



Projeto da Disciplina MC322 - Turma A

# O HERÓI DAS ERAS

Equipe: Equipe

Fábio de Andrade Barboza - RA 168817

João Augusto Rosa Feltran - RA 174083



# INTRODUÇÃO





300.000 ANOS ANTES DA ERA COMUM,  
NASCE UM GUERREIRO.

ESTE RAPAZ ESTÁ DESTINADO. PELAS FORÇAS DA  
NATUREZA A LUTAR CONTRA O MAL AO LONGO DAS  
CENTENAS DE MILHARES DE ANOS DE EXISTÊNCIA  
DA HUMANIDADE.

ABENÇOADO PELAS MOIRAS, TRÊS MULHERES  
RESPONSÁVEIS POR FABRICAR, TECER E CORTAR O  
FIO DA VIDA DOS HOMENS. SOMENTE AQUELES QUE  
DESCENDEM DO MAL PODEM MATÁ-LO.

CONSEGUIRÁ O HERÓI CUMPRIR SUA MISSÃO?  
ISSO DEPENDE SOMENTE DE VOCÊ...

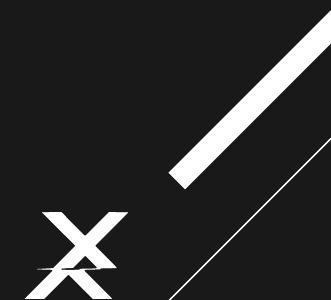
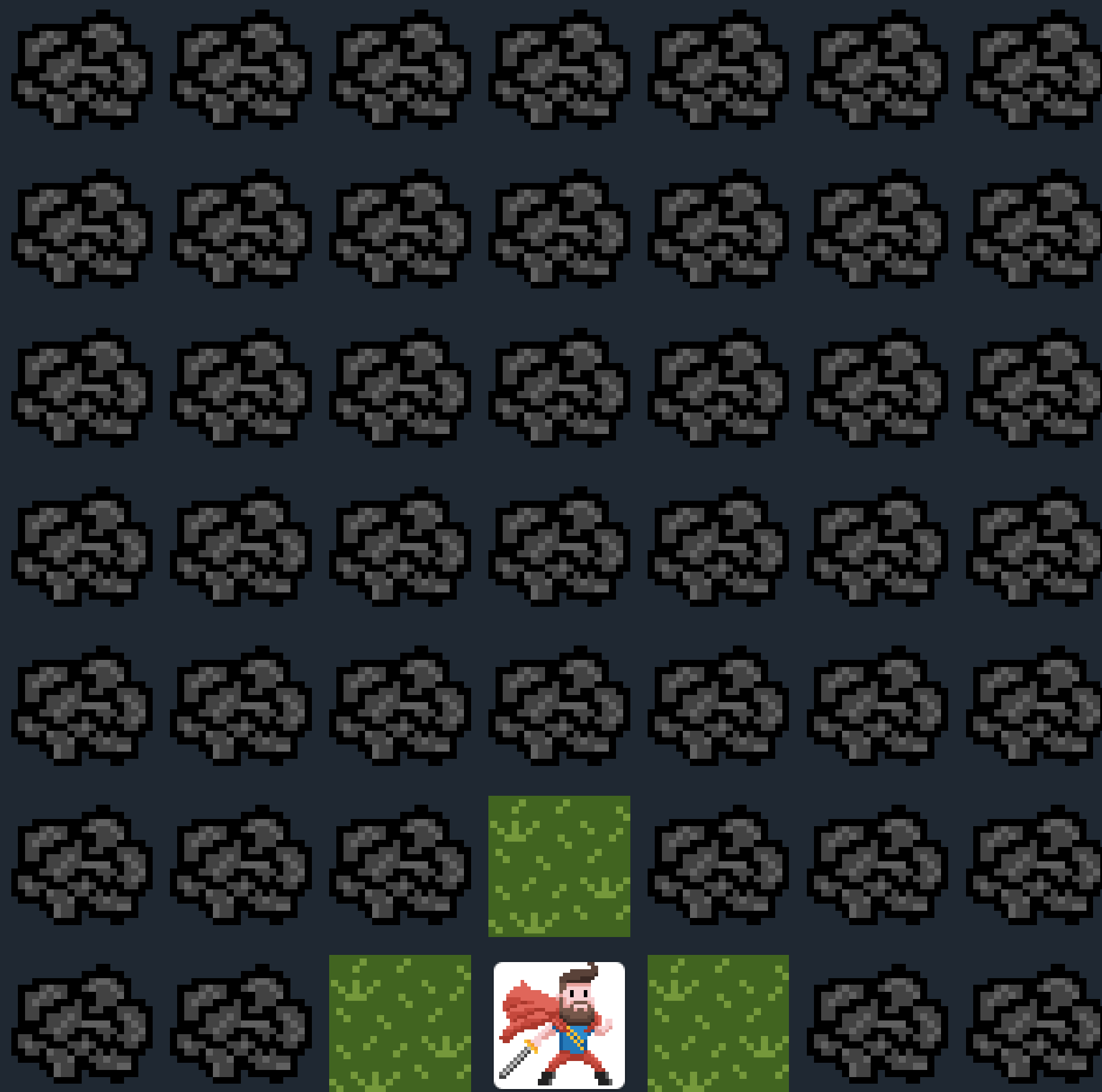


