

# Computação Gráfica 2016/1

## Trabalho 2 – Jogo Gênio

### Grupo

Douglas Antonio Martins Barbino 551511

Rodolfo Barcelar 495921

### Objetivo do Jogo

O nosso jogo foi baseado no famoso jogo GENIUS.

Neste jogo, uma sequência de cores será passada ao jogador, inicialmente. Quando a sequência terminar, o jogador deverá clicar nos quadrados gerando a mesma sequência que foi passada inicialmente. A meta do jogo é memorizar a sequência passada e, assim, conseguir obter a maior pontuação.

Ao iniciar, um tabuleiro com 4 quadrados com diferentes cores será apresentado na tela. Uma das 4 cores irá piscar e, então, o programa irá aguardar o jogador repetir a cor que lhe foi mostrada. Se o jogador acertar, novamente será mostrada as mesmas cores anteriores e mais uma cor, aumentando a sequência que o jogador deverá reproduzir. A cada acerto do jogador, uma nova cor será acrescentada na sequência.

Se o jogador errar, a sequência será reiniciada, mas, agora, com cores diferentes.

### Interações com o Usuário

Primeiramente, a sequência será mostrada para o usuário. No canto esquerdo, aparecera um número, que mostrara a quantidade de cores da sequência atual. Cuidado, quando for gerado duas cores iguais consecutivas na sequência, o tabuleiro não ira apagar. Fique atento no número a esquerda para saber quantas cores você devera selecionar. Por exemplo, se na primeira sequência for gerado uma cor verde, e novamente o verde for escolhido na próxima sequência, o número te mostrará “2”, mas você não perceberá que o quadrado verde foi aceso duas vezes.

Espere até que a mensagem "Turno do JOGADOR" apareça no canto inferior esquerdo da tela para reproduzir a sequência. Para reproduzir a sequência, basta clicar nos quadrados correspondentes com o mouse.

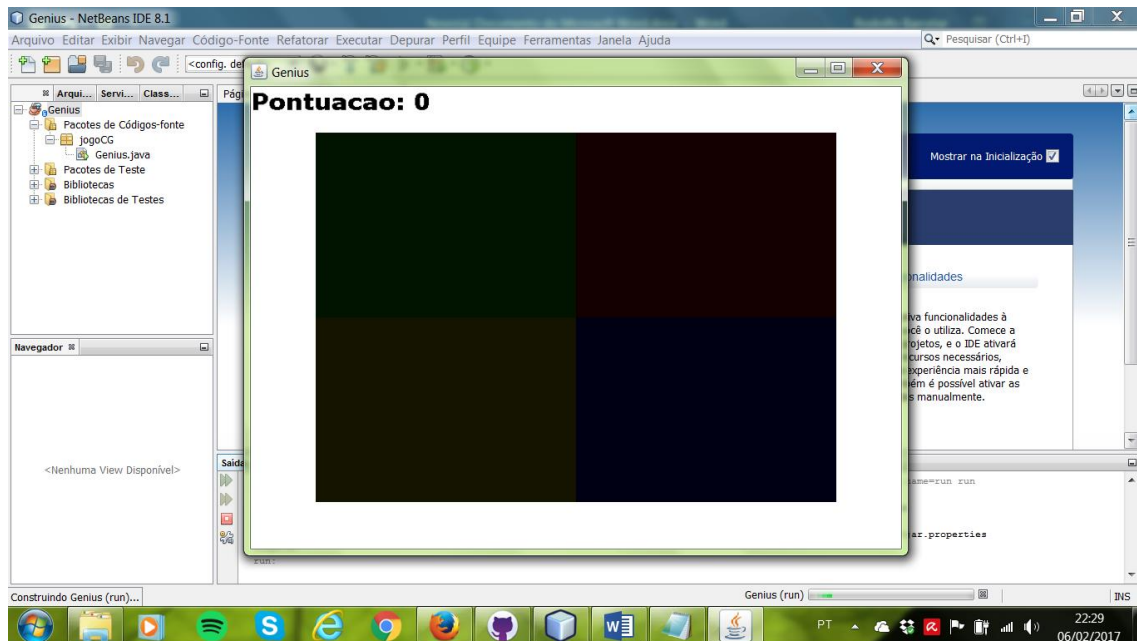
Juntamente com a mensagem "Turno do JOGADOR", aparecerá uma bola brilhante no canto superior direito da tela. Esta bola mostrara a cor que você acabou de clicar. Portanto, sempre olhe para essa bola para verificar que você realmente clicou na cor certa e que o clique foi computado.

A pontuação do jogador será mostrada no canto superior esquerdo. Cada vez que o jogador acertar a sequência, um ponto será acrescentado ao seu

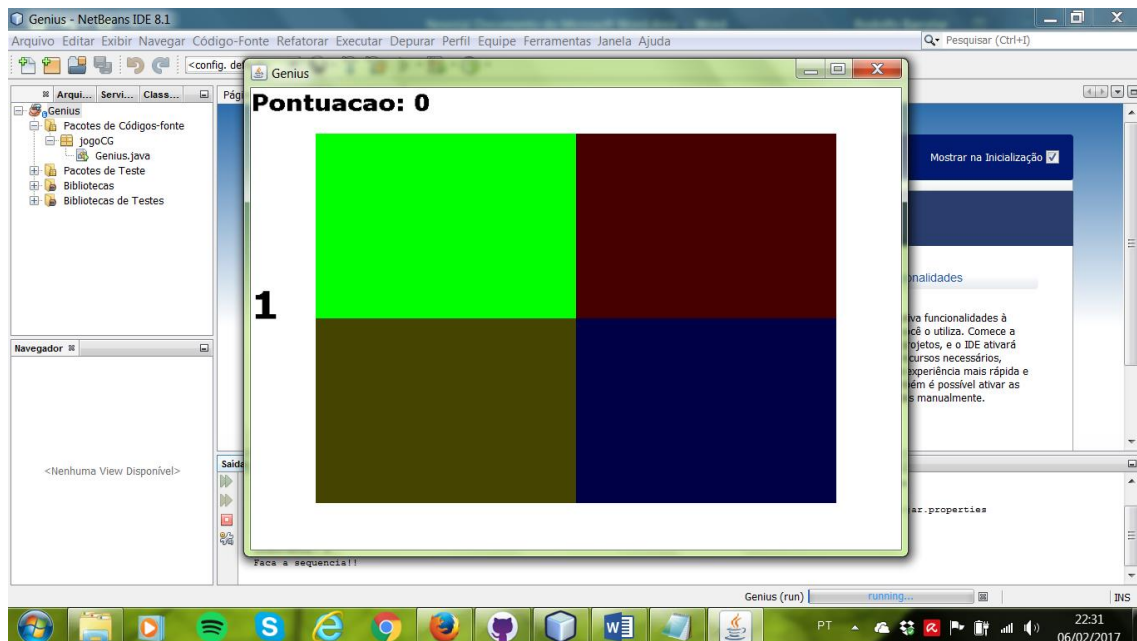
score. Se o jogador errar, sua pontuação volta para zero e o jogo reinicia, reiniciando também a sequência de cores.

## PrintScreens

Tela inicial. A sequência será iniciada automaticamente:



Sequencia sendo executada. Atente para o número de cores que foi executada neste sequência:



Tela em que o jogador deve clicar na sequência gerada. Atente para a escrita no canto inferior esquerdo “Turno do JOGADOR” e para a bola de cores no canto superior direito:

