

Aluno: Drayan Silva Magalhães

Este trabalho é:

Uma mini engine, ou melhor, biblioteca, para criação de jogos em Java.

Com o uso de Java Swing para criação de interfaces.

Apresentara-se como:

Um pequeno e simples jogo, mostrando as funções da Engine para cumprimento dos requisitos.

Possui:

- Sistema de colisão de corpos.
- Três tipos de corpos para diferentes comportamentos.
- Sistema de Queue para administração de processos para entidades.
- Criação de Thread para o GameLoop.
- Sistema de Sprites (para leitura e rendering de imagens).
- GUI com botões e texto.
- Sistema de câmera (que pode seguir o player).
- Leitor de dados textuais CSV e TXT.
- Leitor de objetos (salvar jogo).

Cumpre com:

- [SIM, exceto exceção(ainda)] O programa DEVE incluir ao menos, uma classe derivada da classe Exception, um relacionamento de generalização/herança, polimorfismo, interface, um relacionamento um para muitos, e um para um.
- [SIM] O programa DEVE possuir uma interface humano-computador que permite ao usuário selecionar operações de um menu de, ao menos, 5 possibilidades.
- [SIM] O programa DEVE ler dados de um arquivo csv contendo dados correspondentes a uma tabela de, no mínimo, 100 linhas e 3 colunas.

- [SIM] O programa DEVE ler dados de um arquivo txt contendo dados textuais ou numéricos de, no mínimo, 1000 caracteres
- [SIM] O programa DEVE gravar um arquivo csv, txt ou dat.
- [SIM] O programa DEVE recuperar e salvar objetos persistentes



