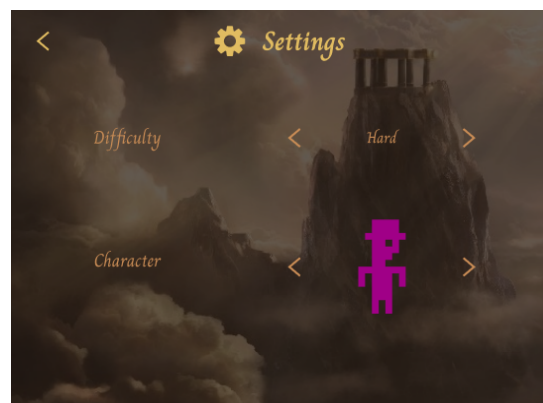
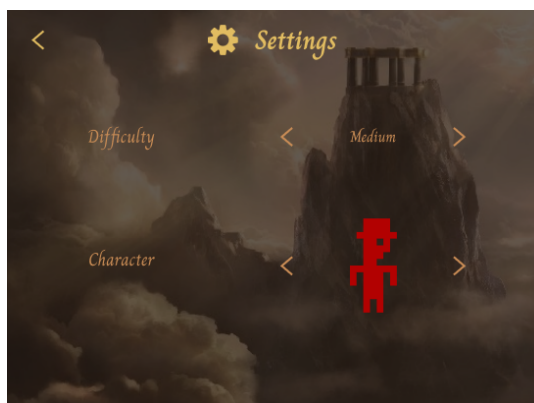


# Planejamento das Interfaces do Projeto Final Grupo 7 Disciplina: POO 2

Menu principal: Primeira tela do jogo, mostrada logo ao iniciar. Contém botões que levam a configurações, tutorial e iniciam o jogo ao clicá-los.



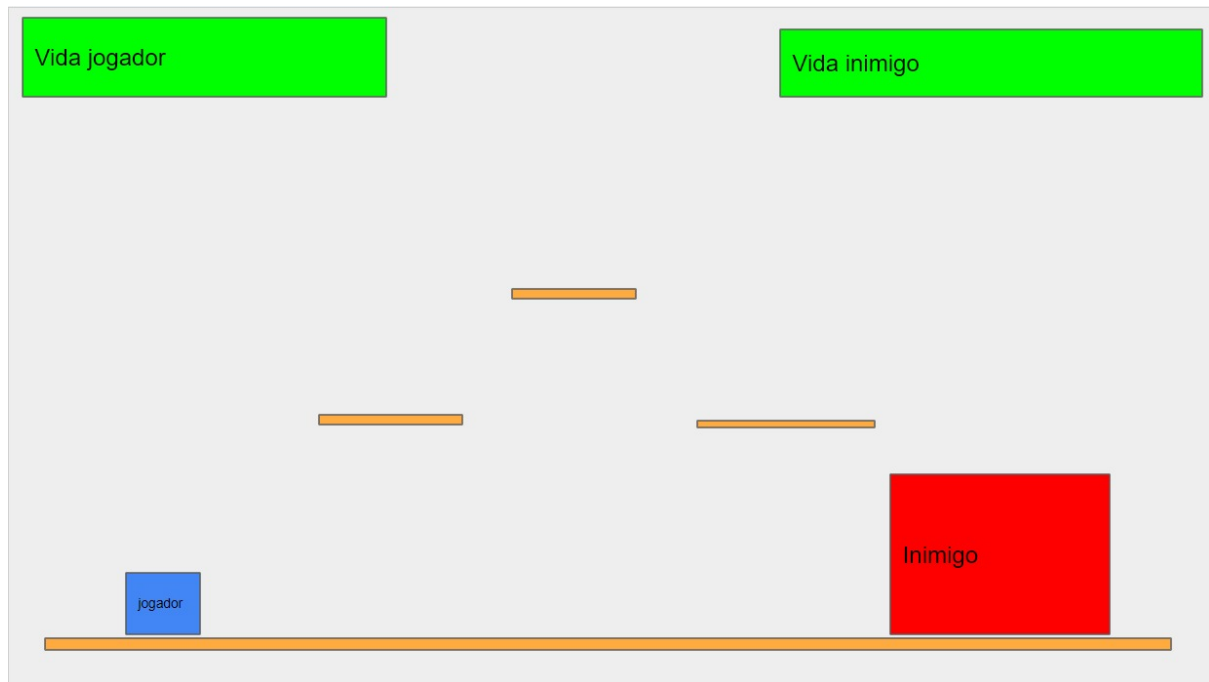
Tela de configurações: Acessada ao apertar o botão “settings” no menu principal. Contém seletores de dificuldade e personagem. A seta no canto superior esquerdo retorna ao menu principal. Para alterar as configurações e voltar ao menu, basta clicar nas setas.



Tutorial: Tela que contém um tutorial escrito sobre as funcionalidades principais do jogo, como botões de movimento e ataque. A seta no canto superior esquerdo retorna ao menu ao clicá-la.



Tela do jogo: Tela que exibe o jogo em si, acessada a partir do menu principal apertando o botão “play”. Contém barras de vida do jogador e do inimigo, assim como plataformas onde tanto o jogador como o inimigo podem andar. Na imagem, plataformas estão em laranja. O jogador pode ser movido e efetuar ataques com as teclas, além de o jogo poder ser pausado usando o teclado (ESC).



Tela de pause: aparece quando o jogo é pausado. Possui um botão “Exit”, que ao clicado retorna ao menu inicial, e uma seta no canto superior esquerdo, que ao clicada retorna ao jogo.

