

Segundo Trabalho de Computação Gráfica

Lucas Henrique Sousa Mello

1 Compilação

Para compilar o jogo basta digitar:

```
make LucasTrabCG
```

É necessário as bibliotecas glut e libjpeg para linkar e rodar o jogo. A biblioteca libjpeg já vem em algumas distribuições do Linux, mas se não tiver no seu, ela pode ser instalada com o apt-get:

```
sudo apt-get install libjpeg-dev
```

Como em alguns computadores que testei o uso do DOUBLE_BUFFER do glut causou lentidão no jogo, eu o deixei desabilitado. Porém, se você desejar usa-lo, descomente a terceira linha do Makefile e compile o jogo novamente. A terceira linha do Makefile é esta:

```
(...)  
#CFLAGS+=-D USE_GLUT_DOUBLE_BUFFERS  
(...)
```

2 Objetivo do Jogo

O objetivo do jogo é capturar as Bolas flutuantes que se encontram espalhadas pela fase. Divirta-se e Boa Sorte!

3 Controles do jogo

- **“a”, “s”, “d”, “w”**: Movimenta o Personagem.
- **ESPAÇO**: Faz Personagem pular.
- **Botão Direito do Mouse**: Abre Menu.
- **ESC**: Termina o Jogo.
- **“z”, “x”**: Diminui e aumenta a sensibilidade do mouse.
- **“!”**: Recomeça a fase.