

HIGHSCORE 2500

# OPERATION STARLIGHT

START

MENU

SIGN IN

# ESTRUTURA GERAL DO CÓDIGO

- Variáveis Globais: Controlam estado do jogo, pontuação, vidas, imagens, listas de objetos .

➔ ARRAYS PARA GERENCIAR MÚLTIPLOS OBJETOS :

```
ArrayList<Enemy> enemies;  
ArrayList<Bullet> playerBullets;  
ArrayList<Item> items;
```

PLAYER (JOGADOR)

ENEMY (INIMIGO)

BOSS (CHEFE)

BULLET (TIRO)

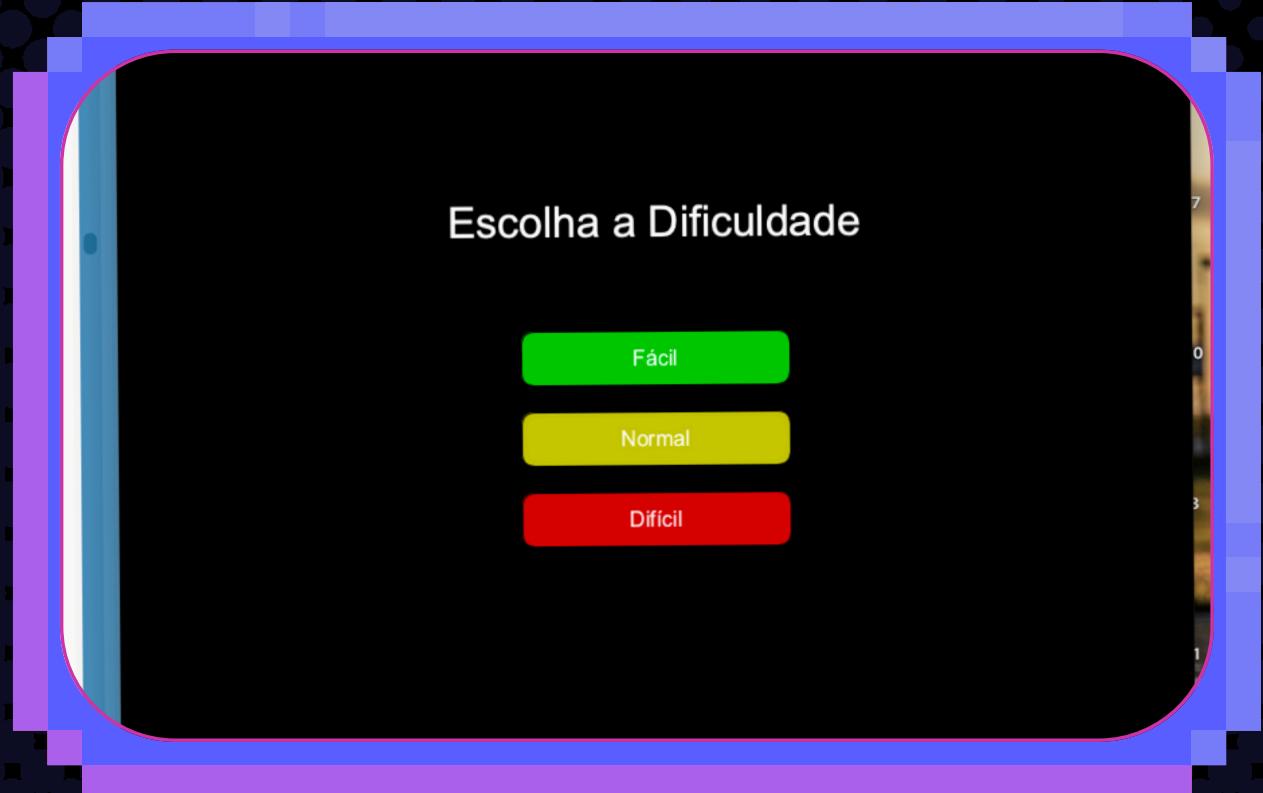
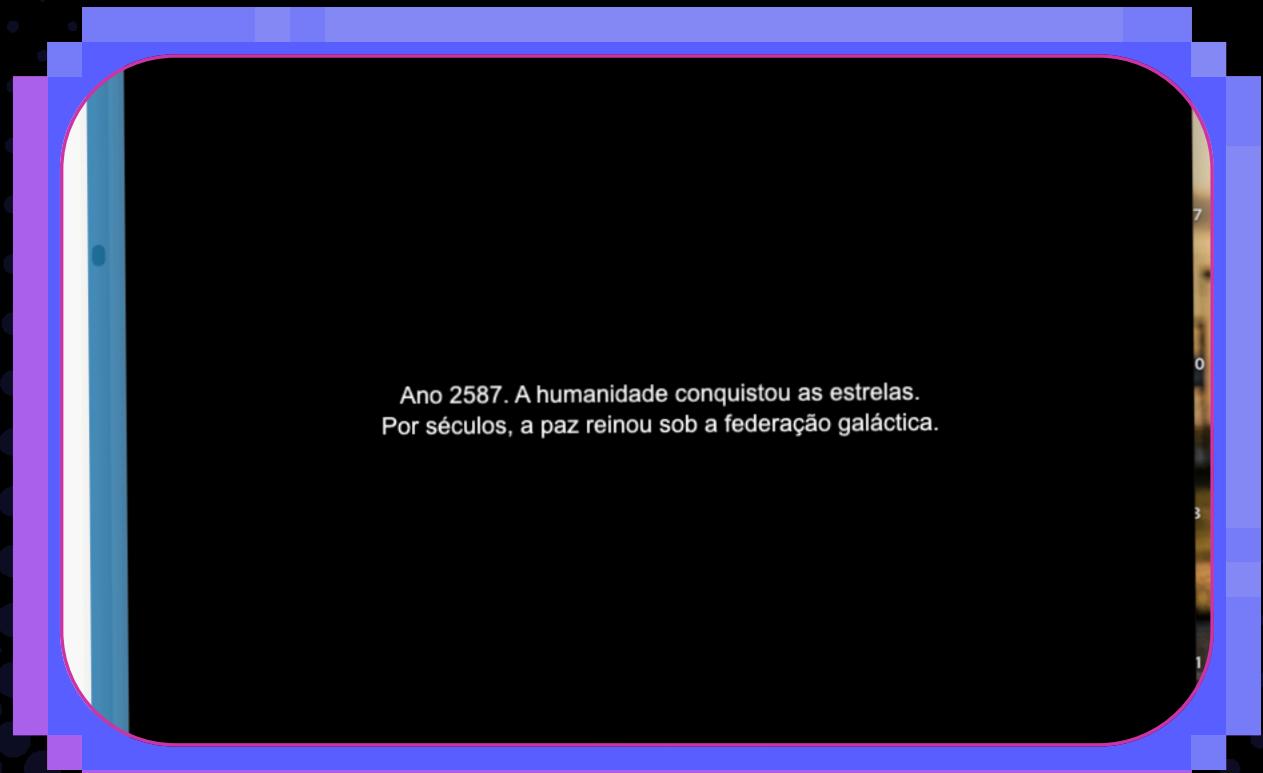
ITEM (POWER-UPS)

