

Requisitos Funcionais do Projeto Final PUC FIGHT:

- O programa deve ser desenvolvido utilizando a linguagem Python e as bibliotecas do Pygame e Timer.
- O programa deve apresentar uma interface gráfica de um jogo funcional e intuitiva.
- O background de toda as áreas (MENU, SELECIONAR PERSONAGEM, SELECIONAR MAPA, ÁREA DE COMBATE E SCORE) deve ter uma imagem de algum local da PUCPR.
- O programa deve ser um jogo de luta “estilo fliperama”.
- O programa deve ter um título escrito “PUC FIGHT” na área de menu, que será considerada o começo do jogo.
- O programa deve ter uma fonte de “estilo arcade”.
- Assim que iniciado o programa deve tocar “The synth wars - apenas um show” nas áreas de (MENU, SELECIONAR PERSONAGEM, SELECIONAR MAPA E SCORE).
- O programa deve ter um menu com 3 botões centralizados, um abaixo do outro, retangulares arredondados com a cor bordô e as letras brancas com as opções de “START”, “SCORE” e “SAIR” na área de menu.
- Ao ser escolhido a opção de “SAIR” o programa deve ser encerrado imediatamente.
- Ao ser escolhido a opção “SCORE” o programa deve mostrar em uma matriz o Ranking de vitórias dos personagens.
- Ao ser escolhido a opção de “START” o programa deve ir para a área de selecionar os personagens.
- Os personagens do programa devem ser representados pelos 4 integrantes do grupo do trabalho, sendo no caso o Gustavo Yuri, Adryan Costa, Kelvin Ribas e Caio Felipe.
- Na área de seleção de personagem do programa, deve aparecer a foto dos personagens em 4 quadrados centralizados um do lado do outro na horizontal, essas fotos devem ser botões interativos e ter sons quando selecionados.
- As fotos devem ter molduras pretas e quadradas, e quando for a opção escolhida a moldura deve ficar azul para um personagem e vermelho para outro.
- O programa só deverá prosseguir se os usuários escolherem os dois personagens para lutarem entre si.
- Após ser selecionado os personagens o programa deve ir para a área de seleção de mapa.
- O programa deve ter 8 mapas, sendo cada um deles fotos retangulares e botões interativos de ambientes da PUCPR e ter sons quando selecionado, que ao ser escolhido irá para a área de combate que será dentro do mapa escolhido. Esses botões devem estar posicionados no centro de forma que fiquem em uma matriz de 2x4.
- As fotos devem ter molduras pretas e retangulares, e quando for a opção escolhida a moldura deve ficar branca.
- A área de seleção de mapa deve ter uma opção de mapa aleatório com o mesmo formato dos 8 mapas.
- Após a seleção do mapa o programa deve iniciar o combate entre os personagens escolhidos pelos usuários.
- As imagens dos programas devem estar pixeladas.

- Os movimentos de pulo devem ter efeitos sonoros.
- Assim que iniciado o combate deve tocar " Advertise (KIYO) - Sonic the Fighters [OST]".
- Os personagens escolhidos do programa devem começar com a vida cheia, que no caso são as barras preenchidas de vermelho.
- A vida deverá ser representada por uma barra vermelha que conforme levar danos vai ficando branca.
- Cada personagem escolhido do programa deve ter 3 ataques sendo eles o soco que deve ser o ataque mais fraco, o chute baixo que é um ataque mediano e o chute alto que é o ataque mais forte.
- Cada personagem deve ter defesas que reduziram o dano levado do oponente.
- O combate do programa só deverá acabar quando a vida de um dos personagens estiver zerada, ou seja, quando não houver vermelho na barra.
- Assim que acabado o personagem ganhador deverá receber um ponto no ranking que será exibido no SCORE.
- Assim que a luta acabar deve ter alguma mensagem que indique o ganhador e volte para o menu principal.
- O programa deve ser salvo em um arquivo TXT, para que quando sair e voltar do programa ele volte de onde parou.