

**Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC**

**Departamento de Informática e Estatística - CTC - INE**

**INE5404-02208B – Programação Orientada a Objetos II – 2022.2**

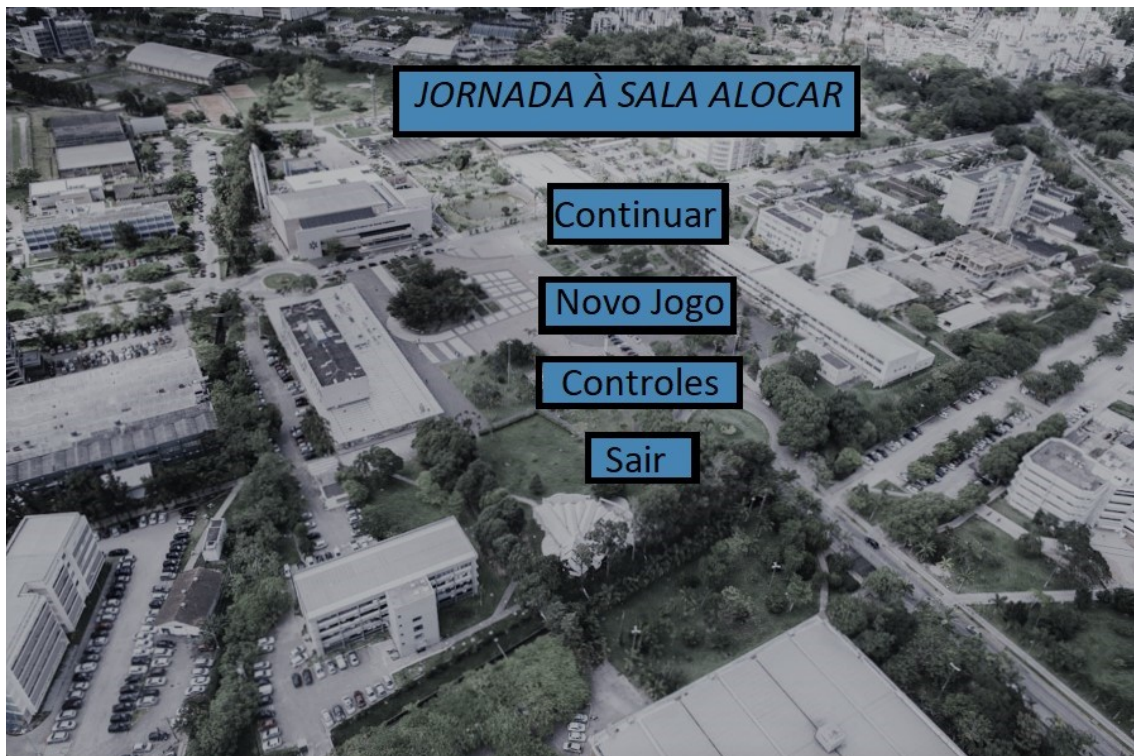
**Grupo 5:** Fabricio Duarte Júnior, Marcos Laureano Lacava, Ricardo Henrique Medeiros Pereira, Wesley Andrade Decezere

### **Proposta de Interface Gráfica**

As principais telas para o jogo “Jornada à Sala ALOCAR” estão especificadas abaixo.

**TELA DE INÍCIO:** primeira tela que aparece ao iniciar o jogo. As opções nela são:

- **Continuar:** continua a partir onde parou o último jogo;
- **Novo Jogo:** começa um novo jogo;
- **Controles:** leva à tela de controles;
- **Sair:** fecha a aplicação;

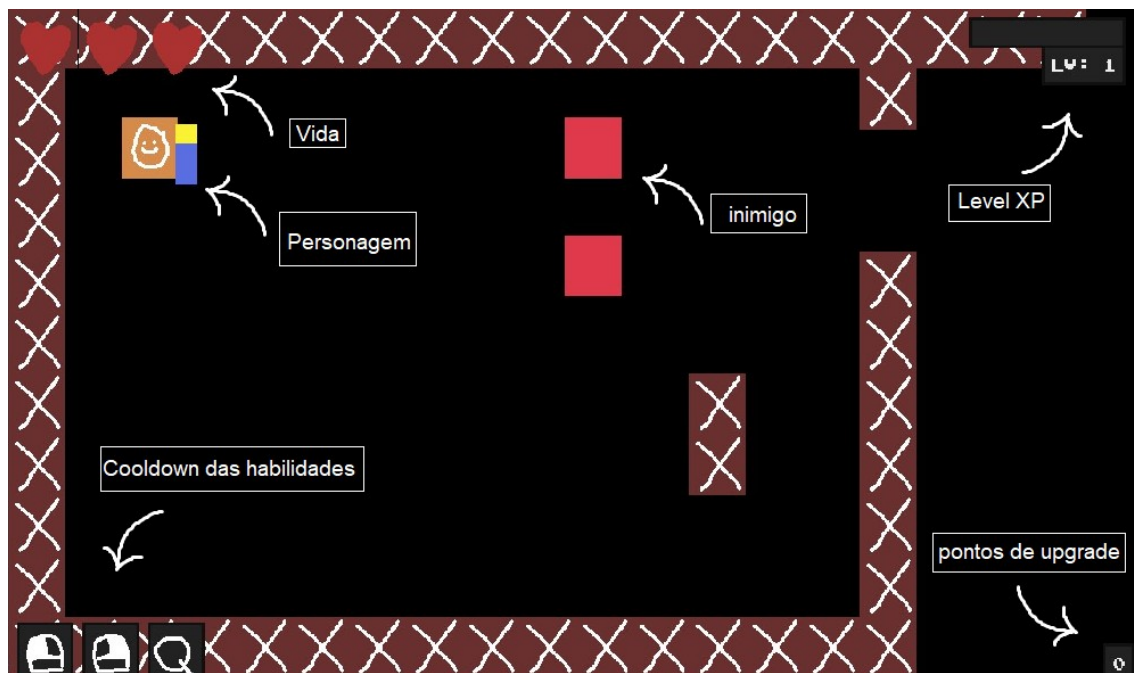


**TELA DE CONTROLES:** mostra quais os comandos do jogo



**TELA DO JOGO:** tela do próprio jogo quando criar ou continuar o jogo. No jogo, há alguns elementos, como:

- **Vida:** quantos hits o jogador pode levar até morrer;
- **Inimigos:** os objetos que podem te dar dano no jogo;
- **Level XP:** barra de experiência e indicador de nível atual;
- **Pontos de upgrade:** ao upar de nível, o jogador ganha um ponto de upgrade;
- **Cooldown:** o tempo restante para poder usar a habilidade novamente;
- **Personagem:** o personagem controlável do jogador.



**TELA DE UPGRADE:** mostra os status do jogador e os upgrades disponíveis. O jogador pode clicar em um upgrade para utilizar os pontos que ganhou ao upar de nível para melhorar o personagem com melhorias como menor cooldown, maior dano, maior velocidade e mais pontos de vida.



**TELA DE GAME OVER:** quando a vida do jogador chegar a zero ele vai para esta tela, que permite o jogador voltar para tela de início e continuar jogando.

