

Projeto - Programação Orientada a Objeto

Rafael Dantas - 12563686

Raquel Valadao - 12674022

O projeto consiste na replicação das três primeiras fases do jogo “Adventures of Lolo 2”.

O jogo “Adventures of Lolo 2” é um jogo do estilo puzzle, onde o jogador deve coletar todos os heart para abrir o baú que terá a chave para a abrir a saída. Entretanto, haverá inimigos para evitar que o jogador cumpra o objetivo.

Algumas diferenças do jogo original para o projeto:

- Todos os heart concedem shot;
- Na fase 2, a caveira não “segue” o jogador, pois tem um caminho pré-definido;
- Na fase 3, o tatu também apresenta um caminho pré-definido.

Instruções para jogar:

- ↑: andar para cima;
- ↓: andar para baixo;
- →: andar para direita;
- ←: andar para esquerda;
- barra de espaço: atirar;
- M: menu;

Nesse arquivo .zip seguem esse documento, o jogo e o diagrama UML.

Obs: se estiver ocorrendo algum erro, alterar no arquivo Agua.java o ***this.setbTransponivel(false);*** para ***this.setbTransponivel(true);***. Por algum motivo, dependendo da IDE ou compilador, está causando erros.