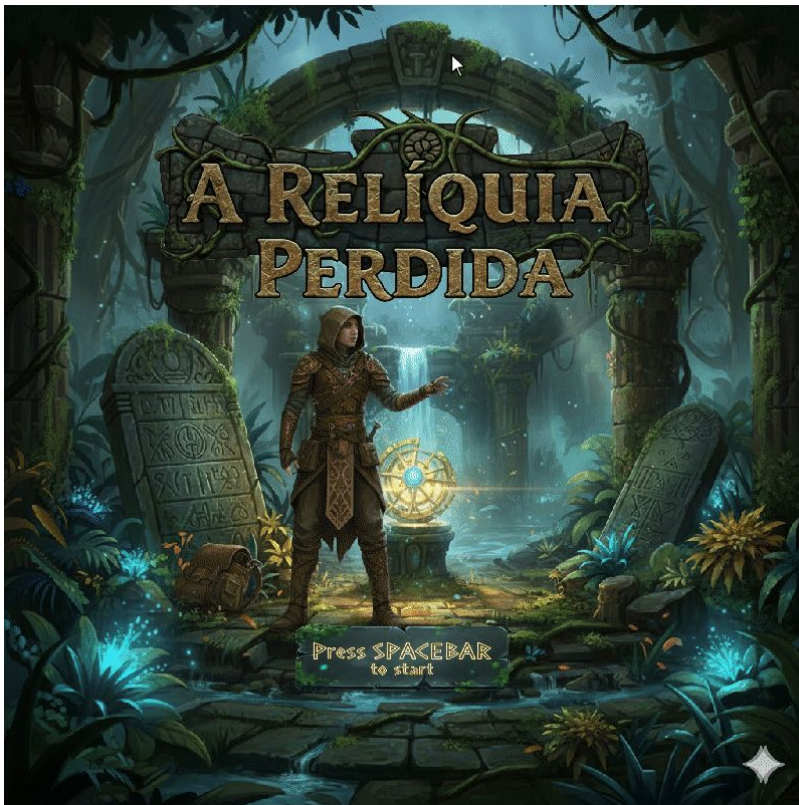


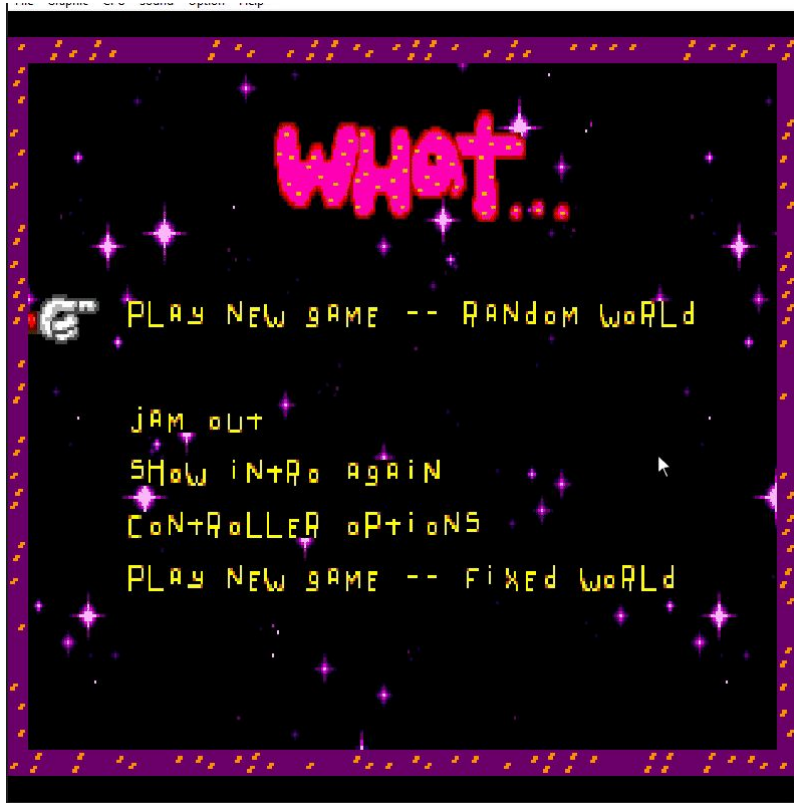
Avanços no Projeto

Partes 5 e 6

Avanços



Expectativas?



