



FORMAS CRUSH

NOME: Luana Oliveira Ramos

PROFESSOR: Pedro O. S. Vaz de Melo

DISCIPLINA: Programação e desenvolvimento de Software I

♦ Introdução

Esta documentação tem o objetivo de explicar a implementação e o funcionamento do Trabalho Prático, que visa a aplicação e o desenvolvimento de conhecimentos aprendidos na disciplina PDS I. Neste trabalho, o aluno deve desenvolver um jogo semelhante ao clássico Candy Crush utilizando a linguagem C e a biblioteca Allegro.

♦ O jogo

O jogo é baseado no Candy Crush e o objetivo é limpar o máximo de fileiras e colunas possíveis com o mínimo de movimentos. Para remover as formas do tabuleiro, faça uma linha de três ou mais formas e cores idênticas trocando-as de lugar.

O objetivo inicial do jogo é ganhar um certo número de pontos com um determinado número de movimentos.

• Movimentação

Com o mouse se pode movimentar para cima e para baixo, para a esquerda ou direita, segurando, arrastando e soltando a forma, não tem como mover pelas diagonais.

E pode mover somente uma casa ao lado, a cima ou a baixo.

• Atributos

Temos atribuído o Record e quantas jogadas o jogador fez.

Os pontos são contados em 2 elevado ao número de formas que o jogador eliminou.

♦ Descrição do Código

▫ Includes, defines e constantes globais:

Linha 1 até a linha 19

- **Funções e estruturas do jogo:**

Linha 21 até a linha 278

- **Rotinas de inicialização do Allegro:**

Linha 288 até a linha 355

- **Matrizes:**

Linha 160 até a linha 254

- ◆ **Teclado**

Linha 400 até a linha 407

- ◆ **Temporizador**

Linha 101 até a linha 104

- ◆ **Música**

Linha 365 até a linha 366