

# ***O Labirinto***

***Nome: Eduardo Júnio Veloso Rodrigues***

***Matrícula: 14/0168192***

***Disciplina: Orientação `a Objetos***

## **1.Objetivo do jogo**

*O jogo consiste em pegar a maior quantidade possível de bônus (+) e sair do labirinto. Para desbloquear a saída do labirinto, é necessário conquistar no mínimo 100 pontos. Alguns bônus não dão pontos, servem apenas para dificultar o jogo.*

### **1.1 Tela inicial**

*Na tela inicial do jogo, o usuário deve escolher uma dentre as opções do menu, que são:*

*[1]-Jogar (serão pedidos dados como nome, player(personagem) do jogador e sistema operacional)*

*[2]-Regras do jogo*

*[3]-Ranking*

*[4]-Apagar dados de partidas*

*[5]-Sair*

### **1.2 Movimentação**

*A movimentação do player é feita através das teclas:*

*W (movimenta o player para cima)*

*A (movimenta o player para a esquerda)*

*S (movimenta o player para baixo)*

*D (movimenta o player para a direita)*

## **2.Compilação e execução**

*Para compilar e executar o jogo, basta abrir o terminal do computador, "navegar" até a pasta onde está localizado o jogo, digitar "make" e esperar o termino da compilação. Logo em seguida, digite o comando "make run" e o jogo será iniciado.*

## **2.2 Possíveis erros de compilação**

*Em caso de erro na compilação, digite no terminal “make clean” e siga os passos do tópico 2 (Compilação e Execução) . O erro pode ser causado pela compilação em sistemas operacionais distintos.*

## **3.Armadilhas**

*As armadilhas do jogo são representadas pelo caractere “X” que são posicionadas aleatoriamente. Quando o player colide com a armadilha, ele perde 1 vida.*

## **4.Bônus**

*Os bônus do jogo são posicionados aleatoriamente ,quando o player coleta esses bônus, que são representados pelo caractere “+”, são adicionados 10 pontos `a sua pontuação total.*

*Para ser coletado ,é necessário que jogador “atravesse” a posição do bônus.*

## **5.Jogador**

*O jogador inicia com 3 vidas e pontuação igual a 0 (zero), a medida que este coleta os bônus , sua pontuação aumenta, caso o jogador colida com uma armadilha , sua vida é diminuída em uma unidade.*

## **6.Mapa**

*O mapa possui um portal que é aberto quando o jogador atinge pontuação igual a 10 , permitindo que o jogador saia do labirinto. Logo em seguida é exibido uma tela com as dados da partida.*