

INTRODUÇÃO À ARQUITETURA DE COMPUTADORES

IST – LEIC

MODELO DO RELATÓRIO DO PROJETO

GRUPO 03

ist1106336 – Enzo Nunes

ist1107251 – João Ribeiro

ist1107061 – David Antunes

1. Manual de utilizador

Keybinds:

C	Começar/Recomeçar o jogo
D	Pausar/Resumir o jogo
E	Sair do jogo
0	Disparar sonda para a esquerda
1	Disparar sonda para o meio
2	Disparar sonda para a direita

Objetivo do jogo – Sobreviva o maior tempo possível disparando sondas contra os asteroides que vão de encontro à sua nave. Há dois tipos de asteroide: os vermelhos, que não servem nenhum propósito além de destruir a nave do jogador; e os verdes que, ao serem atingidos por uma sonda, são convertidos em 25 pontos de energia. A energia começa em 100 pontos e é decrementada em 3 pontos periodicamente e em 5 pontos sempre que é disparada uma sonda. Have fun!

Dica - Durante o jogo, é possível (e provável!) que haja sobreposição de asteroides, principalmente no início, pelo que não deve se destruir ao destruir um asteroide, pois pode haver um atrás dele. Tenha em mente que o número máximo de asteroides é 4. Stay Sharp!

2. Comentários

- O jogo foi desenvolvido seguindo todas as guidelines e especificações pedidas. cremos que não foi feito nada a mais nem a menos, excluindo elementos criativos. Ou seja, cremos que o nosso projeto se destaca do exemplo enunciado pela parte artística apenas.
- A arte do nosso jogo nasce da união de vários elementos e referências a diversos outros jogos por nós prezados.
- Todos os comandos funcionam conforme o esperado e o jogo desempenha sem qualquer problema. (Pelo menos pelos nossos testes, que acreditamos que englobam todas as possibilidades).
- cremos que não haja muito a fazer para ‘melhorar’ o projeto sem sair das especificações pedidas, dado que cumprimos todos os objetivos que desejavamos. Por outro lado, se saíssemos do *scope* deste desenvolvimento, podíamos acrescentar mais elementos, como:
 - opções de dificuldade, que permitiriam variar o número e velocidade dos asteroides e sondas;
 - mais tipos de asteroides, que provocariam outros efeitos durante o jogo, ao serem destruídos, por exemplo;
 - customização da nave e das sondas.