



Trabalho final, POO-2

Grupo 4:

Enzo

Gabriel

João Mai

Rafael

Descrição básica de algumas das telas do jogo, com assets (provavelmente finais).



Tela do menu principal

Tela inicial do jogo, onde o jogador pode iniciar um jogo novo, carregar um jogo antigo, ir para o menu de ajuste de opções ou sair do jogo. O jogador escolhe as opções navegando com os direcionais do teclado e pressionando Enter.

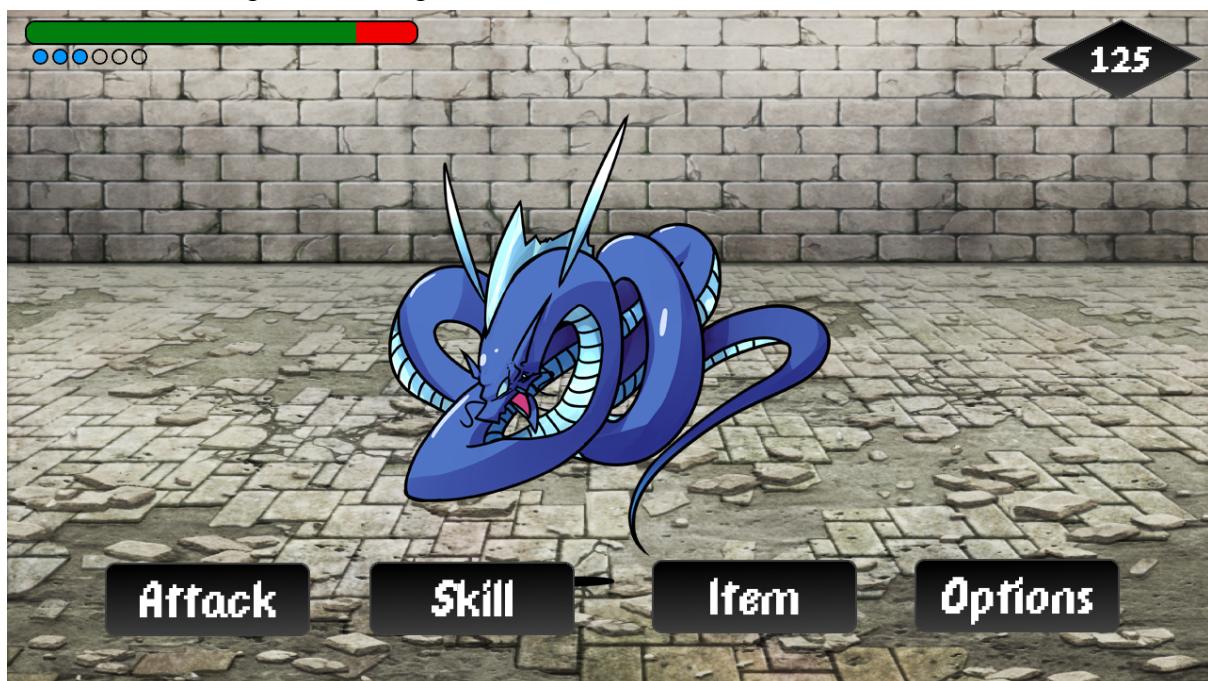


Tela de seleção de sala

Onde o jogador escolhe por qual das portas irá seguir, selecionando usando os direcionais e pressionando Enter. Neste exemplo, o jogador pode escolher entre uma sala de combate e uma sala de tesouro.



Neste exemplo, estão disponíveis as salas de tesouro de cura.



Tela de combate

Tela de combate do jogo, onde boa parte da ação do jogo acontece. Aqui o jogador seleciona que ação quer tomar usando os direcionais e apertando Enter. O botão Options leva ao menu de opções (o mesmo que o Options do menu principal). Skill e Item exibirão respectivamente listas com as skills e itens do jogador.

No canto superior esquerdo encontra-se a barra de vida do jogador, juntamente com o contador de ações.

No canto superior direito está a contagem de salas.

No centro, encontra-se o oponente atual do jogador.

Para o MVP, foram implementadas as funcionalidades básicas do combate (o ataque básico e uma skill de cura), juntamente com um inimigo simples que apenas ataca usando o seu ataque básico.

O botão de skill foi substituído por um botão de cura e o de item é um placeholder (apenas printa item no terminal). O botão Options troca de tela, mas a tela de opções não afeta em nada o jogo no momento).

A lógica de salas também foi severamente simplificada para o MVP, tendo apenas combate e sem a contagem.