|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Grupo 4** |  | |
| **NOME** | **Luiz Felipe Z. Masson** | **15166804** |
| **NOME** | **José Carlos Clausen Neto** | **15055825** |
| **NOME** | **Leonardo Possi Gonçalvez** | **13160817** |
| **NOME DO JOGO** | **Look Up** | |

**Projeto de Tópicos**

**Resumo:**

Nosso jogo será baseado no jogo de naves apresentado em aula, mas com diferenças de tema e novas jogabilidades.

O tema será baseado no trabalho dos bombeiros resgatando pessoas, onde o usuário controla um bombeiro que exerce sua função em um prédio em chamas para ganhar pontos enquanto desvia de projéteis que caem.

**Descrição:**

O terreno do jogo será um prédio dividido em colunas. Cada uma com um número igual de janelas das quais caem randomicamente pessoas e/ou objetos, sendo que, para ganhar pontos, o bombeiro deve posicionar-se abaixo da coluna em que as pessoas estão caindo e desviar dos objetos.

A jogabilidade do bombeiro será igual do jogo de nave apresentado em aula. O jogador deve utilizar as setas para mexer o personagem para esquerda e direita no fundo da tela.

Para cada pessoa resgatada o bombeiro enche um tanque d’agua que, ao ficar cheio, pode ser esvaziado enquanto o jogador segura a tecla espaço, disparando um jato de água na coluna de janelas em que se encontra, utilizando as setas de subir e descer para mudar de andar na coluna.

A vida do bombeiro é representada acima da tela e para cada vez que ele é atingido por um objeto, ele perde uma vida. Caso acabe todas o jogo para.

Depois que um determinado número de pessoas é salvo o jogo muda de fase, onde o número de pessoas/objetos aumenta e a velocidade de sua queda também.