

INSTITUTO POLITECNICO DE BEJA

Escola superior de Tecnologia e Gestão

Licenciatura de Engenharia Informática

Sistemas Operativos

Trabalho Prático

Relatório Técnico do

Jogo “***Hunter Hallow***”

Rute Figueiredo, nº

Tiago Campos, nº 13953

25 de Novembro de 2017

***Índice***

[Introdução 3](#_Toc499419599)

[Mecânica do Jogo 4](#_Toc499419600)

[1.1. História do Jogo 4](#_Toc499419601)

[1.2. Mapa do jogo 4](#_Toc499419602)

[1.3. Objetivos do jogo 4](#_Toc499419603)

[1.4. Super User 4](#_Toc499419604)

[Desenvolvimento do Jogo 5](#_Toc499419605)

[1.1. Primeira Fase do Desenvolvimento 5](#_Toc499419606)

[1.1.1. Definição das Estruturas 5](#_Toc499419607)

[1.1.2. Inicialização do Jogador e do Monstro 5](#_Toc499419608)

[1.1.3. Inicialização do Mapa no código 5](#_Toc499419609)

[1.1.4. Inicialização dos Itens e dos Tesouros no código 5](#_Toc499419610)

[1.2. Segunda Fase do Desenvolvimento 5](#_Toc499419611)

[1.2.1. Inicialização do Mapa através da leitura do Ficheiro 5](#_Toc499419612)

[1.2.2. Inicialização dos Itens e dos Tesouros a partir de um Ficheiro 5](#_Toc499419613)

[1.2.3. Desenvolvimento da Função para fazer o Jogador andar no Mapa 5](#_Toc499419614)

[1.2.4. Desenvolvimento da Função para fazer os Monstros andarem no Mapa 5](#_Toc499419615)

[1.2.5. Desenvolvimento da Função para a Batalha 5](#_Toc499419616)

[1.3. Terceira Fase do Desenvolvimento 5](#_Toc499419617)

[1.3.1. Permitir o Jogador apanhar os Itens e os Tesouros 5](#_Toc499419618)

[1.3.2. Implementar o Save e o Load 5](#_Toc499419619)

[1.3.3. Revisão do Código e Correção de Bugs 5](#_Toc499419620)

[1.3.4. Melhorar API 5](#_Toc499419621)

[Conclusão 6](#_Toc499419622)

[Referencias 7](#_Toc499419623)

[Anexos 8](#_Toc499419624)

Indice de Figuras

# ***Introdução***

# ***Mecânica do Jogo***

* 1. ***História do Jogo***
  2. ***Mapa do jogo***
  3. ***Objetivos do jogo***
  4. ***Super User***

***Desenvolvimento do Jogo***

* 1. ***Primeira Fase do Desenvolvimento***
     1. *Definição das Estruturas*
     2. *Inicialização do Jogador e do Monstro*
     3. *Inicialização do Mapa no código*
     4. *Inicialização dos Itens e dos Tesouros no código*
  2. ***Segunda Fase do Desenvolvimento***
     1. *Inicialização do Mapa através da leitura do Ficheiro*
     2. *Inicialização dos Itens e dos Tesouros a partir de um Ficheiro*
     3. *Desenvolvimento da Função para fazer o Jogador andar no Mapa*
     4. *Desenvolvimento da Função para fazer os Monstros andarem no Mapa*
     5. *Desenvolvimento da Função para a Batalha*
  3. ***Terceira Fase do Desenvolvimento***
     1. *Permitir o Jogador apanhar os Itens e os Tesouros*
     2. *Implementar o Save e o Load*
     3. *Revisão do Código e Correção de Bugs*
     4. *Melhorar API*

# ***Conclusão***

# ***Referencias***

# ***Anexos***