

Data

PICTIONARY

1. FUNCIONALIDADES ESPERADAS

Fulcralmente, queremos que o jogo consiga fazer uma simples partida de 5 rondas para cada jogador no mínimo. Cada ronda usará o timer para avisar quando a ronda acaba, o rato será usado pelo jogador a desenhar, o keyboard será usado pelo jogador que vai tentar adivinhar posteriormente ao desenho completo. O video card será usado em modo gráfico durante a execução inteira do programa.

O possível uso da porta-série será dependente do nosso progresso perto do final do projeto.

2. DISPOSITIVOS USADOS

Temporizador: Contagem de tempo (usado maioritariamente em modo alarme)

Teclado: Uso simples de teclado para input (adivinhas)

Placa de vídeo: UI em menus e durante o jogo.

Rato: Usado para desenhar.

3. *WORKPLAN*

Primeira implementação: Placa de vídeo

Segunda implementação: Temporizador

Terceira implementação: Rato

Quarta implementação: Teclado

Bónus: RTC