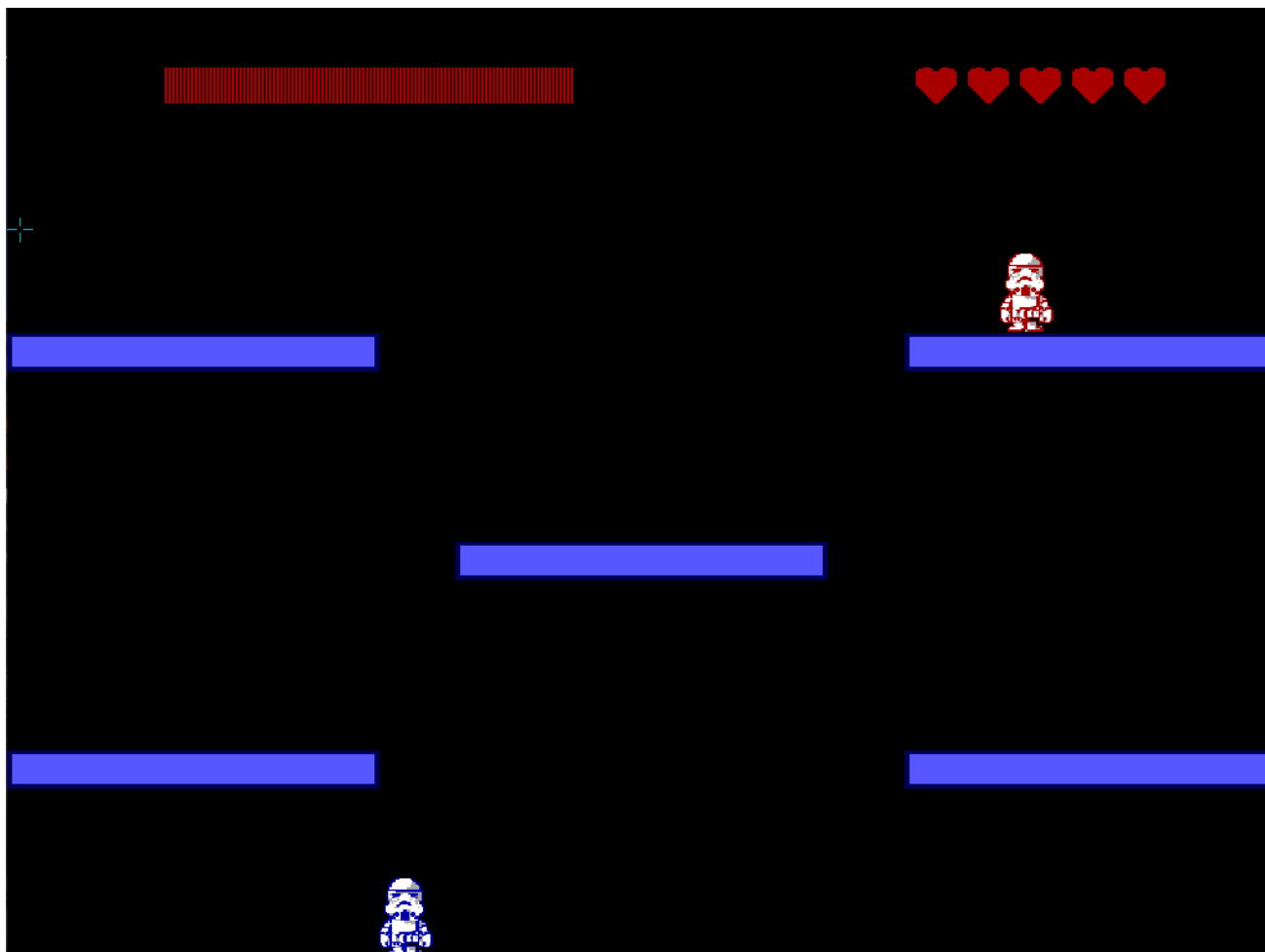
O jogador é representado pelo “stormtrooper”, tendo o player 1 a cor azul e o player 2 a cor vermelha.

O player 1 move-se usando as teclas “A”, “D” e o “W” para saltar. O player 2 por outro lado usa as teclas “J”, “L” e o “I” para saltar.

