



Projeto Jogo - Adventure of Lolo 2 - especificação

Entrega 01/07 via Tidia

Projeto do jogo Adventure of Lolo 2.

- Projeto em dupla;
- Implemente as 3 fases do jogo Adventure of Lolo 2, assim como se pode observar no vídeo <https://www.youtube.com/watch?v=PjmBAGOGIU4>;
- Uma versão bem simplificada da interface já está disponível na página da disciplina.

Requisitos:

1) o jogo deve funcionar de acordo com o original, a aparência não precisa ser a mesma.

Sugere-se criar screenshots do jogo original e usar um editor simples como o paint brush para extrair partes da imagem (como os personagens e o background) e reproduzir a aparência do original.

2) estude o jogo antes de implementar, e implemente todos os elementos do original.

3) controle do jogo – número de vidas, início, fim, reinício, passagem para uma nova fase, assim como no original.

Opcional: ao se terminar a 3ª. fase, coloque uma mensagem de fim de jogo com o nome dos criadores, e mais o que quiser.

4) Implemente uma classe abstrata Elemento. Esta classe, por ser abstrata, não pode ser instanciada, mas contém tudo aquilo que é comum às outras classes. Principalmente, nesta classe estão definidos os métodos abstratos que deverão ser sobrescritos (polimorfismo) nas subclasses. Como exemplo temos o desenho(), move(), pegaPosicao(), atira(), etc

Crie as subclasses de Elemento; um possível projeto é ter subclasses Estatico e Animado, e assim por diante.

Obs.: outros projetos (jogos) são aceitos, consulte o professor.

5) Crie uma classe Fase que será composta por um conjunto de elementos desenhados no início de cada nova Fase; dessa maneira, trocar de fase significa apenas substituir o objeto fase atual.

6) Altere o código para que personagens possam ser adicionados a qualquer momento a partir de arquivos serializados, um personagem por arquivo.

Faça o melhor jogo que puder, exercitando sua criatividade, e explorando os recursos da programação orientada a objetos.

ENTREGA:

➔ projeto Netbeans pronto para executar

➔ **Documentação básica:**

Os seguintes itens devem ser entregues em um documento anexo com no máximo 2 páginas:

- Nome e número USP dos integrantes do grupo;
- Diagrama UML simplificado de classes, pode-se usar um gerador automático ou fazer na mão;
- Quaisquer esclarecimentos necessários.