



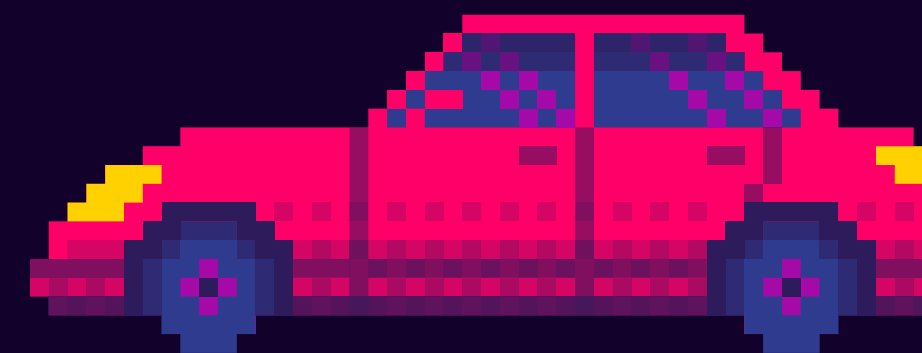
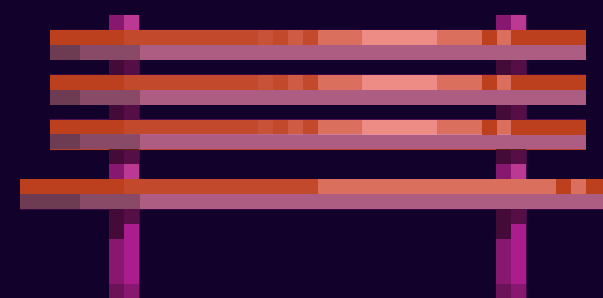
INFEARNAL

Kauan - Mateus - Maykoll

INTRODUÇÃO

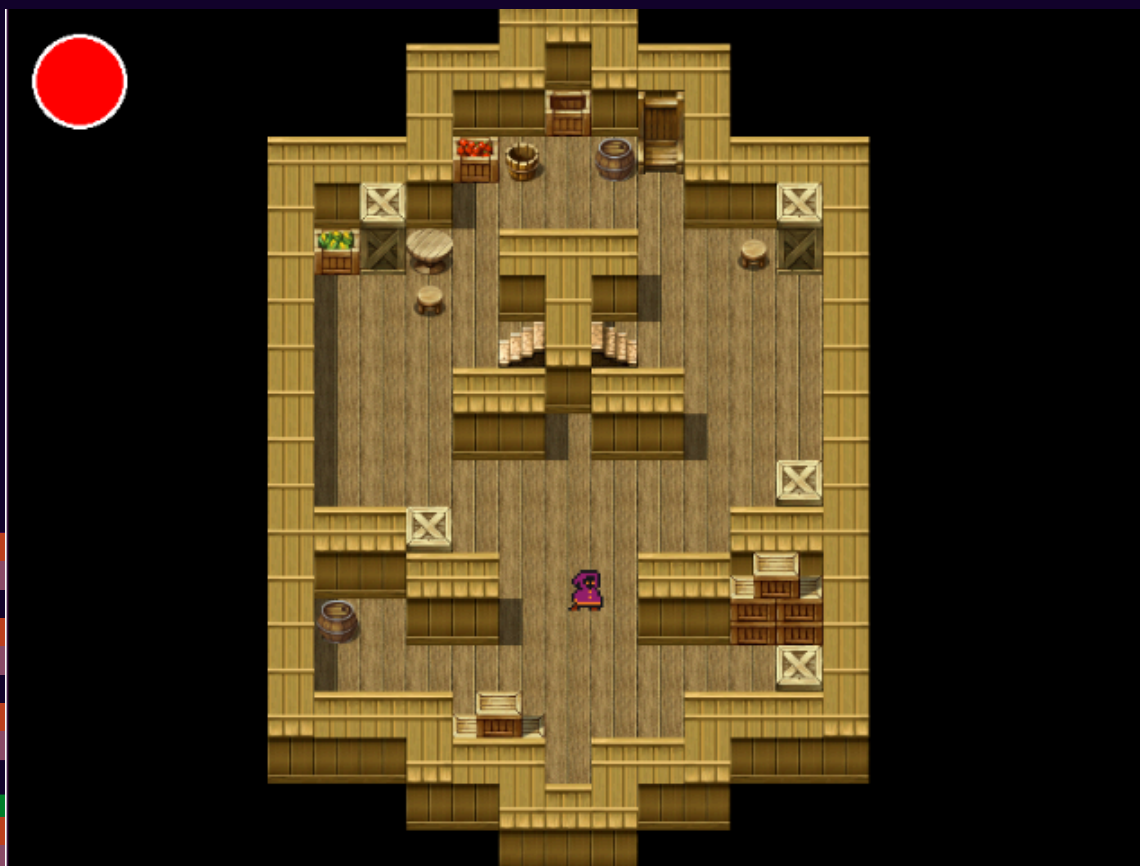
O nosso jogo se chama Infernal, e a ideia é ele ser um RPG-2D, com múltiplas classes e 6 fases diferentes.