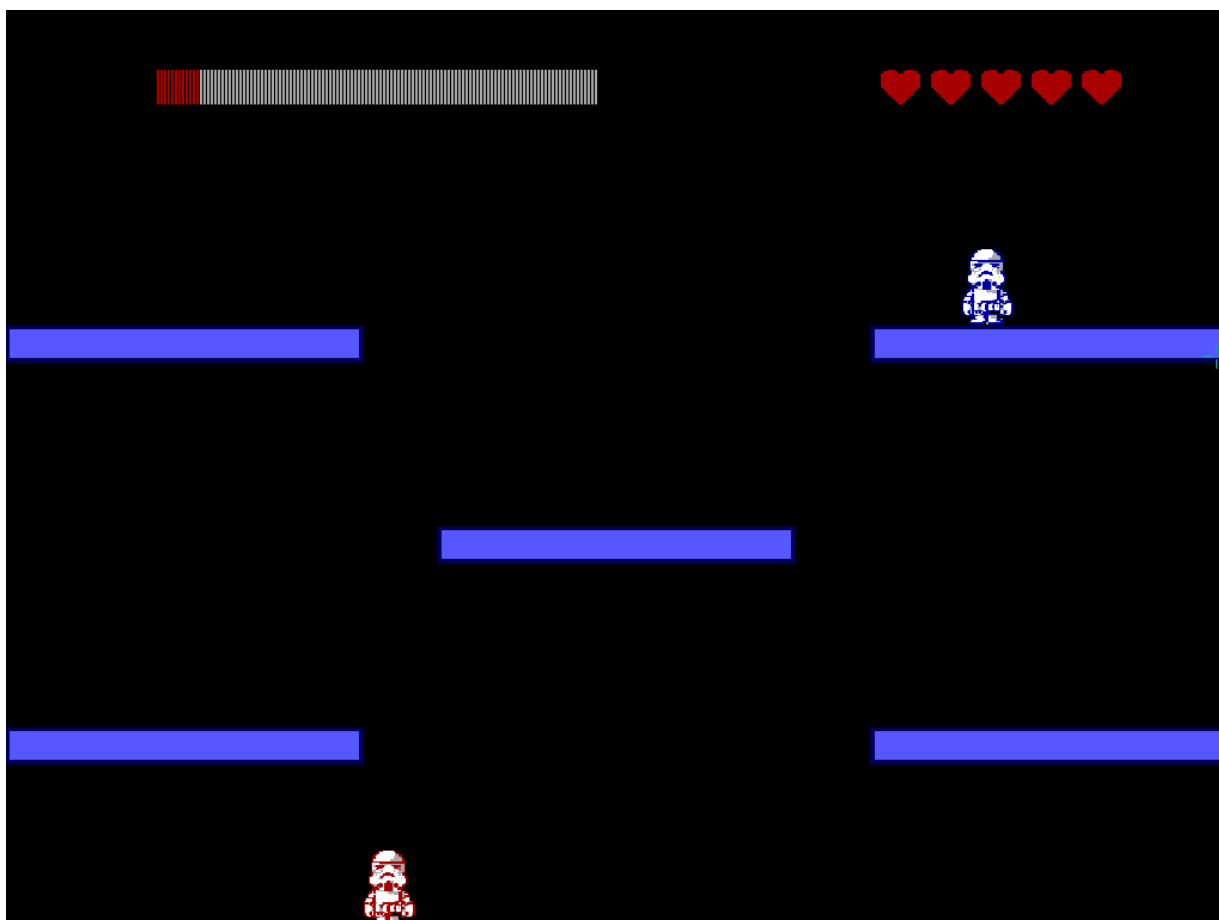
Na primeira ronda o player 1 tenta matar o player 2, que tem 5 vidas (representadas pelos corações que vão diminuindo à medida que leva com um tiro), enquanto este foge. Na segunda ronda é o inverso.



