

SpaceShip Game

Nome: Eduardo Júnio Veloso Rodrigues

Matrícula: 14/0168192

Disciplina: Orientação à Objetos

1-Informações

O jogo apresenta um menu com as opções listadas abaixo:

- Jogar: Clicando nessa opção, uma tela será aberta solicitando algumas informações do jogador, é obrigatório preencher todos os campos, o preenchimento incorreto ou não preenchimento gera uma mensagem alertando a obrigatoriedade da ação. Há quatro opções nessa tela, uma referente ao salvamento do dados, outra opção que dá início ao jogo , uma que seleciona o sistema operacional e uma outra opção que permite ao jogador selecionar a nave que preferir, é importante ressaltar que o jogo só será iniciado após o preenchimento e salvamento correto das informações.
- Instruções: Essa opção abre uma janela com algumas informações úteis ao jogador, apresenta os objetivos do jogo de forma resumida.
- Ranking: Mantém todas as informações referentes às partidas já ocorridas, como nome e pontuação.
- Sair: Finaliza o jogo.

2- Instruções

A movimentação da nave é feita através das “setas” do teclado, como apresentado abaixo.

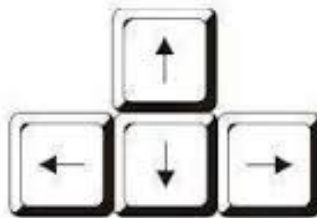


Figura 1: Movimentação da nave

A nave possui poder de artilharia, para utiliza-lo, basta pressionar a tecla “espaço”, isso fará com que a nave dispare mísseis contra os alienígenas.

O jogo possui uma funcionalidade que permite pausa-lo, para usar, basta pressionar a tecla “P” a qualquer momento durante a batalha.

3-Pontuação, vitória e derrota

A pontuação do jogo bem como a quantidade de vidas disponíveis são mostradas na parte superior da tela do game, a vida é decrementada em uma unidade à medida que as naves alienígenas não destruídas cruzam a tela , ou seja , cada nave que não é destruída decrementa uma unidade da vida total disponível. Chegando a zero, uma mensagem “Game Over” é apresentada na tela.

Caso a nave colida com uma nave alienígena, a nave combatente (spaceship) é destruída, resultando na perda de todas as vidas até então disponíveis.

4-Efeitos sonoros e visuais

Para cada acontecimento do jogo, uma nova imagem e um efeito sonoro é iniciado, os detalhes de cada tela estão anexados ao fim deste documento.

Os efeitos visuais e sonoros foram testados com sucesso no sistema operacional Mac Os, sistemas como Linux e Windows podem rodar o jogo sem efeitos sonoros, ainda pode haver problemas de formatação das telas do jogo nesses sistemas.

Ao conquistar 50 pontos, a quantidade de alienígenas aumenta e um novo “background” é carregado. O mesmo acontece ao se conquistar 100 pontos.

5-Diagrama de classes (UML)

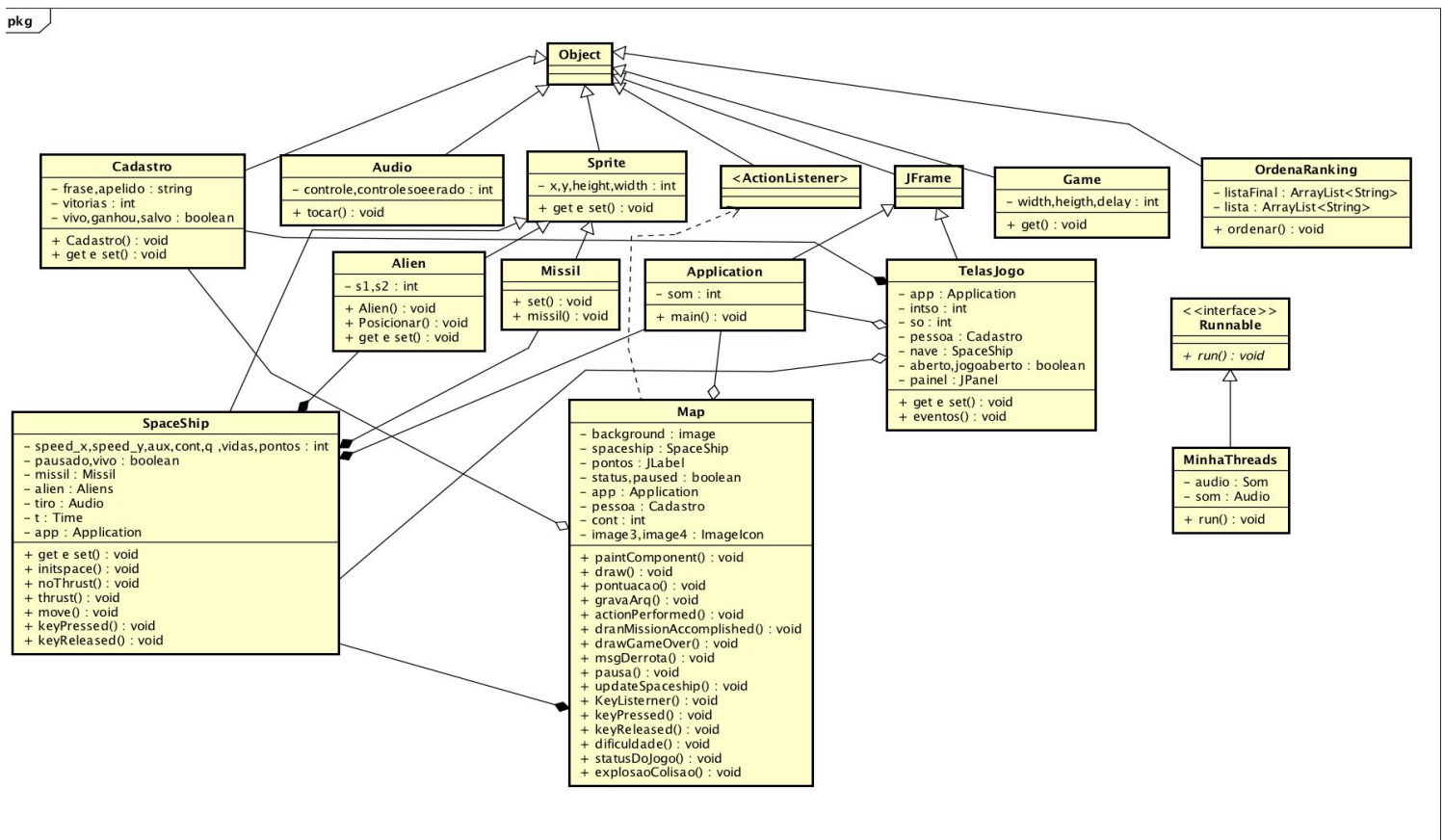


Figura 2: Diagrama de classes

6-Recomendações

Recomenda-se a utilização de uma interface de desenvolvimento (IDE) para a compilação e execução do jogo, de preferência utilize o NetBeans.

7-Anexos (telas do jogo)

