ALGORITIMOS E PROGRAMAÇÃO – INF01202

RELATÓRIO TRABALHO FINAL

Felipe Leite - 296969 e Thiago Gawlinski - 327000

No presente relatório descreveremos a estruturação de implementação do jogo objeto do trabalho final da disciplina.

**Sumário de funções implementadas:**

Introdução: esta função mostra uma mensagem inicial ao usuário, da um contexto ao jogo.

Conclusão normal: mostra mensagem de conclusão ao jogador caso tenha jogado em dificuldade fácil.

Conclusão difícil: mostra mensagem de conclusão ao jogador caso tenha jogado em dificuldade difícil e da dica sobre os cheat codes que podem ser ativados.

Seleciona dificuldade: esta função faz a seleção da dificuldade do jogo.

Ler mapa: esta função é responsável por verificar a existência e ler o arquivo de texto do mapa e transforma-lo em uma matriz que o programa ira utilizar para operar o jogo.

Controle de colisão: controla a colisão do jogador com os elementos do mapa

Move: move jogador para diferentes posições, checa com a colisão se é possível fazer o movimento

Move inimigo: faz a movimentação dos inimigos no mapa

Aura: esta função quando chamada faz o surgimento da aura magica na tela e verifica se existe algum inimigo no domínio da aura, decrementando sua vida.

Pinta mapa: esta função mostra o mapa na tela através de elementos gráficos.

Execução: executa o jogo utilizando funções de leitura de mapa e recebendo parâmetros para

Carregamento: realiza o carregamento de jogo salvo. Carrega um estado de jogo de um arquivo binário.

Salvamento: realiza o salvamento de um jogo em andamento. Salva um arquivo binário com o estado de jogo.

Cheat code: realiza a ativação dos chest codes covarde(vidas infinitas) e greyskull(morte instantânea)

Loop de jogo: insere o programa no loop de jogo, fazendo a troca de mapas.

E por ultimo mas não menos importante a main, que é responsável pelas operações mais primarias para o funcionamento do programa.

Descrição da operação:

Conclusões finais: