



Projeto de Interface Gráfica

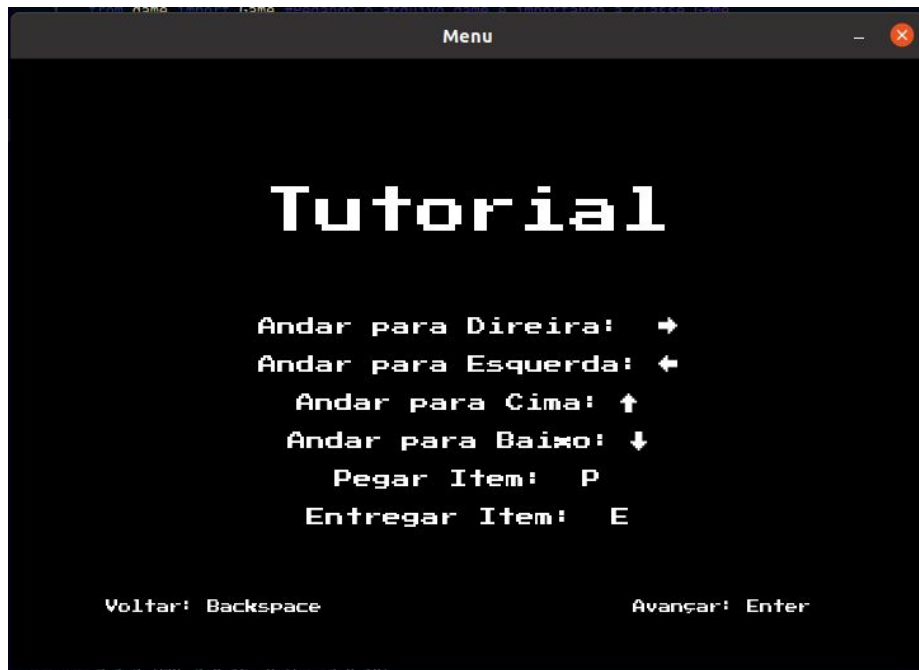
Grupo 1: Arthur Torres, Brenda Machado e Gabriela Furtado

Tela de Start



- Primeira tela: através do teclado o jogador pode navegar entre as opções e trocar de telas.
- Esperamos que: na entrega do projeto final a tela esteja mais temática.
- Algo como um fundo animado representando a cozinha, a dinâmica do jogo, etc.
- Música do jogo e sons de interação.

Tela de Tutorial



- Como jogar: quais teclas fazem interações com o jogo
- Todas as funções esperadas durante a gameplay.
- Assim como a anterior, essa tela precisa de ajustes visuais e musicais
- Com o backspace, volta para a tela de start. O enter não faz nada nesse caso.

Tela de Créditos



- Mostra os nomes dos desenvolvedores do jogo: grupo 1 de POO2.
- Assim como a anterior, essa tela precisa de ajustes visuais e musicais
- Com o backspace, volta para a tela de start. O enter não faz nada nesse caso.

Tela de Game Over



- Jogador perdeu o jogo.
- Alguma animação representando a derrota (contexto do jogo) e música.
- Ao apertar enter, volta para a tela inicial.

Telas das fases

- Cenários (supermercado, cozinha e restaurante)-> mapas mudam quando o objetivo é alcançado ou quando acaba o tempo (game over).
- Jogador como foco da câmera deslizante, mapa 2D visto de cima e inimigos movimentando-se.
- interface indicando o tempo e uma seta apontando o item.