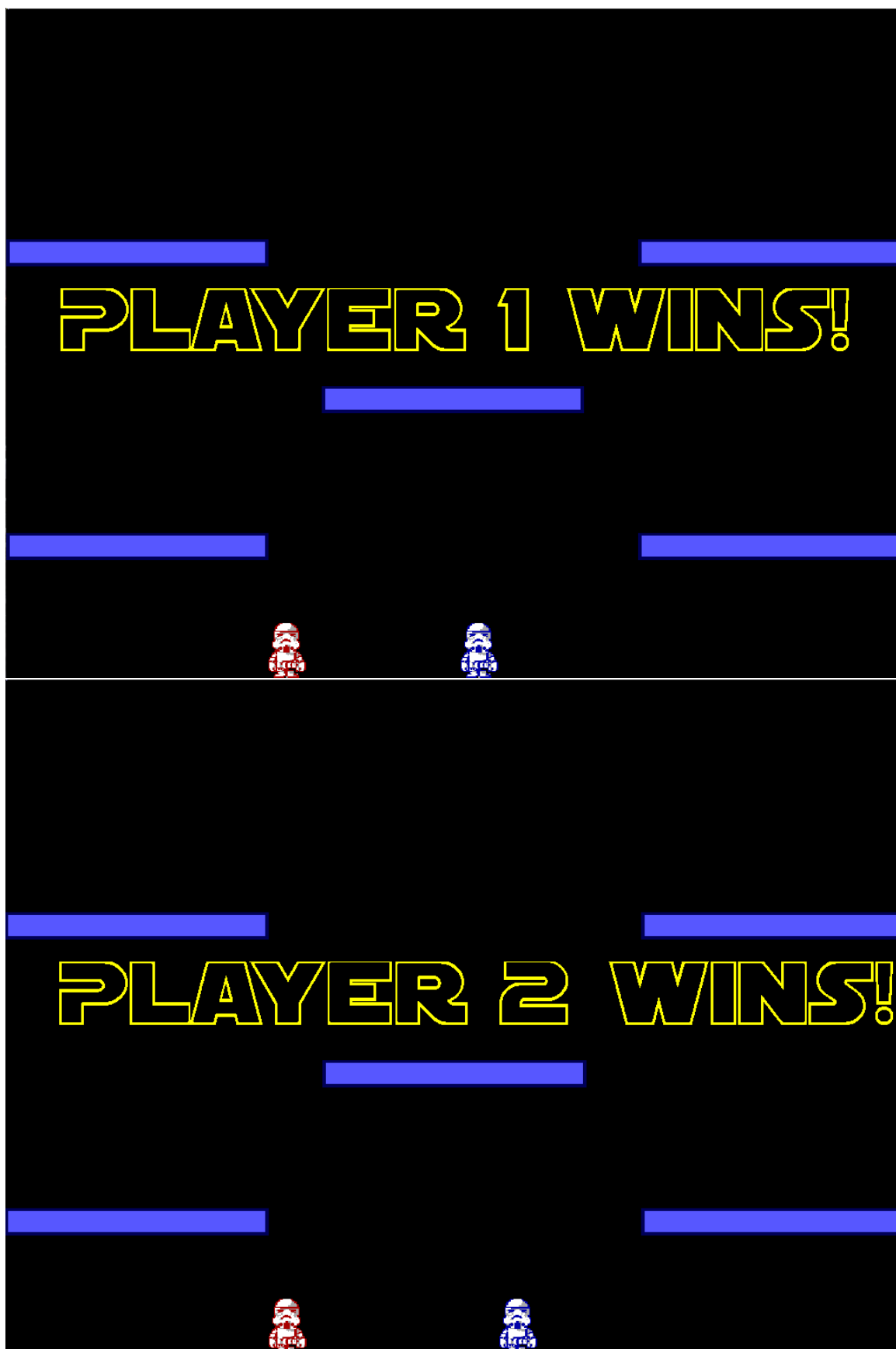
Ganha o jogador que demorar menos a matar o adversário. O tempo é representando por uma barra que aumenta á medida que cada segundo passa.



O player 2 por não ser o primeiro a começar, tem a vantagem de ver o tempo que o seu adversário fez antes, por uma barra cinzenta que vai sendo preenchida pelo seu tempo.



Encontrado o vencedor:



3. Funcionalidades De Cada Periférico

Periférico	Interrupções
Timer	Sim
Keyboard	Sim
Mouse	Sim
Video Card	Não

3.1 Timer

O timer é usado para “refrescar” o ecrã, efectuar os cálculos das novas posições dos sprites(players,balas,etc...) e para contar o tempo de cada turno.

3.2 Keyboard

O keyboard é usado para mover e fazer saltar a personagem de cada jogador.

3.3 Mouse

O mouse é utilizado para alterar a posição do ponteiro/mira e para fazer disparar os tiros.

3.4 Video Card

A video card é o único periférico utilizado por polling, refrescando o ecrã a cada tique do timer. É usado para vizualizar o jogo e os menus.

Conclusão

Pensamos que este trabalho foi bastante enriquecedor, visto que nos fez perceber os pontos onde tínhamos mais dificuldades ultrapassando-os com sucesso.

É importante referir que as balas são guardadas num vector, que foi implementado por nós em C.

O esforço colocado neste trabalho foi total. Todos os membros contribuíram igualmente para o desenvolvimento deste projecto.