

# Adventurer's Quest

Leonardo Nunes Rodrigues e  
Marielly Silva Alberti

**Resumo**—O projeto do game tem como finalidade fazer a introdução da linguagem C através da programação total do jogo, utilizando bibliotecas e ferramentas aprendidas no decorrer da disciplina.

**Programação, Jogo, Linguagem C**—

**Abstract**—The project of the game have the goal to do an introduction of language C through programming a game, using libraries and tools learned during the subject.

**Index Terms**—Pogramming, Game, Language C

## I. INTRODUÇÃO

Este é um projeto da disciplina de programação I, que tem como intuito a criação, desenvolvimento e programação de um game, durante a criação do jogo foi optado por se basear nos jogos de RPG pois, contém um enredo, uma história e um elenco. O game foi elaborado no editor Kate, na linguagem de programação C e no terminal Linux onde ocorrem as batalhas entre os personagens e no final de cada luta o usuário vence quando seu oponente fica com a vida = 0. Problemas Música – Um dos maiores desafios foi conseguir anexar a música ao game, pois na maiorias das vezes ao inseri-la ela travava o game, não tocava ou desaparecia, mas através de pesquisas na internet e do vídeo do CPF disponibilizado pelo professor dessa disciplina foi possível anexar a mesma.

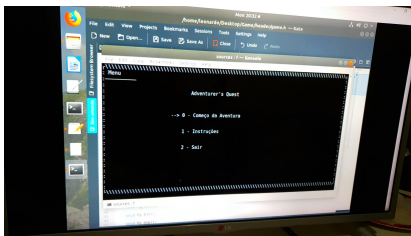


Figura 1. Menu do Jogo

## II. METODOLOGIA

O projeto teve início embasado nos jogos de RPG por toda sua representação da história, mas ao longo do processo houveram diversas mudanças que se fizeram necessárias devido as restrições dos conteúdos analisados na disciplina, visto que em algumas partes seria essencial o uso de estrutura então o game foi modificado. A mecânica do jogo se baseia em imprimir telas e executar funções já estabelecidas no arquivo main.c pois, ao decorrer da história será utilizado as funções de imprimir tela até o ponto da Pg032, a partir daí o mecanismo muda e as batalhas são iniciadas e o objetivo se concentra em reduzir a vida do oponente a zero, se executado segue o jogo senão o jogo se encerra e para que isso ocorra utiliza-se as

funções leiapagina, printbatalhas, printmenu tanto para imprimir páginas quanto para a mecânica das batalhas e também facilita no decorrer do código. A utilização do mecanismo do “if else” nas montagens das batalhas juntamente com a funcionalidade da função Rand para gerar números aleatórios que fizeram comparação ao “if else”. Findando a metodologia é notável que a utilidade da biblioteca nsurce foi essencial para o desenvolvimento do game como um todo.

## III. RESULTADOS OU RESULTADOS EXPERIMENTAIS OU RESULTADOS ESPERADOS

Inicialmente foi utilizado vários arquivos.C e o mesmo seria executado um-a-um, porém para facilitar na compilação do código optou-se por organizar todas esses arquivos. C que são se tratavam de funções dentro do main.C fazendo assim como se tivesse apenas um único arquivo executável.

## IV. CONCLUSÃO OU CONCLUSÕES

A proposta inicial era a criação de jogo, e o mesmo foi executado com êxito porém vale ressaltar que várias tentativas e erros de compilação fizeram parte desse projeto fazendo com que o aprendizado e o esforço constante para o sucesso da entrega final.

## V. REFERÊNCIAS

Som:

<https://freesound.org/people/themusicalnomad/sounds/253886/>  
<https://freesound.org/people/pan14/sounds/263133/>  
<https://freesound.org/people/plasterbrain/sounds/243020/>