O jogo está sendo produzindo na linguagem de programação python, utilizando a biblioteca Pygame, utilizando assets gratuitos para os sprites e texturas. MySQL como banco de dados e Tkinter como interface



SOBRE O JOGO

Um jovem aventureiro encontra um Navio misterioso enquanto pescava. Nele ele encontra uma sala trancada com 3 cadeados e um mapa com um bilhete: "Busque as 3 chaves nos lugares marcados e você poderá entrar na sala do tesouro.". E então o jovem decide ir em uma expedição em busca da riqueza.



TELA DE LOGIN E BANCO DE DADOS

Tela...

INFERNAL

Identificador:

Nome_Player:

Registrar

Confirmar

sair

Registros.

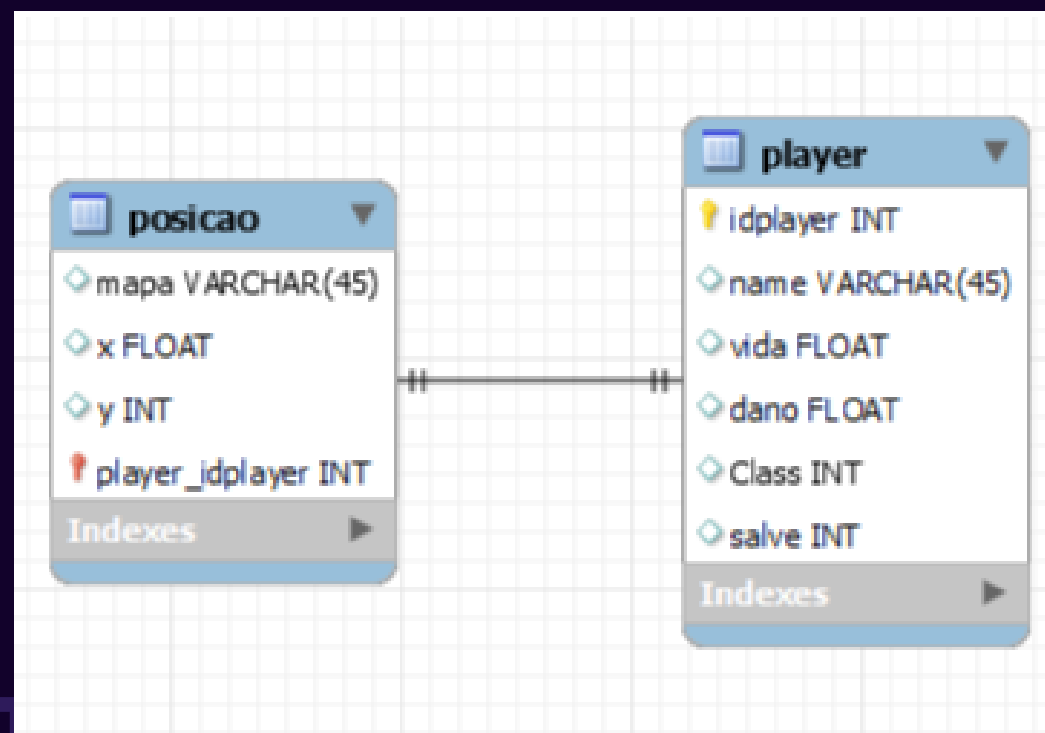
Registro

Identidade:

