

Jogo desenvolvido por João Victor de Almeida 13695424 e Lucas Sales Duarte 11734490.

Este projeto é um dos que foram explicados ao professor. Moramos juntos e ajudamo-nos mutuamente no desenvolvimento do jogo. Logo, as funcionalidades estão implementadas com certa proximidade, como:

- Uso de matriz para inserção dinâmica dos personagens.
- Mecânica de mudança de fase.
- Salvamento do jogo e tratamento de exceções.
- Lógica aprimorada devido ao auxílio mútuo.

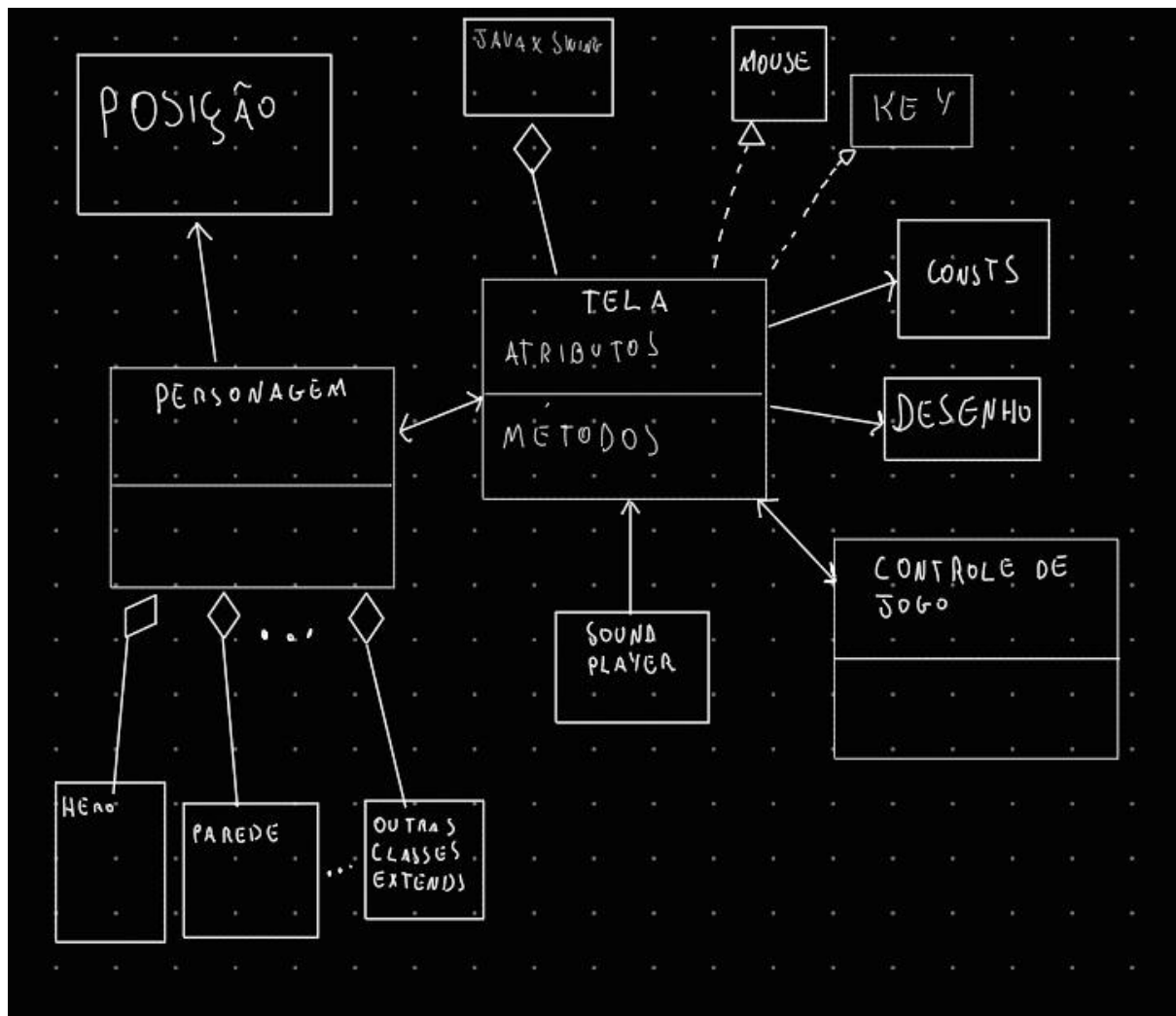
Comandos Importantes e Aspectos do Jogo:

- Aperte R caso queira resetar a fase.
- Aperte I caso queira reiniciar o jogo todo (voltar para a fase 1).
- Aperte S caso queira salvar.
- Missão para concluir cada fase: Colete todas as chaves para abrir cada porta; a última é a saída da fase.
- Ao ser atingido por um projétil, não pressionar para andar imediatamente!!

Save (IMPORTANTE!!!): Caso haja algum problema com o salvamento, apague o arquivo "saveGame.ser" dentro do diretório do jogo e execute o jogo novamente.

UML SIMPLIFICADO:

Devido a escalabilidade do código esse UML, como o pedido, será bem simplificado, servindo apenas para uma compreensão da lógica. Apenas conceitualizando como foi abordado o projeto



Observações: Neste jogo, trabalhamos da melhor forma possível com o que nos foi apresentado, exercitando nossa criatividade em relação ao pedido. Como foi um primeiro projeto com a linguagem Java, que por muitos é considerada complexa, atingimos todos os tópicos propostos pelo professor. Com certeza, não é o jogo mais otimizado, mas utilizamos corretamente o paradigma de orientação a objetos, o que nos permitiu evoluir na maneira de programar e compreender o funcionamento da linguagem e do paradigma. Como já citado, além da dupla, também trabalhamos em conjunto para auxiliar em alguns métodos específicos. Em suma, foi uma grande experiência criar esse jogo.

