



UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
INSTITUTO DE CIÊNCIAS MATEMÁTICAS E DE COMPUTAÇÃO

Leonardo Minoru Iwashima - 12534738

Nicolas de Góes - 12563780

Documento do Projeto de Jogo
Adventures of Lolo 2 (NES)

São Carlos

2022

Conteúdo

UML

Telas do jogo

 Tela inicial

 Fase 1

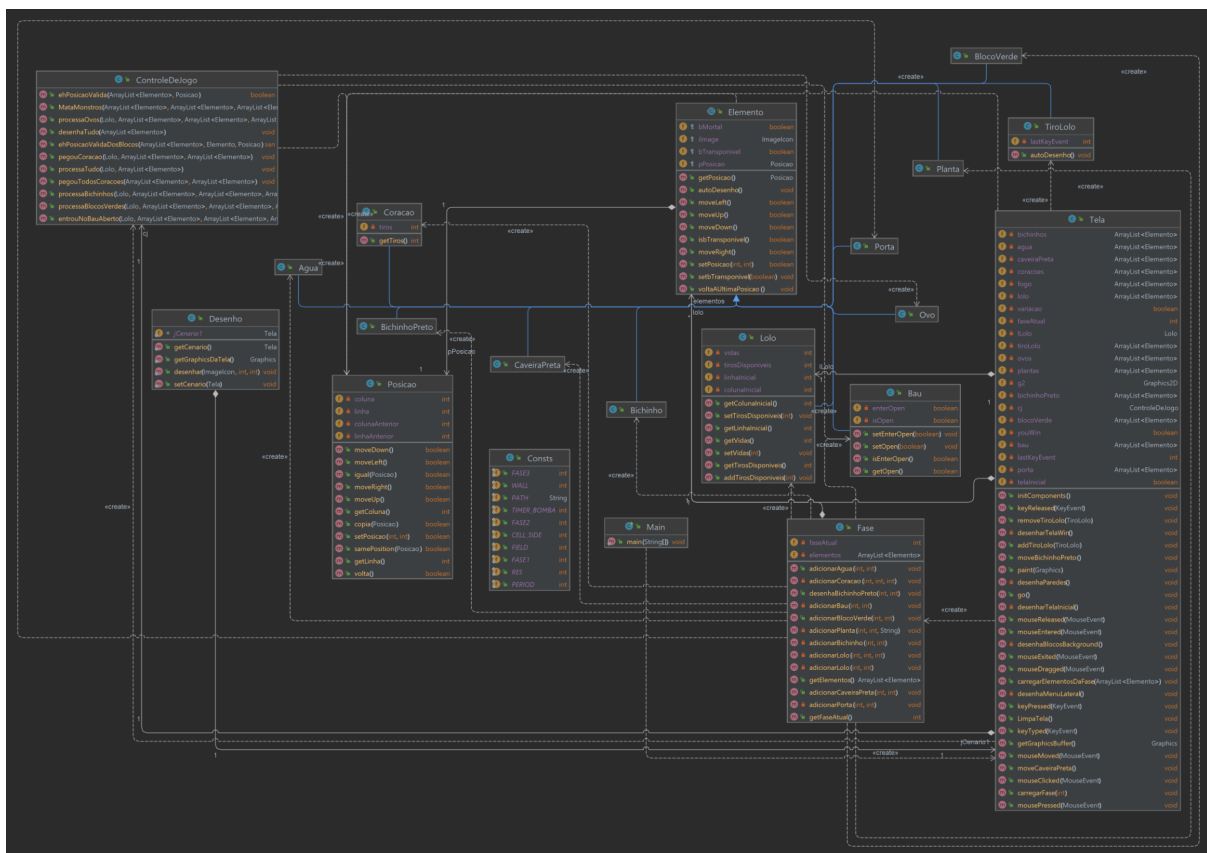
 Fase 2

 Fase 3

 Tela para vencedores

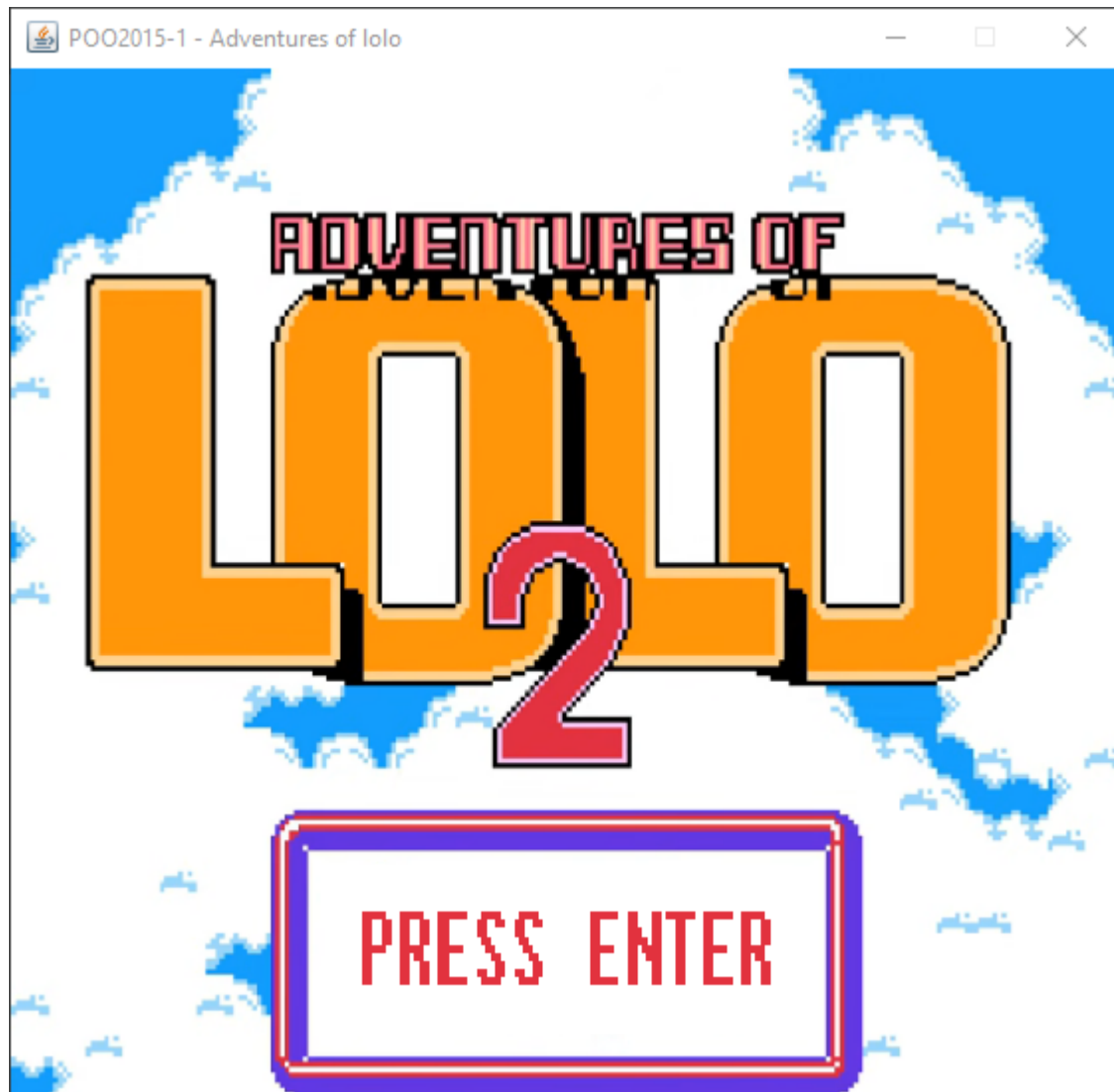
Instruções

UML



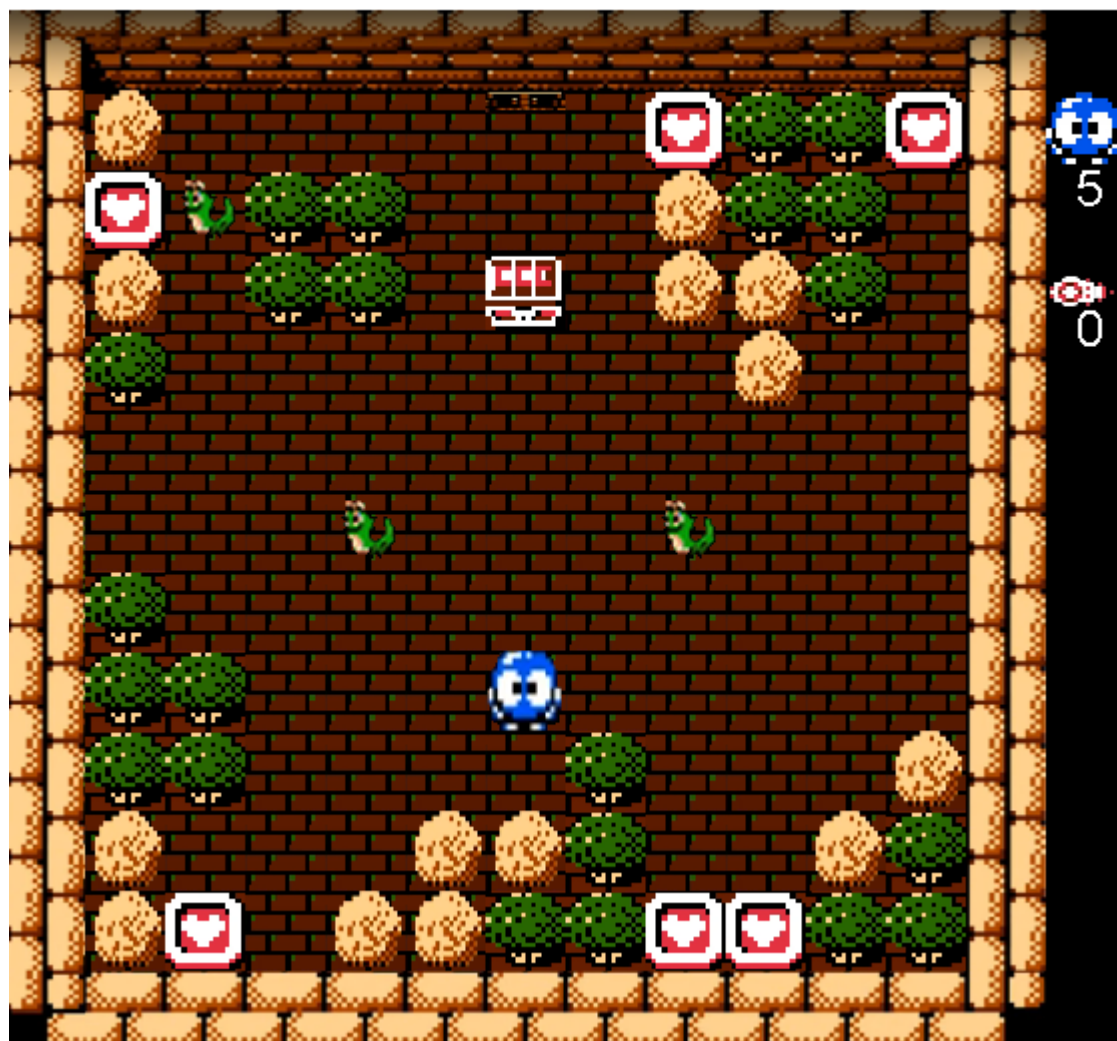