BUTTON (BOTÕES DO MENU)

PARTICLE  
(EFEITOS VISUAIS)

MENU

# HISTÓRIA E MENU



## TELAS DE HISTÓRIA APRESENTAM O ENREDO

```
boolean mostrarHistoria = true;  
int paginaHistoria = 0;  
String[] historia = { ... };
```

## MENU COM SELEÇÃO DE DIFÍCULDADE

```
void drawMenu() {  
    text("Escolha a Dificuldade", width / 2, 180);  
    btnEasy.display();  
    btnNormal.display();  
    btnHard.display();  
}
```

MENU

# MECÂNICA DE JOGADOR



- MOVIMENTO CONTROLADO POR TECLADO

```
void keyPressed() {  
    if (key == 'a') player.move(-1);  
    else if (key == 'd') player.move(1);  
}
```

- TIRO COM DIFERENTES PODERES

```
if (playerFirePower == 1) {  
    playerBullets.add(new Bullet(player.x +  
        32, player.y, -7));  
} else if (playerFirePower == 2) {  
    // Dois tiros  
} else if (playerFirePower >= 3) {  
    // Três tiros  
}
```

MENU



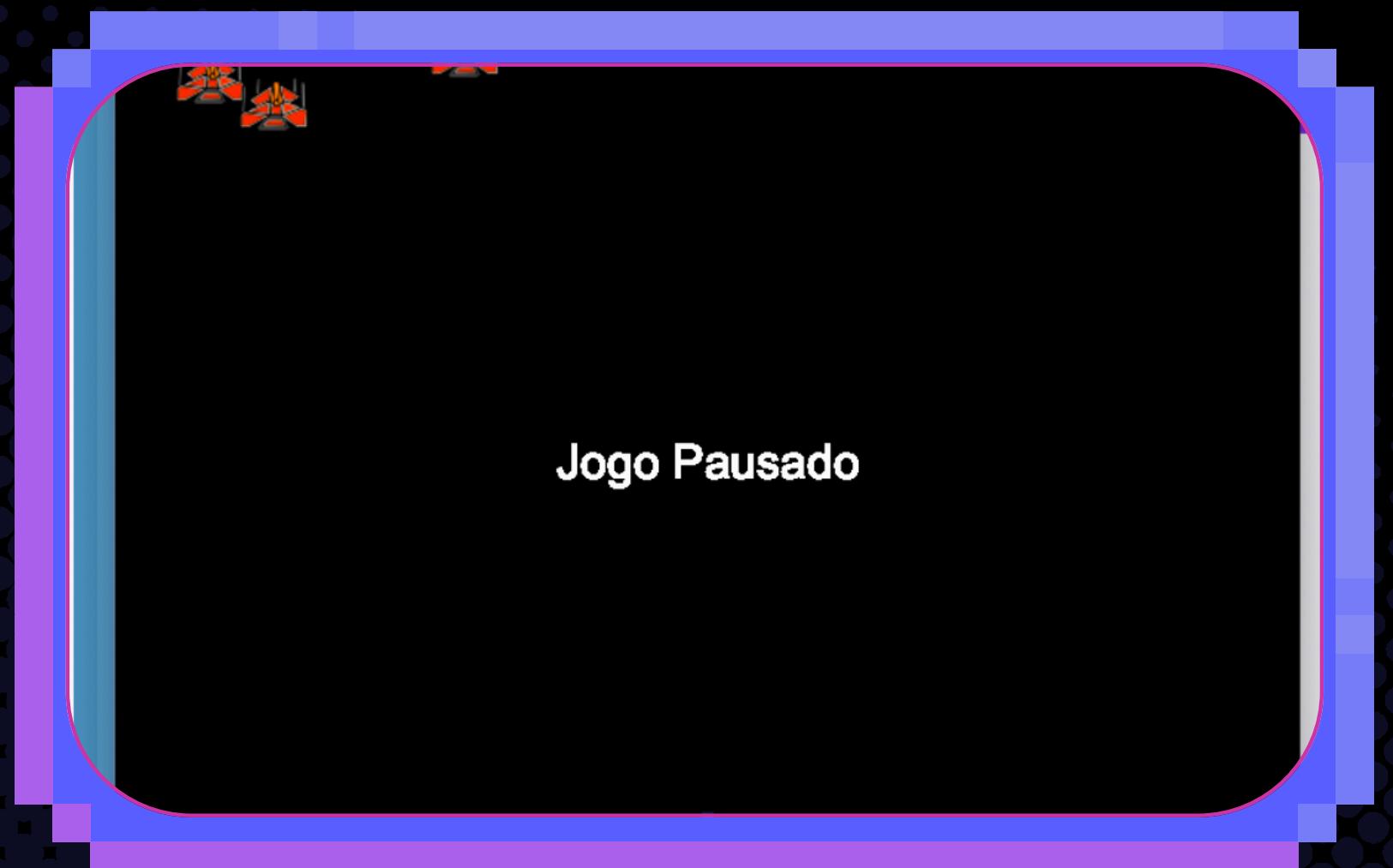
# TELAS DE VITÓRIA E GAME OVER

## ◆ MENSAGENS E OPÇÕES DE REINÍCIO/MENU:

```
void drawVictoryScreen() {  
    text("Vitória!", width / 2, height / 2 - 60);  
    text("Você salvou a galáxia dos Kragons!",  
        width / 2, height / 2);  
    text("Pontuação final: " + score, width / 2,  
        height / 2 + 40);  
}  
  
void drawGameOverScreen() {  
    text("Game Over", width / 2, height / 2);  
    text("Pressione R para reiniciar", width / 2,  
        height / 2 + 30);  
    text("Recorde: " + highScore, width / 2, height  
        / 2 + 60);  
}
```

MENU

# PAUSA E CONTROLE DE FLUXO



◆ PAUSA ATIVADA COM TECLA 'P':

```
if (key == 'p' || key == 'P') {  
    paused = !paused;  
}  
if (paused) {  
    text("Jogo Pausado", width/2, height/2);  
    return;  
}
```

MENU

⚡ 01

♦ 07

★ 12



# DIFICULDADES

ADICIONAR SONS DE EFEITOS

FAZER NOVAS FASES

MENU



OBRIGADA!