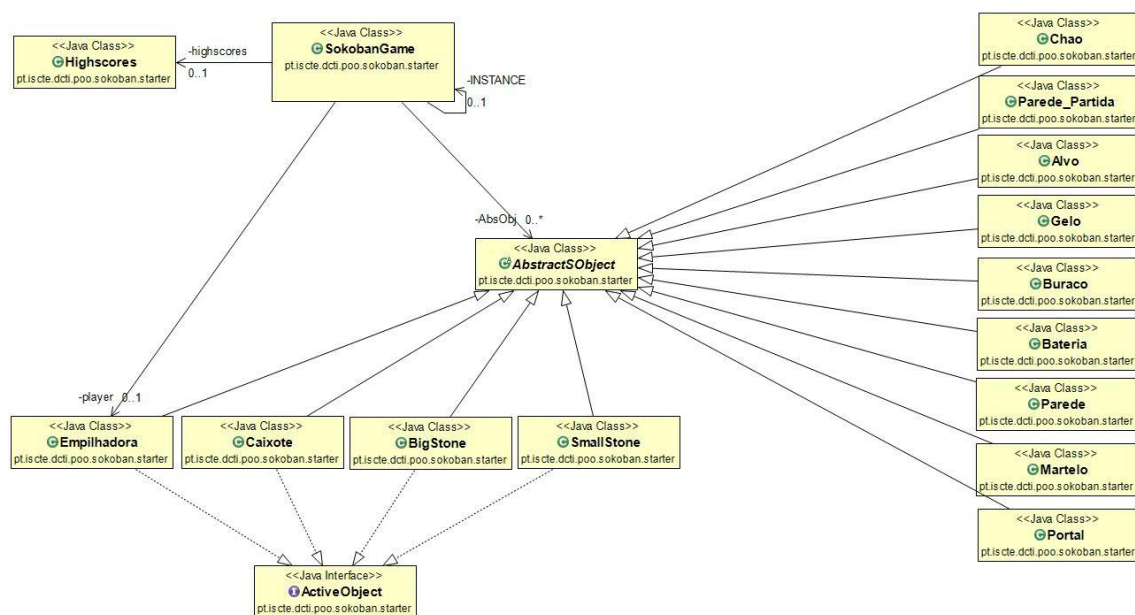


# Relatório do Projecto POO 2020

## Declaração de Autoria

O aluno nº 92495, Tarik Aziz Kadodya e o aluno nº 92844 Jean Matos de Ataíde declaram que o trabalho entregue é completamente da autoria deles.

## Desenho UML do projecto



## Opções tomadas face á implementação do projecto

Aqui listo algumas implementações que foram feitas no jogo

Em relação ao move da empilhadora, é um pouco diferente no sentido de que quando a seta clicada é igual á seta anterior é que faz a empilhadora mover-se se as setas forem diferentes entao a empilhadora apenas vira de lado.

## Manual de utilização do jogo

- 1- Insira o seu Nome de jogador
- 2- Jogue utilizando as setas.

Funcionalidade de cada objecto no sokoban game:

**Empilhadora**- Este é o objecto directamente controlado pelo jogador, através do qual o jogador vai interagir com os diferentes objectos do jogo. Contem uma bateria, quando esta chega a 0 a Empilhadora avaria e o jogador perde o jogo.

**Caixote** -Este objecto é empurrado pela empilhadora, é um dos objectos mais importantes do jogo, o objectivo é colocar os caixotes em cima dos “alvos”, para o jogador completar e subir de nível.

**Buraco**- Objecto que engole qualquer coisa que passa por cima dele, excepto o BigStone. Ao engolir a Empilhadora ou um Caixote o jogador perde o jogo.

**BigStone**- É um objecto que serve como obstaculo mas em certos casos necessário para completar o nível pois tem uma funcionalidade especial, quando cai no “buraco” tapa-o de forma que outros objetos não sejam engolidos.

**SmallStone**-Igual ao BigStone com a diferença que é engolido pelo buraco.

**Bateria**- Quando a Empilhadora interage com a bateria , esta recarrega a empilhadora a 100%.

**Parede**- Um obstáculo intransponível e estático.

**Parede Partida**- Um obstaculo intransponível e estático so que em certas situações capas de ser quebrado.

**Martelo**- Quando a Empilhadora interage com o martelo , a empilhadora ganha um poder que permite quebrar paredes partidas.

**Portal**- Objectos que veem sempre aos pares, quando um objecto passa por cima do portal entao este é teletransportado para a localização do outro portal.

**Alvo**- Quando todos os caixotes estão acima do alvo o jogador completa o nível e sobe de nível.

**Gelo** - quando um objecto entra por cima do gelo entao o objecto é deslizado para a direcção para a qual se dirige.

**Chão** – não tem nenhuma funcionalidade especial.