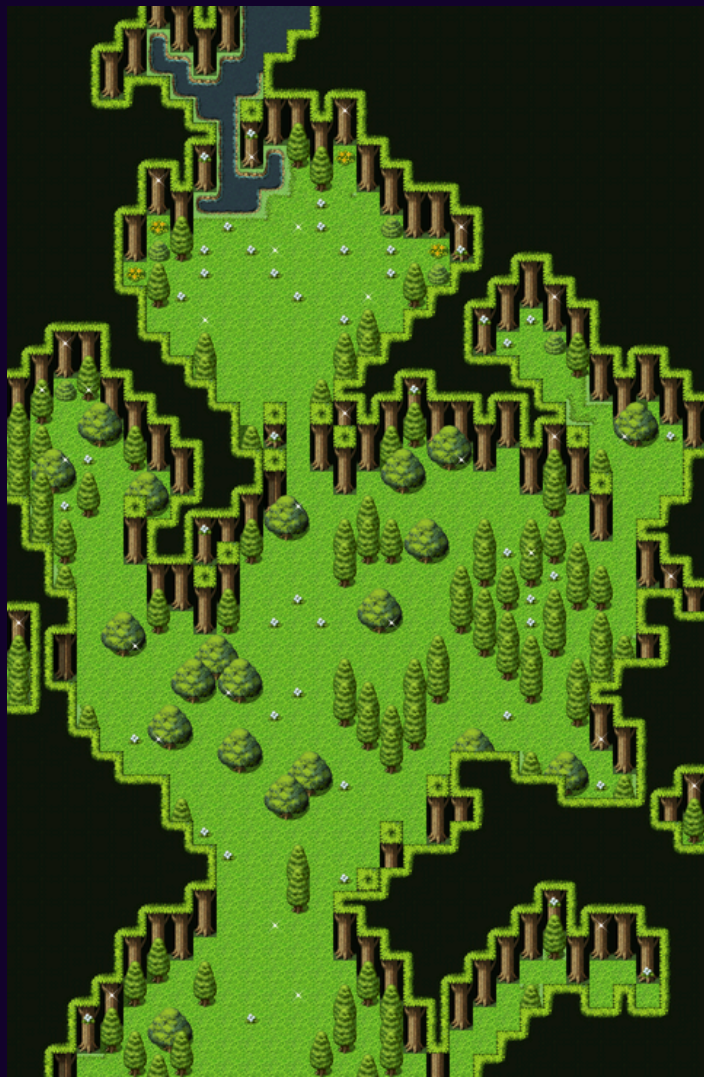
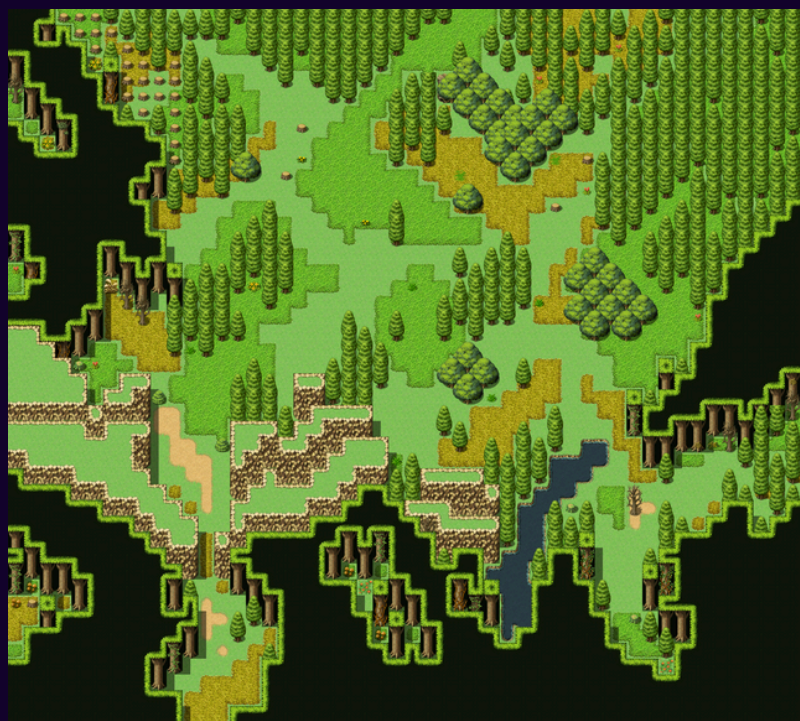
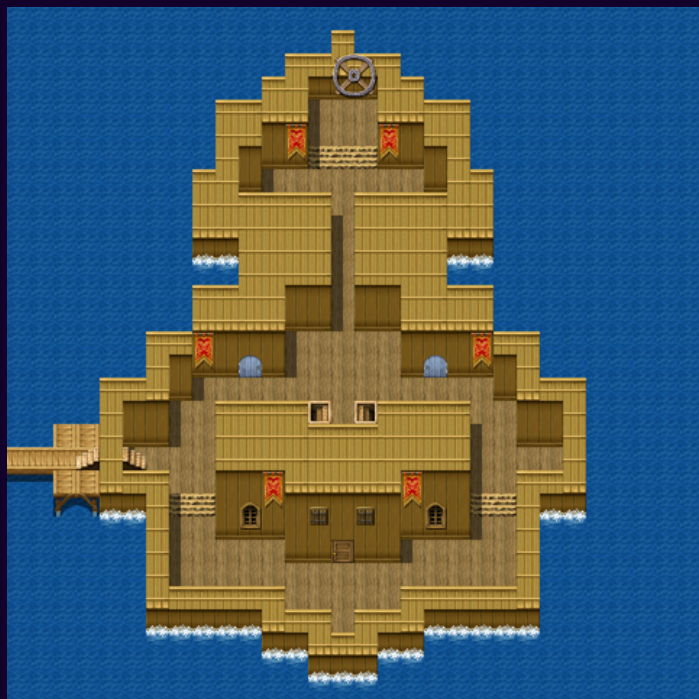