# Como jogar?

- O jogo é dividido em 6 fases, cada uma representando um período da história humana.
  - Pré-história;
  - Antiguidade;
  - Era Medieval;
  - Era Moderna;
  - Era Contemporânea;
  - Futuro.
- Nosso herói deve desbravar um mapa desconhecido, enfrentando inimigos.
- A cada inimigo derrotado, o herói aprende novas táticas e obtém novos equipamentos, se tornando cada vez mais poderoso.
- Para passar de fase, o bravo herói deve encontrar e derrotar o inimigo mais poderoso da área e receber uma chave.

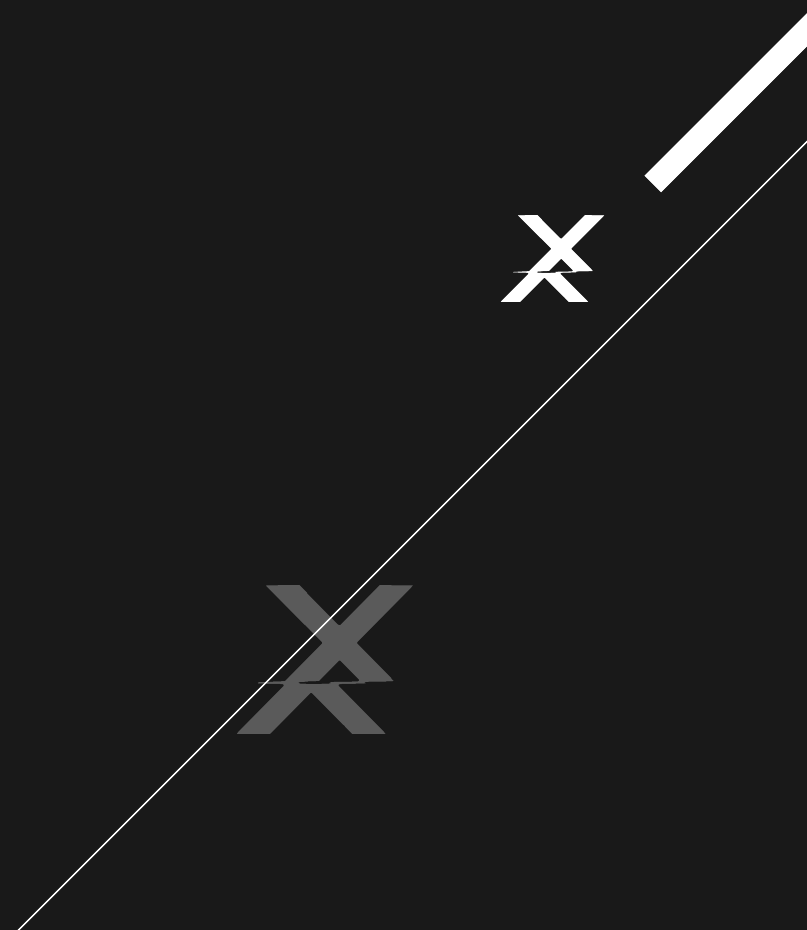


# O HERÓI DAS ERAS



O Herói das Eras

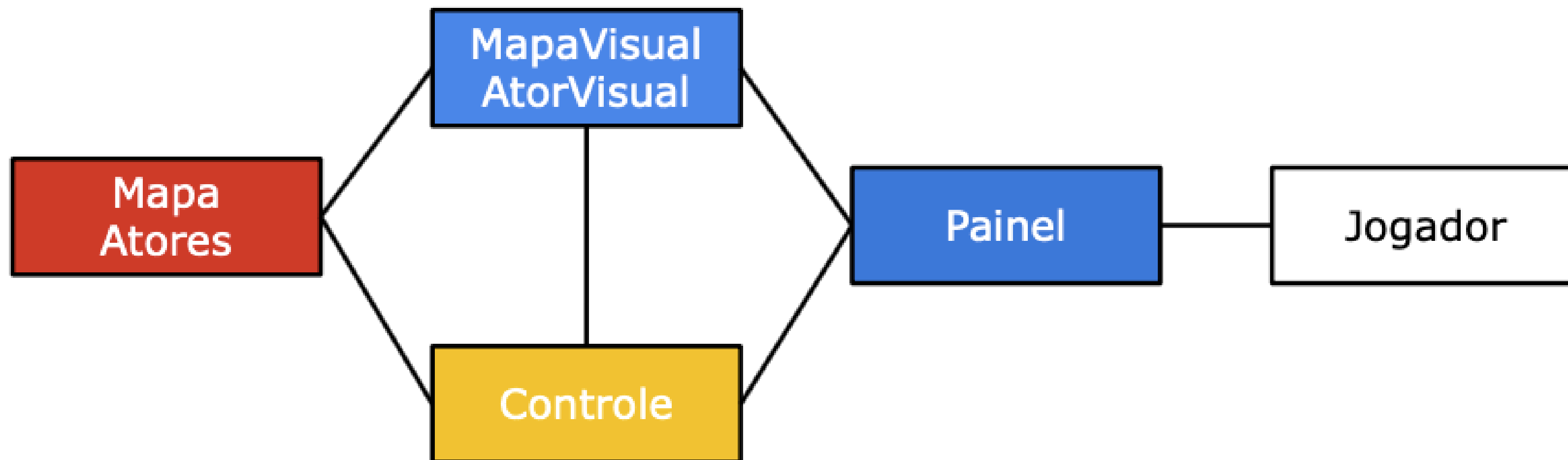
O HERÓI DAS ERAS

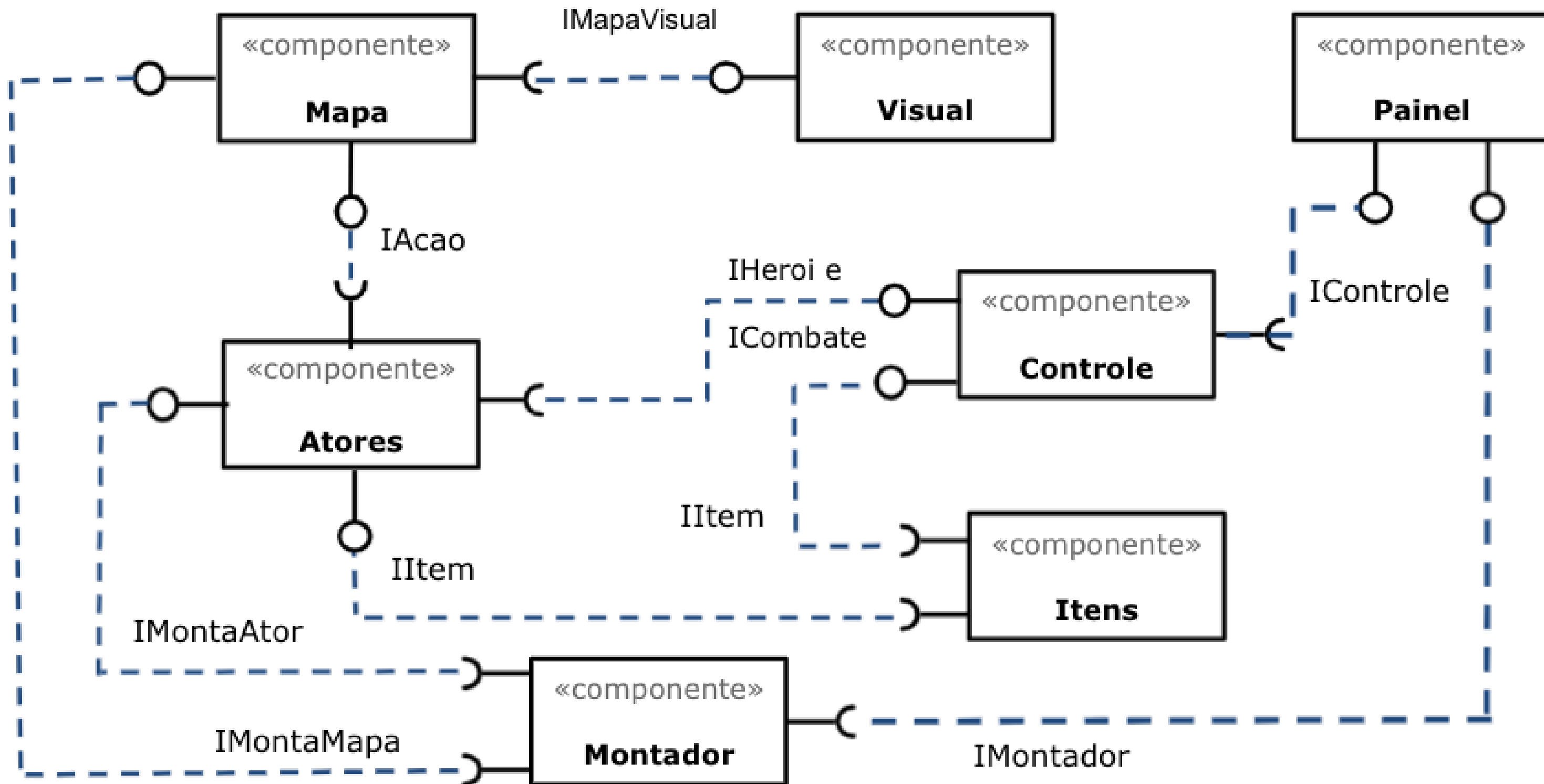





**ARQUITETURA**







# DESTAQUES DO CÓDIGO

e das imagens utilizadas na interface gráfica



```
public class PainelPrincipal extends JFrame implements IPainelPrincipal {
    ...
    public void actionPerformed(ActionEvent e) {
