

Trabalho LP A2

Miguel Félix

5 de dezembro de 2022

Como funciona o jogo:

O eulerphant (personagem principal) deve comer todos os amendoins distribuídos pelo mapa além de evitar todos os inimigos, que são as abelhas (ab') presentes no mapa. É um jogo estilo pacman, em que para movimentar o eulerphant, usamos as setas do teclado. As ab' têm movimento para acertar o eulerphant, e impedir que ele pegue os amendoins. O jogo possui um menu de pause, que é acionado apertando a tecla p, e apertando a mesma tecla, retornamos ao jogo. Há também um menu , onde para iniciar o jogo, aperta-se uma tecla qualquer. Também há uma tela de "game over" e uma de vitória.

Efeitos sonoros do jogo

Para fazer os efeitos sonoros do jogo usamos os efeitos sonoros do site a seguir: <https://mixkit.co/>

Bibliotecas utilizadas

Para o jogo utilizamos as bibliotecas pygame e math

Imagens

As imagens que utilizamos para o jogo são



Arquivos utilizados

constantes.py é um arquivo python que guarda as constantes que serão utilizadas em todo o jogo. sprites.py é o arquivo que, como o próprio nome é indicativo, carrega as sprites

as serem utilizadas pelo personagem. `abelha.py` é um arquivo que cria a classe `Bee` que dará características as abelhas conforme o andar do jogo, tais como colisões com paredes, movimento e alvo(que pode ser o jogador ou a caixa de onde saem). Mais importante, `principal.py` é onde a dinâmica ocorre - é onde todas as telas de jogo são criadas, o personagem e as abelhas criados e plotados na tela, o movimento do personagem e todos os casos de colisões com abelhas e paredes, tempo de powerup e scores são estipulados.