Projecto de LCOM – t5g08

- Tetris

Para o nosso projeto de LCOM propomo nos a desenvolver o jogo já conhecido como Tetris. Além de incluir o modo de jogo clássico individual, queremos também incluir um modo vs em multijogador.  
As diferenças entre cada um dos modos são:

Modo individual:

Modo Treino, acesso a um modo de treino, sem tempo e sem pontuação;  
 Modo Clássico, em que à medida que se vai limpando mais linhas mais rapidamente vão as peças caíndo;

Modo “Sprint”, em que o objetivo é limpar o maior número de linhos num tempo predefinido;

Possivelmente um modo que estariam disponíveis novas peças com formatos diferentes;  
  
Modo multijogador:

Modo batalha, em que à medida que se vai limpando vai se mandando mais linhas para o adversário, enchendo lhe cada vez mais o ecrã;

2 Modos “Sprint”, um com o objetivo de fazer x linhas mais depressa e outro com o objetivo de fazer mais linhas em x tempo;

Por último propomo nos a usar todos os laboratórios (tudo com interrupções):

Placa de video em modo gráfico: destinado a fazer o display do jogo em si;

Contador e altifalante: destinado a contabilizar o tempo de queda de cada peça;

Teclado: destinado a controlar o movimento do jogo;

Rato: destinado a controlar os menus e eventualmente um modo de jogo com movimento das peças controladas pelo rato;

RTC: destinado a disparar o alarme em eventuais modos de jogo diferentes;

Porta de Série: responsável por garantir o tráfego de informações de um Pc para o outro;