        if (e.getSource() == jogar1) { // Se o jogador apertar o botão "jogar" na tela inicial
            criarTela2(); // Cria a segunda tela inicial do jogo
        } else if (e.getSource() == jogar2) { // Se o jogador apertar o botão "jogar" na segunda tela inicial
            criarMapa(fase); // Cria o mapa e os botões
        } else { // Descobre o botão que o jogador clicou
            for (int i = 0; i < 7; i++) {
                for (int j = 0; j < 7; j++) {
                    if (e.getSource() == botoes[i][j]) {
                        controle.jogada(i, j); // Informa a jogada ao controle
                        atualizarMapa(); // Atualiza a parte visual após a jogada
                    }
                }
            }
        }
    }
}
```

```
public class Mapa implements IMapa {
    // Atributos
    private IAtor mapa[][]; // Matriz de objetos que implementam a interface IAtor
    ...

    // Construtor
    public Mapa() {
        mapa = new IAtor[7][7];
        ...
    }
    ...
}
```

```
public class Montador implements IMontador {
    ...
    public void gerarInimigo(int x, int y) {
        int habilidades[];
        ...

        switch (fase) {
            case 1:
                habilidades = modificarHabilidades(100, 90, 0);
                break;
            case 2:
                habilidades = modificarHabilidades(120, 170, 40);
                break;
            case 3:
                habilidades = modificarHabilidades(160, 275, 95);
                break;
            case 4:
                habilidades = modificarHabilidades(225, 400, 150);
                break;
            case 5:
                habilidades = modificarHabilidades(300, 600, 225);
                break;
            case 6:
                habilidades = modificarHabilidades(370, 850, 325);
                break;
            ...
        }
    }
}
```





**OBRIGADO! :)**

Tava bom mas acabou