O que faltou implementar

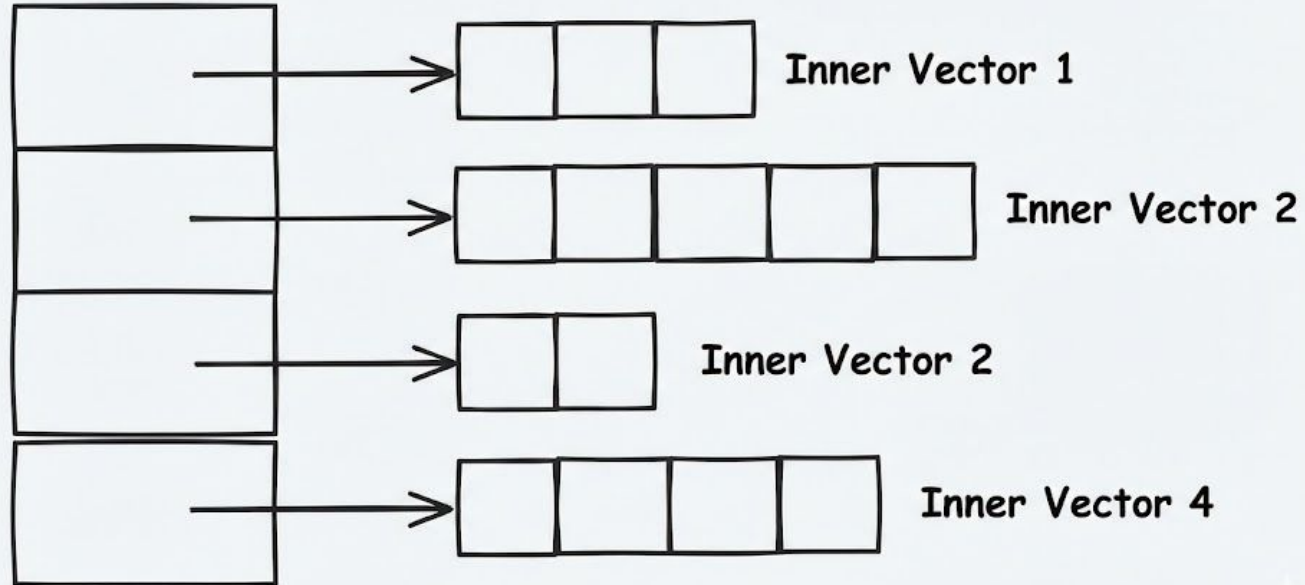
- Efeitos dos presentes (aumento de velocidade, unfall, randomizer etc.);
- Inimigos clássicos de Toejam & Earl;
- Colisão com a água;

(sem contar as correções de código)

Geração procedural (ainda)

- Elementos que são gerados pela semente do PRNG não precisam ser guardados: mapas, posições, “aleatoriedade”...
- Elementos que não são gerados pela semente do PRNG precisam: estado das entidades (itens usados, áreas visitadas), itens que foram alocados no mapa sem uso da semente (drop de presente), coleta dos tesouros;
- Cada nível do mapa precisa guardar essas informações pois o jogador pode transitar entre os níveis;