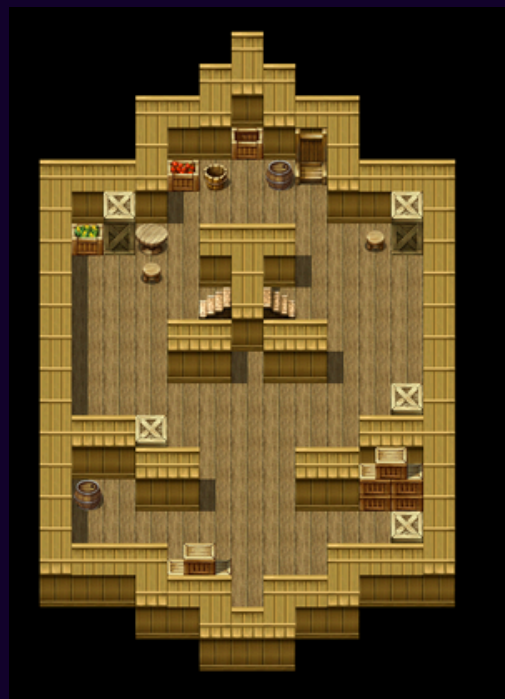
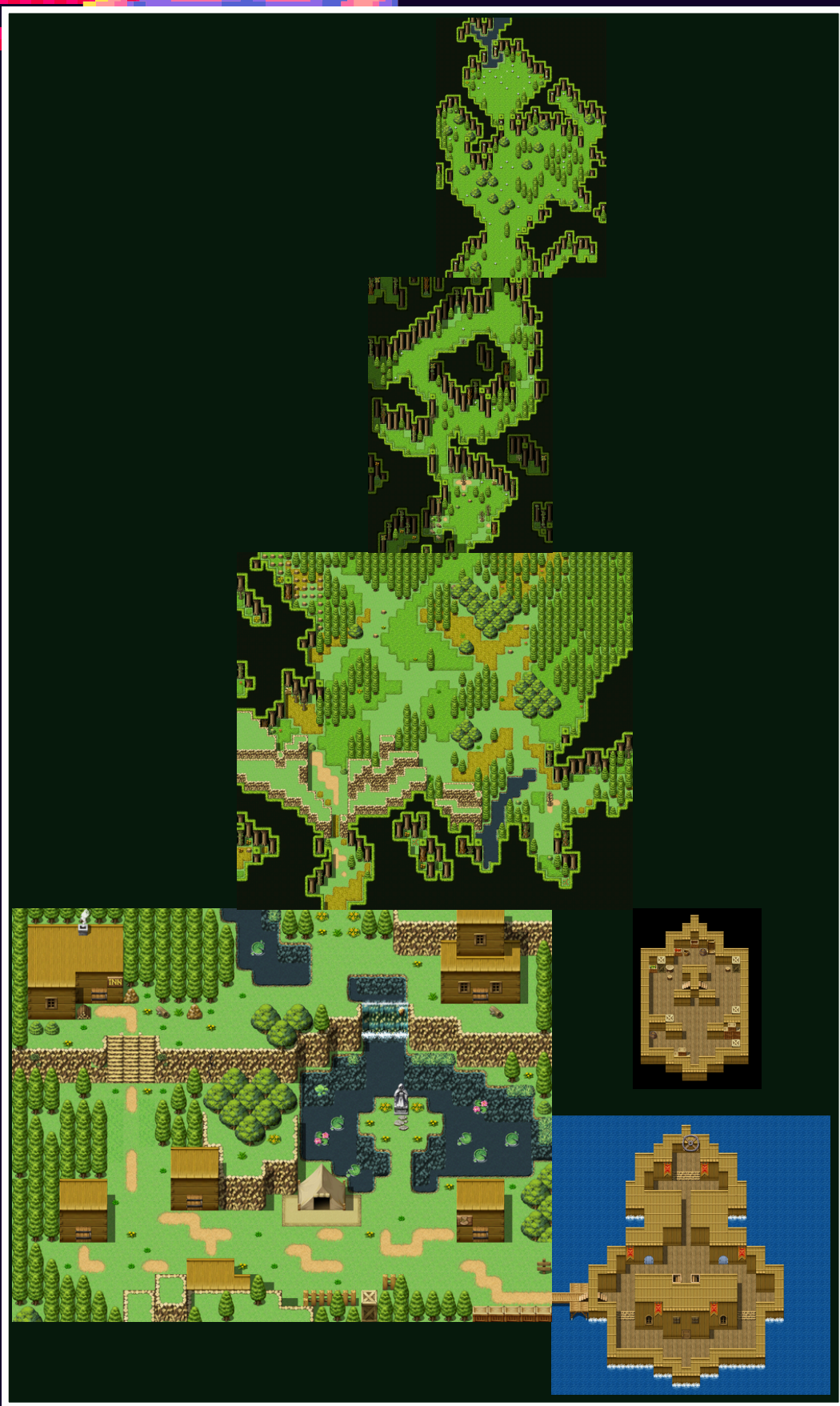
Nome:

