

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ

Leonardo Kenji Ueze
Marco Antônio Zerbielli Bee

PROJETO DE COMPUTAÇÃO 1:
JOGO DA FORÇA EM C

CURITIBA-PR
2023

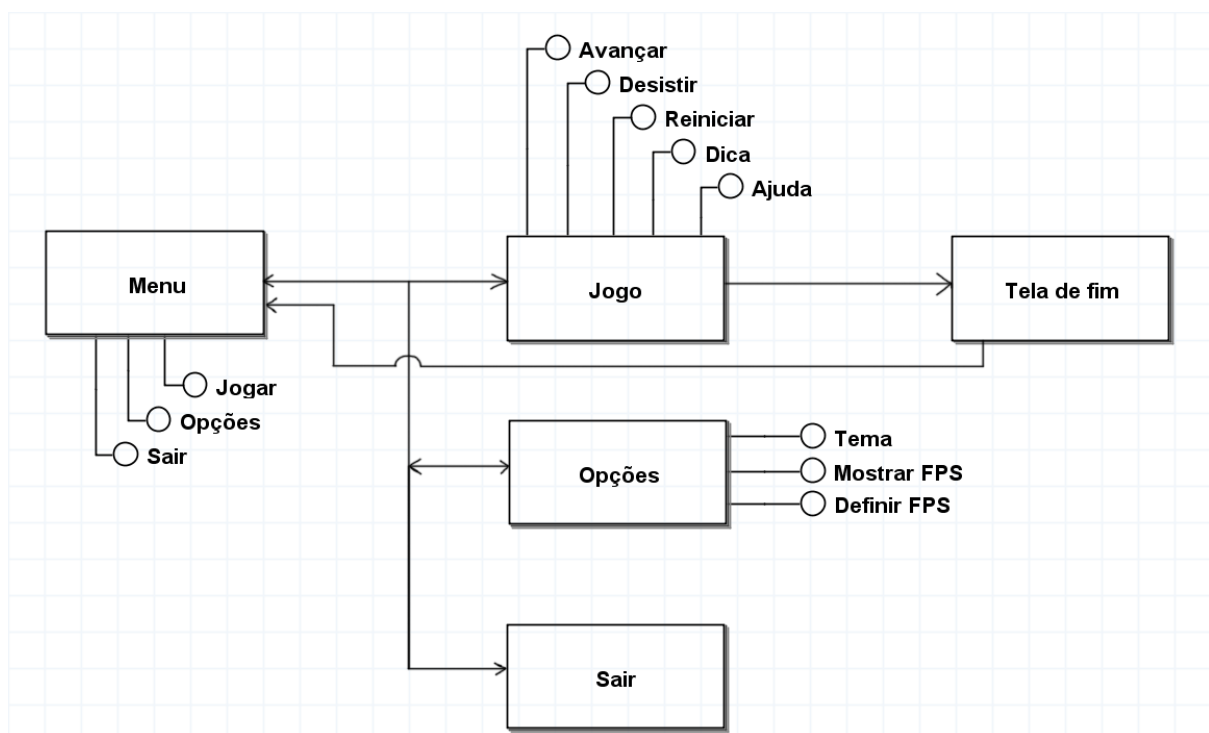
INSTRUÇÕES DE INSTALAÇÃO

Para a instalação do programa, não são necessárias quaisquer dependências além do código compilado em arquivo executável, simples e rápido, disponível no github (<https://github.com/MagnataDosPardais/Hangman>).

Para a instalação do código para análise e sua devida alteração, é preciso instalar uma única biblioteca, a “raylib”, as demais bibliotecas “stdlib”, “stdbool” e “string” são padrões da linguagem. Para a instalação do “raylib”, basta instalar a biblioteca no site oficial (<https://www.raylib.com/>), a instalação é gratuita, mas há a opção de contribuir (recomendado instalar com a opção do MinGW), as configurações padrão de instalação são suficientes para tudo ocorrer bem. A instalação criará na Área de Trabalho um atalho para o Notepad++ para programar o arquivo “raylib/raylib/examples/core/core_basic_window.c”

INSTRUÇÕES DE USO

O jogo abrirá no menu inicial, dispondo de três opções, cada uma levando para uma tela secundária, de acordo com o diagrama abaixo:



Para navegar entre as telas, basta usar as teclas de seta para mover o cursor de seleção na tela atual, selecionando com a tecla return (enter) e voltando à tela de menu pressionando a tecla de backspace. O sentido da seleção segue a direção

dos textos, ou seja, quando os textos aparecem na horizontal usa-se setas esquerda e direita, já na vertical, setas baixo e cima.

Na tela de jogo, navegue pela lista de caracteres e selecione as letras, ao ser escolhida, a letra mudará de cor, para informar se pertence ou não à palavra, após isso, ela não pode ser escolhida novamente, embora o cursor ainda possa passar por ela. No canto superior esquerdo estão informadas três opções especiais da partida, acionadas pelos números 0, 1 e 2, segundo essa tabela:

- 0: Reinicia o jogo (Necessita do enter para a aplicação)
- 1: Mostra uma dica (Liga e desliga)
- 2: Ajuda (Sorteia uma letra)

Acionar a opção 0 irá travar o cursor para que não haja confusões na seleção. Dentre seis tentativas, caso a palavra seja descoberta corretamente, o jogador avançará para a próxima fase, sendo a última (nível difícil) a precursora da tela de fim de jogo, caso contrário, o jogo será reiniciado. Uma partida não encerra até ser declarada derrota ou reiniciada, portanto, voltando para o menu inicial, e retornando ao jogo, nada será modificado, possibilitando modificações nas opções durante a partida e encerramento do jogo.

Na tela de opções, a configuração a ser alterada é selecionada com as setas baixo e cima, e a configuração alterada com as setas de esquerda e direita. A modificação é salva imediatamente, não precisando ser confirmada a alteração.