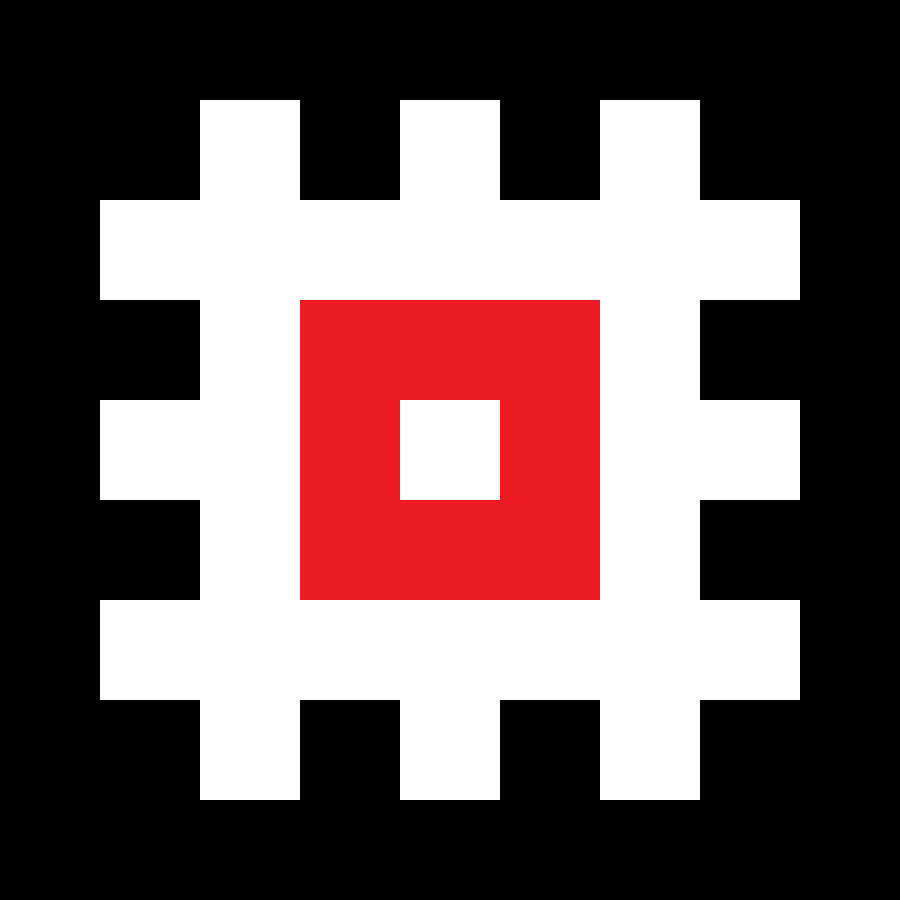
Documentação - Trabalho Prático

**CUBO**



Universidade Federal de Minas Gerais

Programação e desenvolvimento de Software I

Prof: Pedro O.S. Vaz de Melo

Aluno: Marcos Paulo F. de Souza

**Introdução**

O trabalho prático da disciplina de programação e desenvolvimento de software I foi criar um jogo inspirado no jogo Final Fantasy VI. Esse jogo, basicamente, deve ter dois modos de jogo. O modo de exploração, onde o jogador pode andar por um mapa com inimigos escondidos, e o modo de batalha, onde o jogador luta contra um inimigo que o pega de surpresa. Além disso, duas telas finais, sendo uma delas de vitória que mostra ao jogador se os pontos que ele fez foram um novo recorde ou a tela derrota que avisa ao jogador que ele perdeu.

**Enredo**

O jogo se passa em um mundo de formas geométricas que viviam em harmonia. Até que um quadrado lunático começa a pregar para os outros quadrados que eles deveriam governar esse mundo e se auto denominar como o CUBO que está além das duas dimensões de seu mundo. Poucas outras formas geométricas tiveram coragem de enfrentar o CUBO mas infelizmente elas não tiveram sucesso pois nem conseguiram alcançar o castelo dele. E em algum momento antes do CUBO conseguir chegar ao seu objetivo surge um triângulo que se opôs a ele e treinou para superá-lo antes de enfrentá lo se equipou com armaduras que o ajudariam em seu combate.

**Comandos**

No jogo deve se utilizar as setinhas do teclado para movimentar o herói e as setas para cima e para baixo no modo de batalha para escolher a opção desejada que pode ser selecionada com a tecla enter.

**Estrutura de dados**

Para desenvolver esse jogo foram necessários 5 tipos de dados, eles são:

Cord: Essa struct armazena dois inteiros chamados x e y, que armazenam uma coordenada do display.

Estrutura: Essa struct armazena as variáveis importantes de qualquer estrutura dentro do jogo, como o tamanho do bitmap da estrutura, o bitmap da estrutura, a coordenada da estrutura utilizando a struct anterior e o tipo da estrutura que guarda informações variáveis.

Retangulo: Essa struct armazena duas coordenadas que são necessárias para desenhar um retângulo através das primitivas do allegro.

Heroi: Essa struct armazena todas as informações importantes para o herói que é controlado pelo jogador. Informações como vida e ataque que são importantes na batalha e os sprites que carregam a aparência do herói, etc.

Monstro: Essa struct armazena todas as informações importantes para os monstros, como vida e ataque importantes na batalha e a aparência do monstro e uma estrutura que é o projétil que será usado contra o herói.