TRABALHO RADICAL!!! (SHREK 2)

Decidimos criar um jogo que envolve os personagens de “Shrek 2”. Decidimos elaborar a criação de um “jogo”, onde o ‘jogador’ deve controlar o shrek, que está montado em seu grande amigo burro (agora cavalo, graças a poção da fada madrinha) tentando chegar ao castelo desviando dos obstaculos no caminho. Eles foram amaldiçoados, e caso colidam com algo serão enviados para outra dimensão (isso não é bom).

Objetivos do jogo: Guiar shrek e seu burro em segurança até o castelo da fada madrinha para destrui-la, libertando-os de sua maldição.

Metas de desenvolvimento: Desenvolver um jogo capaz de realizar eventos, utilizar variáveis e executar funções para criar uma experiência rica para o jogador. Nosso plano inicial é gerar eventos de colisão do shrek com os obstáculos, utilizando variáveis, e executar funções de movimento com a entrada de teclas pelo usuário.

LISTA DO QUE FIZEMOS:

Objetos (classes):

BigBadWolf,

Utahraptor,

TextModel,

Horse,

AncientTempleCastle,

CastleGate,

CastleWall,

CastleTowerBase,

CastleTowerMiddle,

CastleTowerTop;

Variáveis:

TemChave(Boolean)

Eventos:

1-Colisão com o báu - atribui o valor TRUE para a variável que determina se o jogador pegou a chave.

2- Colisão com o portão final - verifica-se se o jogador pegou a chave no baú, e caso o tenho feito, declara que o jogador conseguiu terminar o jogo.

3- Colisão com as paredes do jogo.

4- Colisão com objetos de morte - Shrek morre.

5- Colisão com coisas que afundam - Shrek morre (afundando).

TECLAS DE MOVIMENTO E ANIMAÇÃO:



