

# Proposta de Trabalho

## *Copter*

A ideia baseia-se num jogo de computador cujo objetivo é desviar um helicóptero de eventuais obstáculos que surgem no ecrã, durante a maior distancia possível( a considerar o tempo total da tentativa). O helicóptero só pode voar na parte preta do ecrã e quando toca num obstáculo ou numa parede verde, cai, perdendo o jogo.

O jogador só pode pilotar o seu helicóptero para cima ou para baixo. Tem duas opções , ou usar o rato ou usar o teclado para manter o helicóptero em voo. Quando pressiona continuamente o rato/tecla(provavelmente a tecla espaço) o helicóptero sobe. Quando a solta o helicóptero desce. Para o manter no mesmo sitio o jogador tem de fazer cliques consecutivos no rato ou na tecla.

Os dispositivos de E/S que pretendemos usar são:

- Placa Gráfica, utilizada para criar a interface com o utilizador;
- Timer, utilizado nas animações, interrupções e lógica do jogo;
- Rato, utilizado na lógica do jogo, por exemplo o Menu;
- Teclado, utilizado na lógica do jogo;
- RTC, para retornar o tempo real;

Para lidar com os periféricos vamos usar interrupções.

