

Eletiva de Desenvolvimento de Jogos

Jogo: Detalhes

Aluno: Lucas Araujo

Objetivos

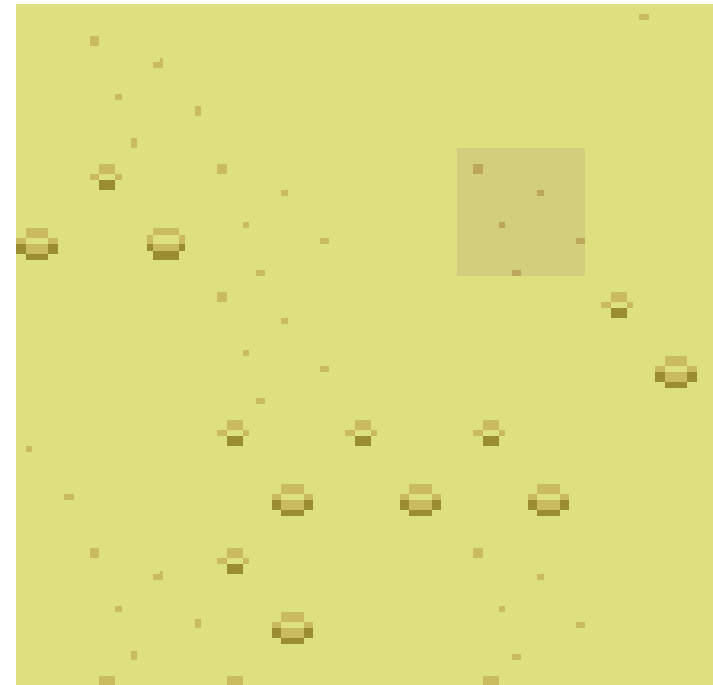
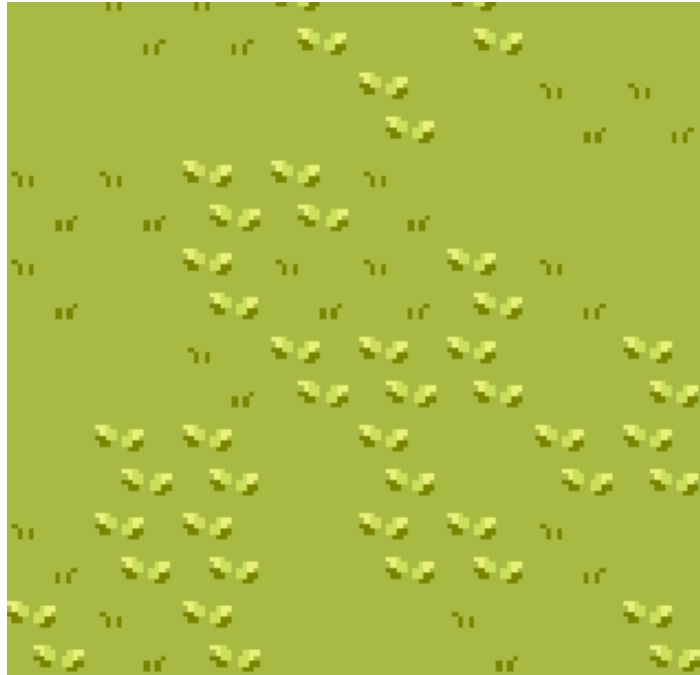
1. Conceitos

- Loop de Eventos
- Animações
- Eventos de Teclado / Mouse
- Colisões
- Temporizadores
- Imagens e Textos



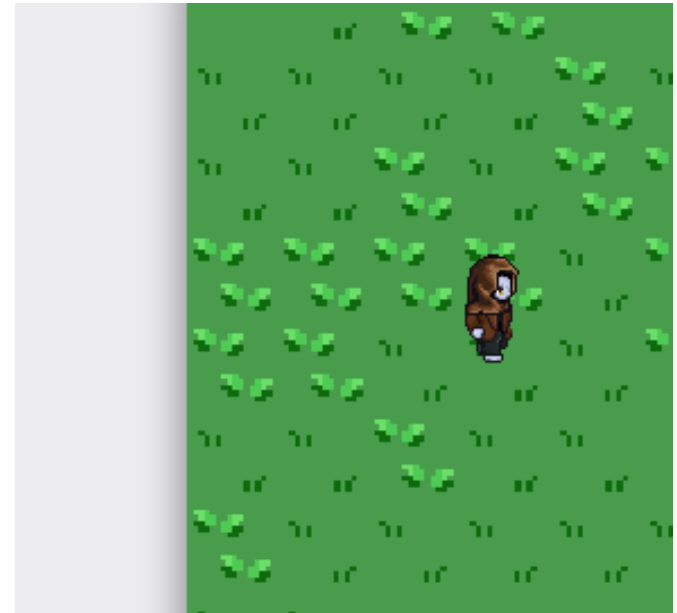
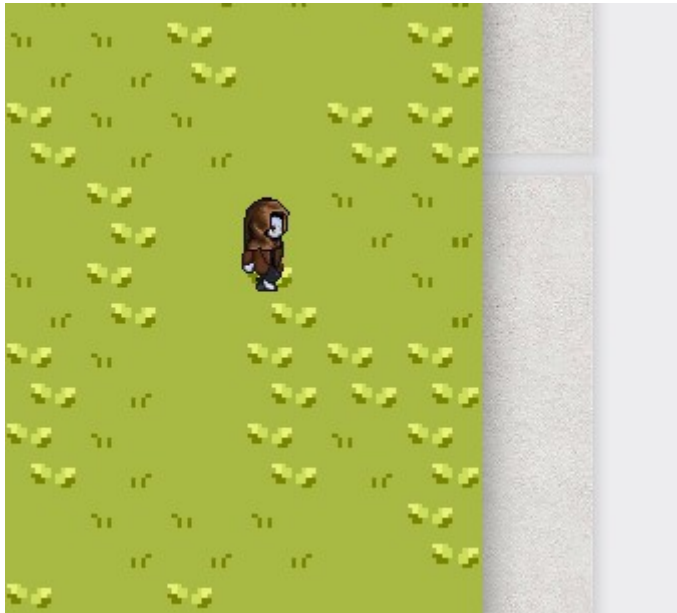
Objetivos

1. Coleção Dinâmica Objetos



Objetivos

3. Transições de Tela



Objetivos

4. Variáveis de Estado

```
enum itens {nada=0,peix,chave,lampada};  
int itensEncontrados = nada;
```

```
enum tela {menu=0,telaInicial,telaOeste,telaNorte,telaLeste,telaSul,fim};  
int screen = menu;
```

```
enum states {idle=0,walking,pushing,talking,interacting};
```



```
typedef struct {  
    SDL_Rect rect;  
    SDL_Texture * sprite;  
    SDL_Rect sprite_cut;  
    char ** dialog;  
    int state;  
    int speed;  
} character;
```

Objetivos

5. Algo a mais

Ainda a ser implementado...

Outros Objetivos: Adicionar Outros Personagens e Desafios...

