

# TRABALHO FINAL

## PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES

Aluno: Lucas Xavier de Moraes / Engenharia Elétrica - UFSJ

Professor: Dr. Vinícius Rosa Cota

Primeiro período – 2019

Para jogar basta executar o arquivo *jogo.m* e aparecerá uma caixa de diálogo dando-o boas vindas ao jogo. Clique 'OK' para continuar.

Depois, você terá a opção de sair ou de começar a jogar. Escolha 'Começar'.

Agora você poderá entrar com o número de pessoas que jogarão (Mínimo de 2 e máximo de 10) , qual os nomes deles e quais as cores de cada um. Para escolher as cores, aparecerá uma janela mostrando as cores disponíveis. Basta colocar o número referente à cor escolhida de cada jogador na janela onde há espaço para.

Quando isso for feito, escolha onde será a luta, (Terra, Lua ou Marte. A escolha do campo de batalha altera a gravidade aplicada na física do jogo.) e posicione os tanques no campo de batalha.

Finalmente, chegamos à primeira rodada. Cada rodada consiste em alternar entre os turnos de cada jogador que atirará determinando uma velocidade inicial (m/s) e um ângulo em graus. Quando apenas um tanque estiver vivo, acabou uma rodada. Quando um jogador atira, caso acerte algum tanque inimigo ele ganha um ponto e o tanque atingido é destruído. Caso ele se acerte, todos os outros ganham um ponto e ele é destruído.

Ao final de cada rodada, os jogadores podem acabar o jogo ou continuar. Quando continuam, podem reposicionar seus tanques e escolher o campo de batalha de novo.

Se há um empate, os jogadores podem escolher entre encerrar o jogo em um empate ou tentar desempatar.

Quando acaba todas as rodadas, o programa mostra quem ganhou e quantos pontos fez (fizeram no caso de empate). Assim que isso acontecer você pode jogar de novo ou sair.