Regitra/sair

Sair



FASES



DIAGRAMA

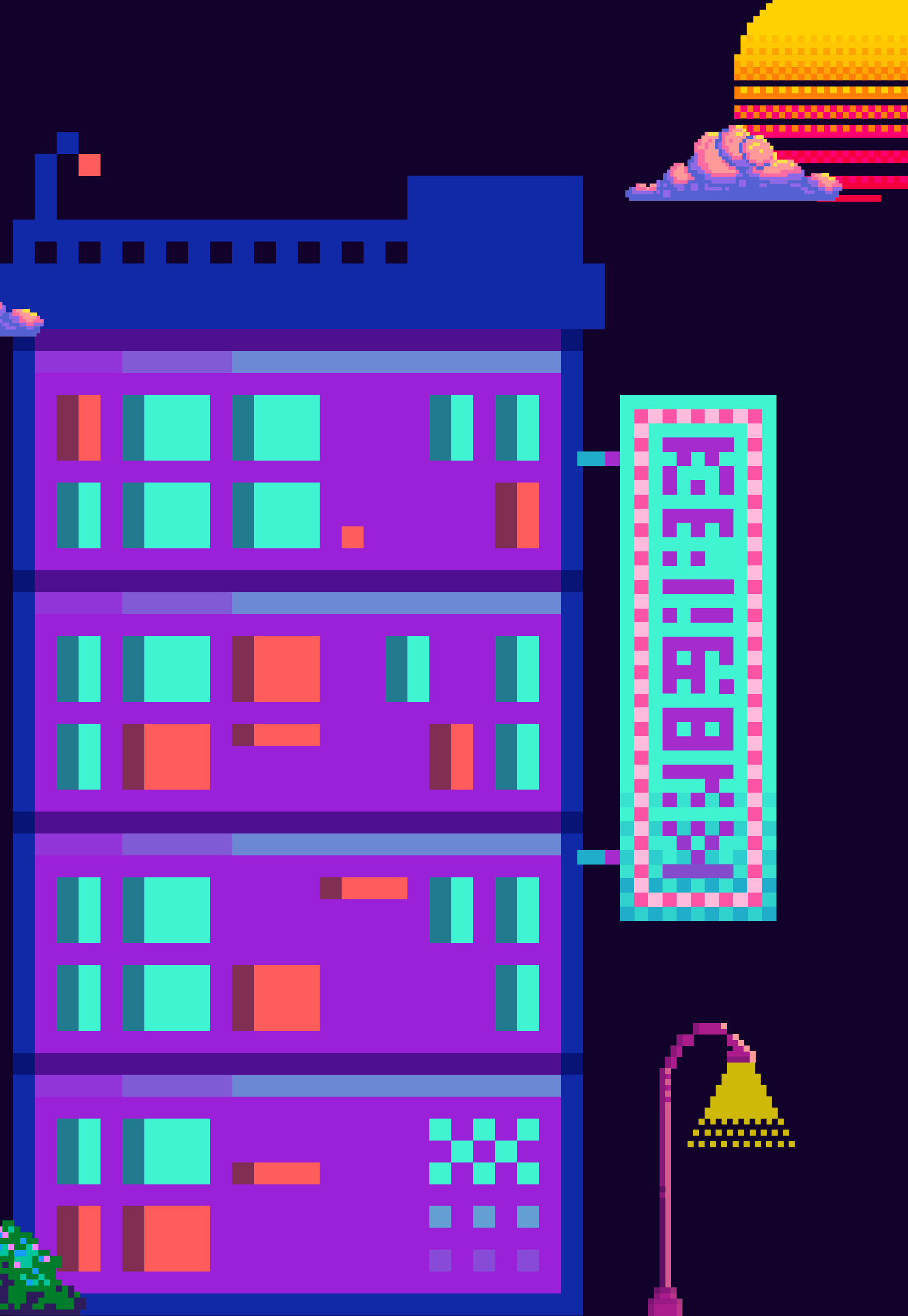
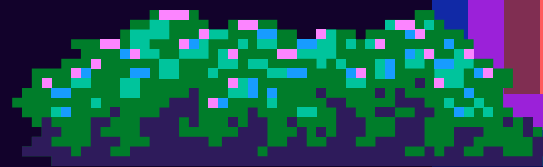
