Space X

space shooter 2D

Faculdade Impacta

Atividade Continua de Programação para Jogos Digitais I

Integrantes:

Ricardo Alves Da Silva

RA: 1802191

Thales Freitas De Camargo

RA: 1801540

Lucas Soares De Souza Amorin

RA: 1801960

1º Semestre de 2019

**Requisitos Funcionais**

RF1. A nave do jogador pode se movimentar livremente (horizontalmente e verticalmente) por toda a tela.

RF2. A nave do jogador não deve ultrapassar os limites da tela.

RF3. O jogador poderá usar as setas do teclado ou as teclas w,a,s,d para movimentar a nave, onde: “w” move a nave para cima; “a” move a nave para a esquerda; “s” move a nave para baixo e “d move a nave para a direita”.

RF4. O jogador poderá utilizar a tecla CTRL direita ou o botão esquerdo do mouse para disparar tiros contra os inimigos.

RF5. Os tiros do jogador movimentam-se horizontalmente da esquerda para a direita em linha reta e devem destruir as naves inimigas ao atingi-las.

RF6. As naves inimigas movimentam-se horizontalmente da direita para esquerda em diferentes velocidades em direção a nave do jogador.

RF7. As naves inimigas também podem disparar tiros contra o jogador.

RF8. Os tiros do jogador e das naves inimigas devem explodir ao colidirem uns com os outros.

RF9. O canto inferior esquerdo deverá mostrar a pontuação atuação do jogador.

RF10. Cada Inimigo destruído somará 10 pontos ao score do jogador.