

# Crazychef



Giovanni Machado Quintella Gama – 247122

João Vítor dos Santos Oliveira – 199815

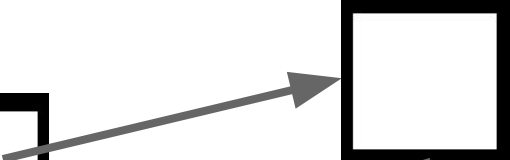
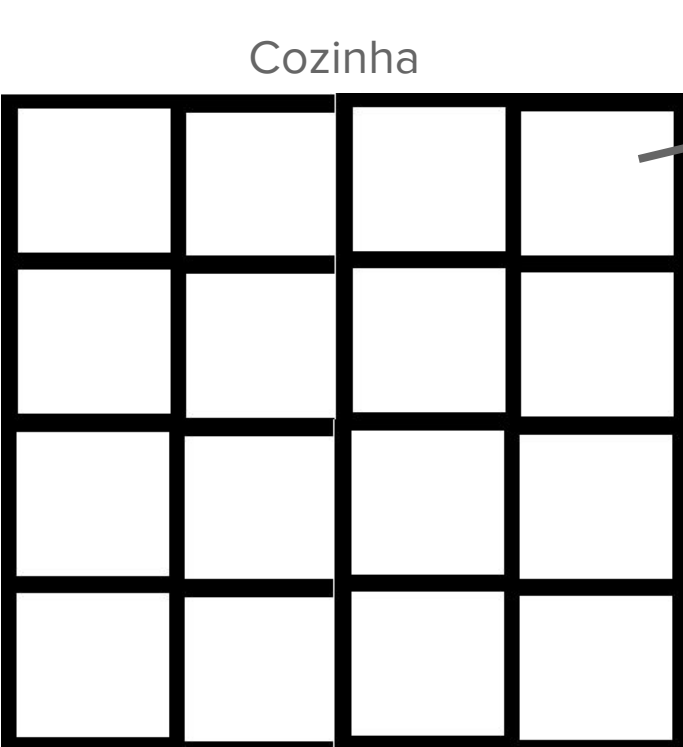
# Ideia inicial

Criar um jogo em que o jogador comanda um chef de cozinha, que tem de preparar pratos para clientes furiosos que odeiam esperar, sendo que em cada uma de suas cozinhas temos empecilhos diferentes, como a mesa de preparo de mexendo, ratos invadindo e roubando a comida, comida queimando, etc.

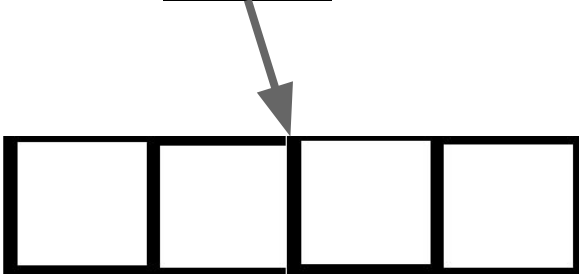
Buscamos uma gameplay divertida e intrigante, com cozinhas e clientes cada vez mais desafiadores.

# Interface

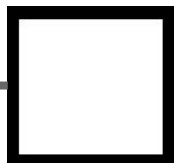
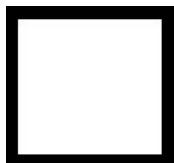
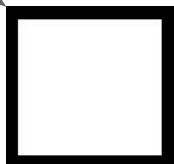
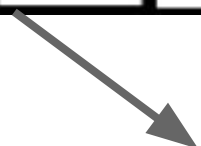




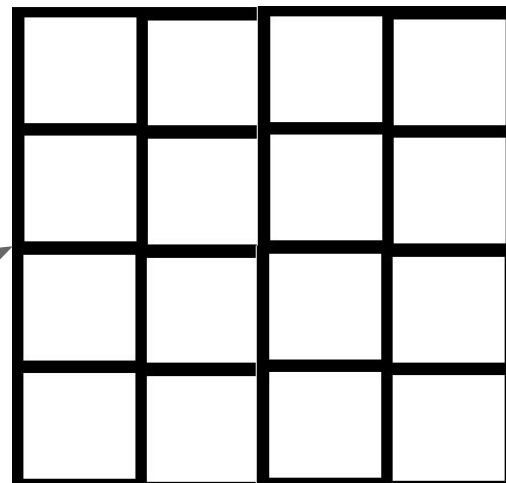
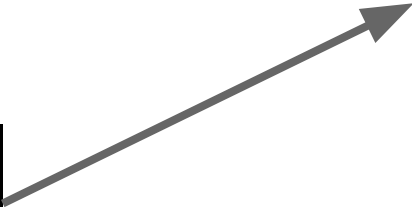
Chão



Entidade



Móvel / Atores / Comida / Utensílios



O mapa é retratado como um objeto Cozinha, que tem como atributo uma matriz de Chao, cada objeto Chao tem um vetor de Entidades, que tem diversas opções de objetos (Chef, Comida, Rato, Móvel, etc.). O Controle tem a responsabilidade de alterar as Entidades de lugar, caso esta possa se mover, e manter o controle dos pedidos e pontuação. O Chef interage com outras Entidades, seja coletando, caso da Comida, seja utilizando direto, caso dos Utensílios (Fogão, Prato, etc.)

Os objetos terão acesso ao tempo para que seus desafios fiquem mais interativos. Será utilizada uma interface gráfica para a melhor visualização.