Telas do jogo

Tela inicial




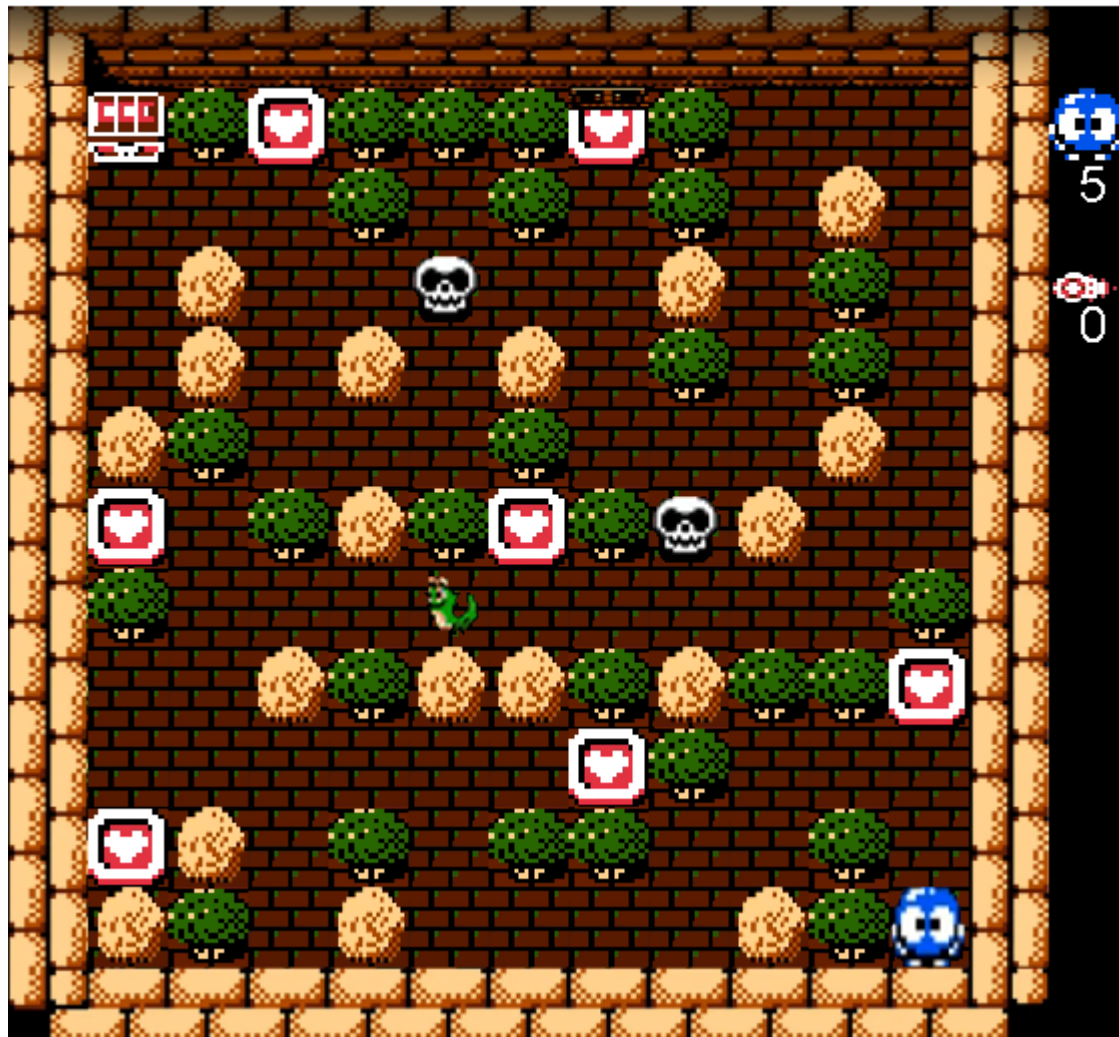
Fase 1

POO2015-1 - Adventures of Iolo




Fase 2

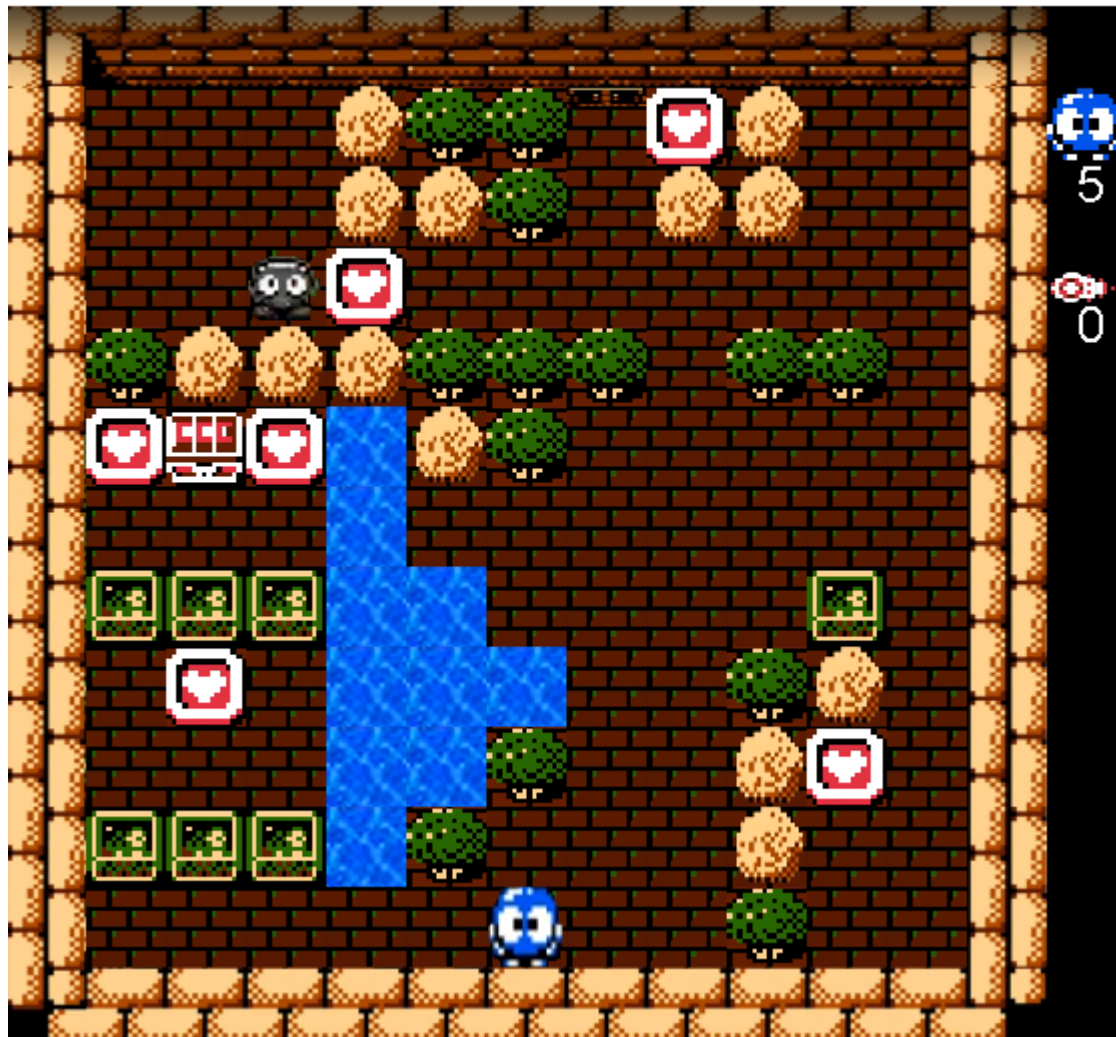
 -> Cell: 11, 11




Fase 3

 -> Cell: 6, 11

— □ ×



Tela para vencedores

 -> Cell: 7, 1

— □ ×

 YOU
WIN

Creators:

Leonardo Minoru Iwashima
Nicolas de Góes

Instruções

Tecla	Ação
L	Carrega jogo salvo: carrega mapa e elementos serializados do arquivo de save
S	Salva o jogo: salva mapa e elementos serializado para um arquivo de save
R	Restart game: Recomeça jogo na fase 1
M	Menu game: Volta a tela inicial
↑	Mover Lolo pra cima
→	Mover Lolo pra direita
↓	Mover Lolo pra baixo
←	Mover Lolo pra esquerda
Space	Atirar: Atira na última direção apontado por Lolo