
Bad Ice Cream

Projeto Final

SCC0204 Programação Orientada a Objetos

Amanda Pereira da Silva – 12680861

Cody Stefano Barham Setti – 4856322

Ian de Holanda Cavalcanti Bezerra – 13835412

02 de Maio de 2025

1 Orientações

1.1 Inicialização do Jogo

Para jogar o *video game* que desenvolvemos, abra no NetBeans o diretório `Jogo-BadIceCream/`. Este é o nome dado ao nosso projeto NetBeans, em referência ao jogo *Bad Ice Cream*, da desenvolvedora de jogos britânica *Nitrome*, o qual serviu de base para quase que toda a lógica de jogo (como também os recursos visuais) de nosso projeto, uma espécie de ‘versão rudimentar’ de *Bad Ice Cream*.

1.1.1 Inicialização do Jogo em Fase Específica

Por padrão, o jogo inicia-se na primeira fase e prossegue até a quinta, a última. Entretanto, caso queira iniciar o jogo em uma fase específica, basta que mude, no código fonte, o argumento repassado a `controller.carregarFase()`, no arquivo `src/Main.java`, de 1 à fase desejada, que, após recompilação, o jogo iniciar-se-á de tal fase.

Por exemplo, `controller.carregarFase(3)`, inicia o jogo na terceira fase.

1.2 Condições de Parada (Sucesso e Falha)

O objetivo é o mesmo em todas as fases: coletar todas as frutas presentes nela sem contactar os vilões (e, no caso do ‘vilão 2’, as bolas de fogo que emite também). Ademais, na última fase, há ‘pisos de fogo’, que só podem ser atravessados verticalmente, e nos quais não é permitido repousar.

Você possui um número ilimitado de tentativas para completar cada fase. Quando falhar, precione a tecla `R` para tentar novamente a fase atual.

1.3 Controles do Protagonista

Utilize as teclas direcionais para movimentar o protagonista do jogo. Alternativamente, você pode ‘teletransportá-lo’ a uma posição desejada precionando com o indicador do mouse sobre tal posição.

1.4 Inserção de Vilões Adicionais na Fase Atual

No diretório `DragAndDrop/` há arquivos `.zip`, cada um contendo um dos três vilões presentes no jogo. Para adicionar um novo vilão à fase atual do jogo, para além dos seus vilões padrões, arraste com o mouse o arquivo `.zip` do vilão de interesse à posição no jogo na qual deseja inseri-lo.

1.5 Salvar e Carregar Partida

Para salvar seu progresso no jogo, precione a tecla F5. Para carregar a informação salva, precione a tecla F9. Vale salientar que eventuais vilões adicionados à fase também serão salvos.

2 Diagrama de Classes UML

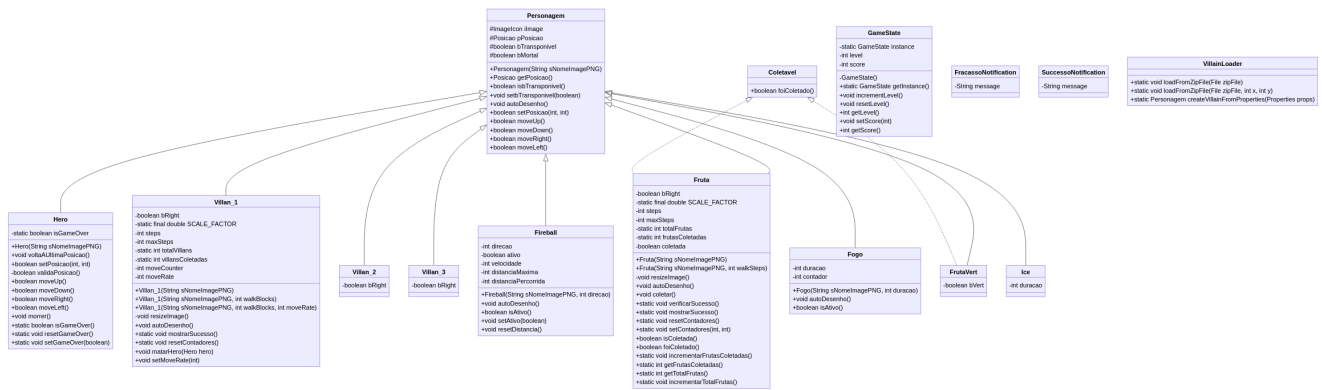


Figura 1: Diagrama UML – Projeto Bad Ice Cream