

Projeto Game de Programação I: Desviando do F.I

Beatriz Karine Cardoso[†], Higor Firme da Rocha dos Santos[‡]

*Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).

Resumo—Escreva aqui o seu resumo.

Palavras-chave—Redes Sem Fio, QoS, QoE, PDI, Avaliação Objetiva de Qualidade de Imagem e Vídeo, Sistemas de Controle, Sistemas de Automação, Propagação e Ondas, Eletrônica de Potência, Compatibilidade Eletromagnética, Sensores e Atuadores.

Abstract—The abstract goes here.

Index Terms—Wireless Networks, QoS, QoE, PDI, Objective Image and Video Quality Assessment, Control Systems, Automation System, Wave Propagation, Power Electronics, Electromagnetic Compatibility, Sensors and Actuators.

I. INTRODUÇÃO

ESTE é um projeto da matéria de Programação I, baseado e adaptado no jogo de arcade, *Space Invaders*, em conjunto com a rotina do universitário, em especial da **Universidade Federal de Santa Catarina - CTJ**. O *Game* foi elaborado no editor *kate* e reproduzido no próprio Terminal do Linux, no qual o objetivo do jogo é desviar da queda de notas abaixo de 6.0 e dos F.I's (frequência insuficiente). O usuário será uma figura representando um estudante na parte inferior da tela e utilizando as setas direita/esquerda do teclado movimentar o personagem na horizontal.



Figura 1. Tela inicial do jogo.

O jogo opera da seguinte forma, é dividido em 3 fases, P1, P2 e P3 (representa respectivamente prova 1, 2 e 3). Quando mudado de fase o nível de dificuldade aumenta mudando a velocidade que as notas e F.I's caem: P1 = Fácil; P2 = Médio; P3 = Difícil. O jogador terá 1 minuto e 30 segundos em cada nível para poder obter uma pontuação que irá ser somar com os outros níveis. Com os resultados das médias o jogador irá para o ranking com a nota obtida. Nota-se que o jogador está reprovado se pegar F.I's ou se obtiver nota menor que 6,0.

II. METODOLOGIA

Esta seção descreve os materiais e métodos ou ainda o referencial teórico abordado.

Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) (UFSC). Correspondência ao autor: (email:).

III. RESULTADOS OU RESULTADOS EXPERIMENTAIS OU RESULTADOS ESPERADOS

Nesta seção são apresentados os resultados de simulação e/ou experimentais do seu trabalho. Caso não tenham realizados experimentos ou obtidos resultados concretos, pode-se descrever os resultados esperados.

IV. CONCLUSÃO OU CONCLUSÕES

Escreva a(s) sua(s) conclusão(ões) nesta seção.

References (Option 2): incorporated

REFERÊNCIAS

- [1] Dettbarn, Thomas. Hollinger, Alexander. Gutsfeld, Sebastian. Thar, and Matthias. 2003. nInvaders. *SourceForge*
- [2] SB, Equipe. 2002. Código: Space Invaders. *Scriptbrasil*
- [3] Andrade, Felipe. 2012. Jogo de Adivinhação em C. *CódigoFonte*
- [4] Amedzor, Eyram. A List of Awesome Linux Command Line Text Based Games. 2017. *LinOxide*