**Main Vector
(Vector of Vectors)**



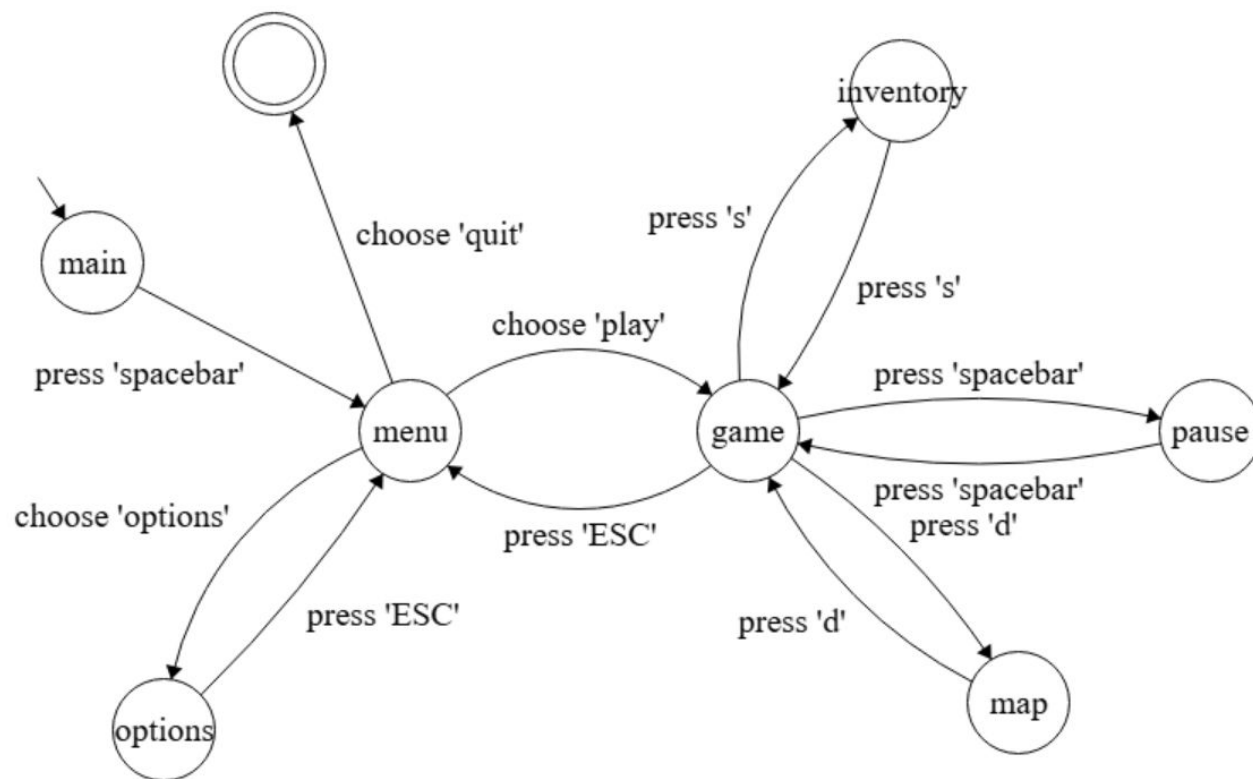
Inventário

- Presentes são guardados em um array que é inicializado com o tamanho máx (25) suportado pelo maior rank (3);
- O controle de capacidade é feito por uma variável local `tam_atual` que é atualizada quando o rank do player sobe (`player.c -> play.c -> invent.c`);
- O array funciona de forma fragmentada, mas só as funções que mexem diretamente no inventário sabem disso. As demais usam um “index lógico”;
- O menu deve julgar se uma informação deve ser renderizada ou não, seja porque não existe no inventário (-1), seja porque a “flag de uso do item” = 0;

Minimapa gigante

- Minimapa.c usa Render_Map.c para renderizar o mapa na escala do minimapa. Tamanho do tile muda porque o tamanho dos mapas varia (+25% por nível);
- Depois de renderizar o mapa, uma grade de quadrados é colocada por cima e a visibilidade é controlada por uma matriz;
- Consulta na matriz é $O(1)$.

Máquina de estados



Obrigada pela atenção!