

Trabalho de recuperação

O objetivo do trabalho era criar funcionalidades que simulem o jogo Resident Evil.

Foram solicitados coisas como gerenciamento de inventário usando matrizes adicionar e remover itens e eliminar inimigos e salvar e recarregar o jogo

Eu utilizei principalmente as funcionalidades de remover(Splice), adicionar(Push),encontrar elementos no array(Find).Foram utilizados laços de repetição como while e for a principal funcionalidade as funções

Passo 1 -

Eu comecei criando os objetos que eu utilizaria como : personagem, armas, zombies,boss,erva e munições

Passo 2-Criei primeiramente as funcionalidades de adicionar e remover os itens para que pudessem já ser testadas e junto criei o menu com switch

Passo 3 – Foram criadas as funções de salvamento para que o usuário pudesse salvar seu progresso no jogo

Passo 4-Foram criadas por último as funções de eliminar inimigos como os zombie e o boss e foi feita a documentação

Melhorias :

1- Criação de um mapa : Criar um mapa para que o jogador possa se movimentar e encontrar itens ou zombies