

GAME DEVELOPMENT CHALLENGE *

1 **Elabora um mini jogo em C/C++ em Linux, respeitando as seguintes condições:**

- Criar botão/tecla ("START") para iniciar uma jogada;
- Criar botão/tecla ("CREDITS IN") que insira 1 crédito no jogo de cada vez que é pressionado;
- Criar botão/tecla ("CREDITS OUT") que possa retirar os créditos existentes no jogo;
- Visualizar no ecrã de jogo os seguintes contadores em forma de texto:
 - > Número de Créditos inseridos no jogo
 - > Número de Créditos retirados do jogo
 - > Número de Jogadas Realizadas
- O jogo deve conter no mínimo 50 objectos (exemplo: bolas com cores aleatórias) que vão fazer uma animação pré definida sempre que o botão/tecla "START" é pressionado;

Comportamento de início de jogada:

- Ao pressionar no botão/tecla "START" que inicia jogada deve acontecer o seguinte:
 - a) Só pode ser despoletada a jogada se e só se existirem créditos em jogo;
 - b) Deve ser descontado um crédito ao jogador por cada jogada iniciada;
 - c) Os objectos devem iniciar um percurso predefinido, com intervalo de tempo entre cada um (ex: disparo de bolas), até um estado de repouso (FINAL DE JOGADA);
 - d) Deve ser incrementado o contador de jogadas após o término do percurso dos objectos;
 - e) Carregar no botão/tecla "START" durante o decorrer de uma jogada já iniciada faz pausar o jogo. Carregar novamente faz continuar.

Valoriza-se:

- Organização do código;
- Suporte multiplataforma (ex: correr em Windows e Linux);
- Comentários ao código que permitam perceber a intenção da implementação.

Entregar:

- Source code;
- Binário e dependências (assets, libs).

Nota:

- O jogo deve ser possível de executar em Linux, bastando para isso executar o binário de jogo.

Boa sorte!