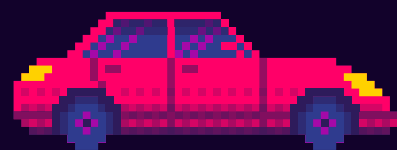
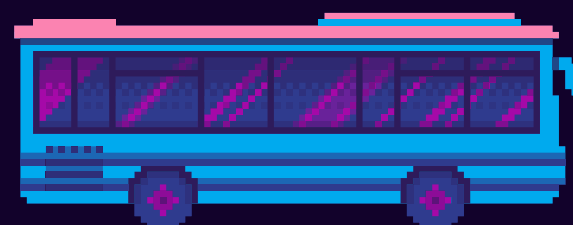
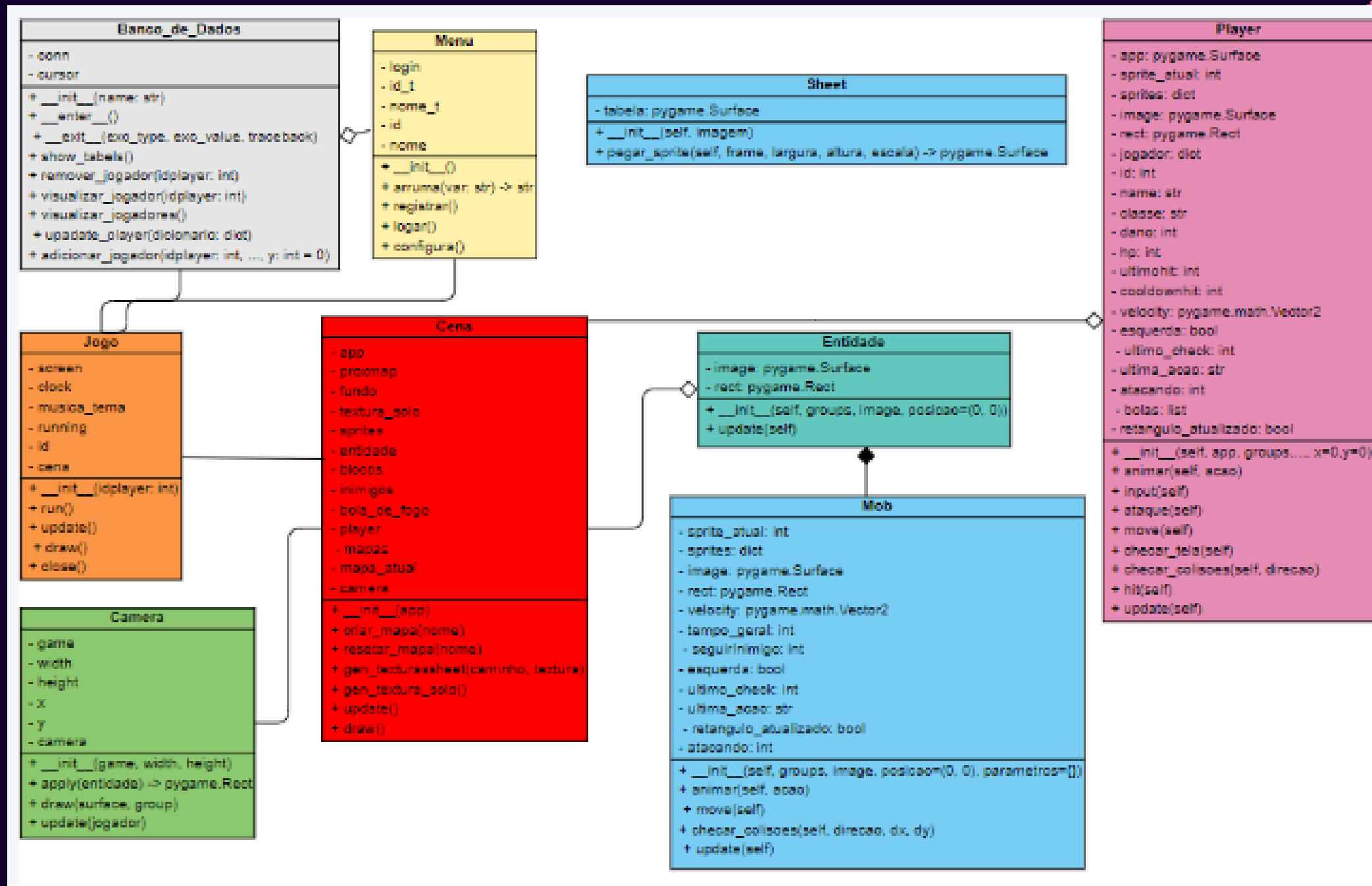


