



PROJETO FINAL

NOME: BERTONE PORTO

MATÉRIA: ASPECTOS PRÁTICOS EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO I

PROFESSOR: FRANCISCO FIGUEIREDO GOYTACAZ SANT'ANNA

Conceitos implementados no programa

Loop de eventos: loops para animações do player e dos fantasmas no mapa.

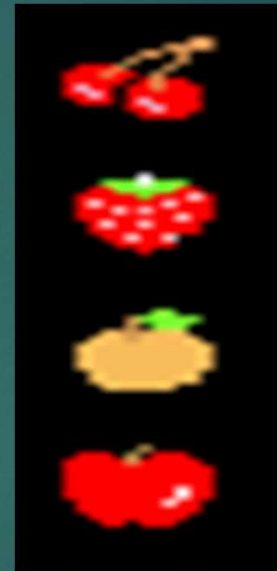
Colisão: interações entre o player e os fantasmas, obstáculos e moedas/frutas utilizando `SDL_HasIntersection()`. Além de interação entre o cursor e rect no menu utilizando `SDL_PointInRect()`.

Imagens: utilizando um sprite do jogo original para as animações do projeto. Animação para a movimentação e morte do player, fantasmas e moedas/frutas.

Temporizador: utilizando a função auxiliar `AUX_WaitEventTimeoutCount()` para contar o tempo.

Coleção dinâmica de objetos

Um vetor ou lista para aparição aleatória de frutas que dão poder ao player no mapa.



Transições de tela

Menu -> Jogo -> Menu -> Fim



Máquina de estado

Até o momento o programa tem três máquinas de estado:

- Personagem: usado para a movimentação do player.
- Vida: usado para saber a vida do player ou dos fantasmas.
- Estado_Ghost: usado para movimentação dos fantasmas.

```
enum Personagem{PARADO, MOVER_ESQUERDA, MOVER_DIREITA, MOVER_CIMA, MOVER_BAIXO};  
enum Vida {VIVO, MORTO};  
enum Estado_Ghost{COLIDIDO, PARA_BAIXO, PARA_CIMA, PARA_DIREITA, PARA_ESQUERDA};
```



Algo a mais

O “algo a mais” do projeto será utilizar o temporizador para aparecer frutas que darão poder por um tempo ao player, além de fazer os obstáculos mudarem de posição a cada período de tempo.