

POO – Programação Orientada a Objetos
Trabalho 2
Prof. José Fernando Rodrigues Júnior

- Integrantes do grupo:
Rafael Miranda Lopes - n°USP 6520554

- **Plataforma de Desenvolvimento:**
Desenvolvido em Java utilizando a IDE NetBeans.

- **Instruções de compilação e execução:**
Projeto do NetBeans.

- **Esclarecimentos:**
 1. O salvamento e carregamento do jogo é feito na classe *GameMap*, em arquivo compactado, na pasta raiz do projeto. Como ilustrado na interface do jogo, basta pressionar *K* para salvar e *L* para carregar.
 2. O salvamento automático é feito por uma thread – classe *AutoSaver* – iniciada no método *onLoad()* – método de carregamento inicial de recursos – da classe *SkooterGame*. O nome do arquivo de salvamento automático é o mesmo que para salvamento manual, carregando pelo mesmo comando *L*. O seu período pode ser configurado pelas teclas *O* e *P*, com incrementos/decrementos de 30s, podendo ir de 30s a 600s.
 3. A classe *InputHandler* foi expandida para ouvir eventos de mouse, os quais são verificados pelo método *lateUpdate(JFrame parent)* da classe *GameMap()*, que dá início à funcionalidade de troca de objetos. A classe *CriadorDeObjetosGraficos* é responsável por salvar em arquivo, na pasta *GraphicObjects*, os objetos que serão carregados para troca. Os blocos do jogo podem ser substituídos por outros, alterando sua aparência e funcionalidade.
 4. O arquivo salvo do servidor é enviado para o cliente quando ocorre a conexão entre os dois, carregando automaticamente o último jogo salvo do servidor no cliente. Para iniciar o modo servidor, usa-se a tecla *V* e, para solicitar uma conexão no modo cliente, usa-se a tecla *C*. Essa funcionalidade é implementada no método *handleInput()* da classe *SkooterGame*.