DIAGRAMA CASO DE USO

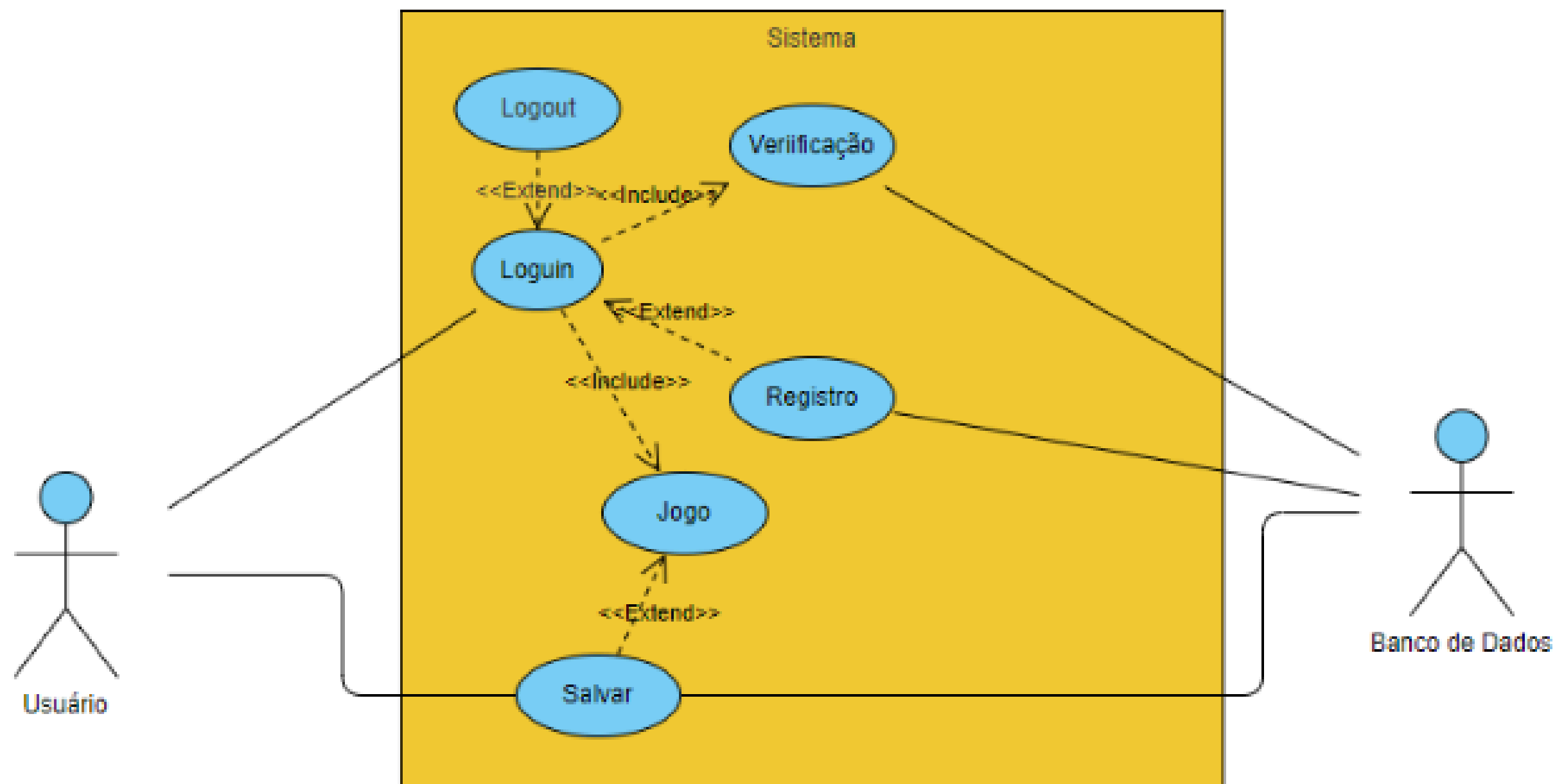


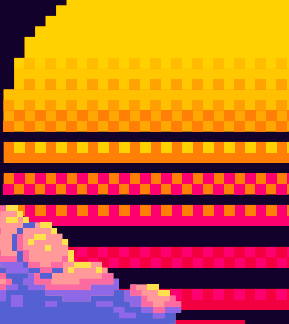
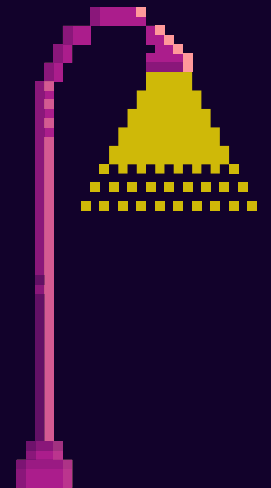
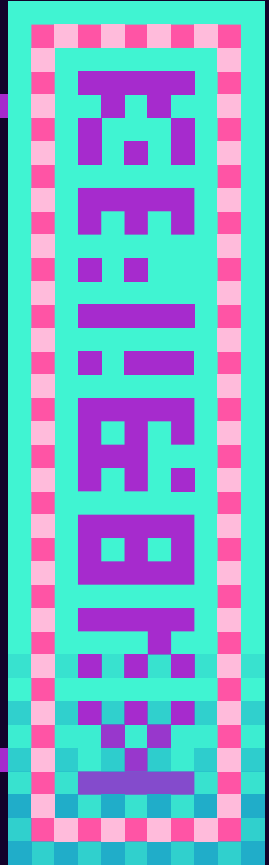
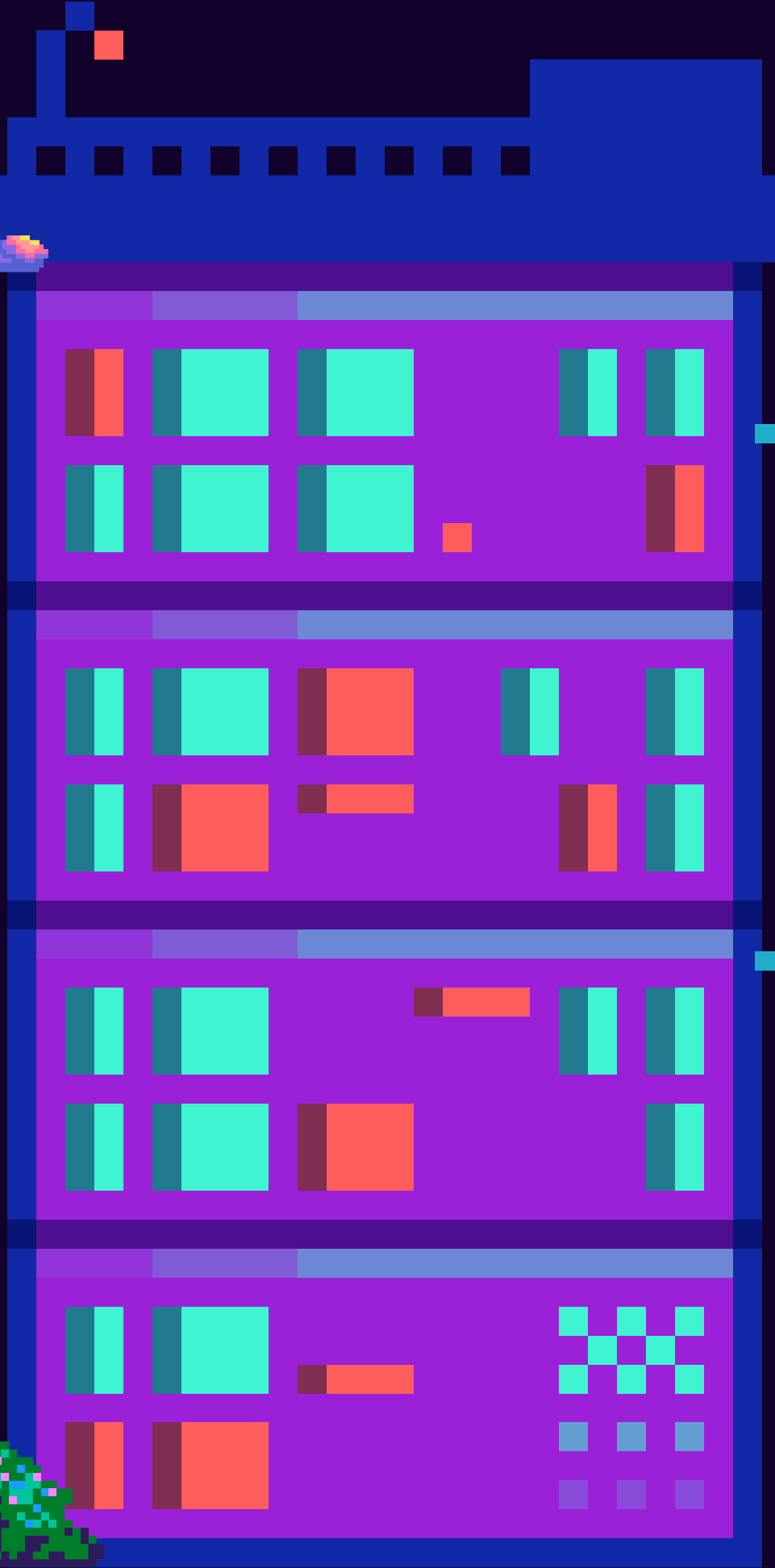
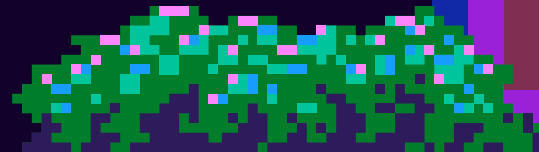
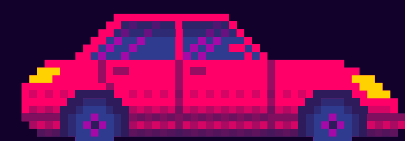
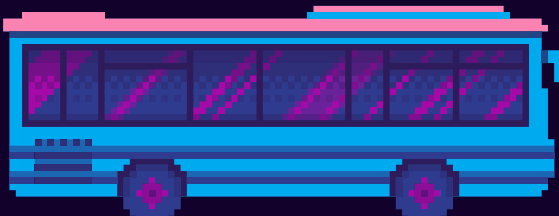
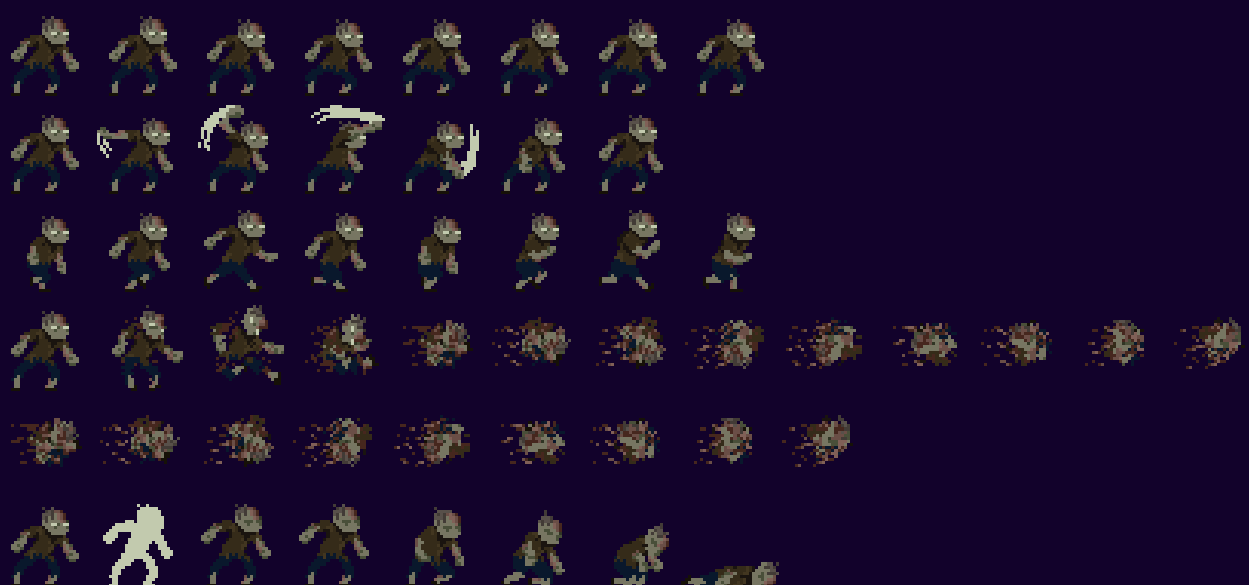
Figura 1. Caso de Uso - UC01.



SPRITTES

PLAYER

INIMIGO



PALAVRAS DE FECHAMENTO

Como foi um jogo com uma equipe muito pequena o maximo que conseguimos deselver foram as partes bases para criar outro mapas, com o tempo que nos ia desenvolvendo ia demorando para construir outro mapas pois era muitas coisas para integrar e ir mudando mas em visão geral ele continua muito versátil para a implementação de outras classes.





DEPIGAOO