

ANHEMBI MORUMBI - CAMPUS VILA OLÍMPIA
A3 - PROGRAMAÇÃO DE SOLUÇÕES COMPUTACIONAIS

Ádson Matheus Dos Santos Cosmo

Higor Aquino Bitencourt

Igor Ferreira Zanotti

Lucas Manoel Paixão

Paulo Messias Silva Santos

Victor Henrique Crispim de Oliveira

Victor Gabriel Monteiro Silva

Nebula Horizon: Versão Beta 0.5

SÃO PAULO - SP

2024

Ádson Matheus Dos Santos Cosmo

Higor Aquino Bitencourt

Igor Ferreira Zanotti

Lucas Manoel Paixão

Paulo Messias Silva Santos

Victor Henrique Crispim de Oliveira

Victor Gabriel Monteiro Silva

Nebula Horizon

Documentação referente ao projeto “Nebula Horizon”, um jogo desenvolvido e apresentado à Universidade Anhembi Morumbi - Campus Vila Olímpia como projeto requisitado da avaliação A3.

Sumário

Descrição do jogo.....	4
Imagens do Programa em Operação.....	4
Explicação do Código-Fonte.....	9

Descrição do Jogo

Nebula Horizon é um RPG de turnos com história que contém elementos de comédia e referências internas sobre a produção do jogo. Neste RPG de turnos você deve progredir ao derrotar monstros, e por fim derrotar o chefe final. Possui mundo aberto e interatividade com cenário e certos itens, além de conter músicas de cenário e conter os “stats”, que representam os status do personagem, como dinheiro, vida, poção de cura e moedas, e cabe ao jogador a fazer as decisões certas que o levarão a derrotar o chefe final.

Imagens do Programa em Operação

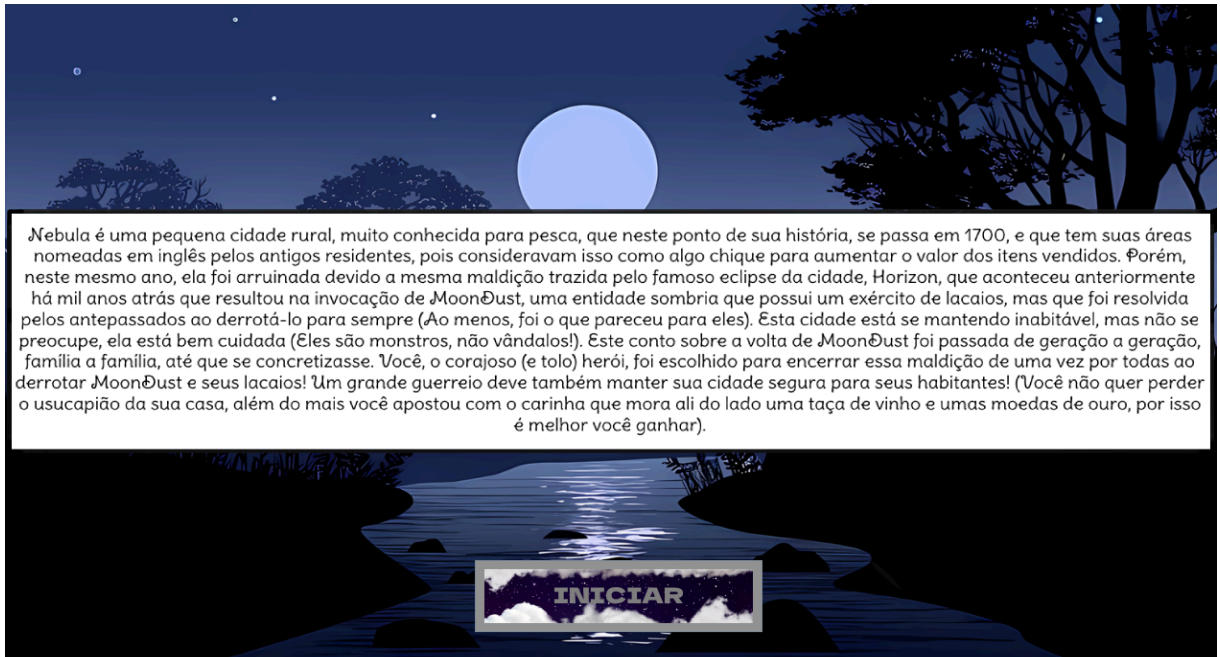
Menu principal:



Escolha de personagem:



História:



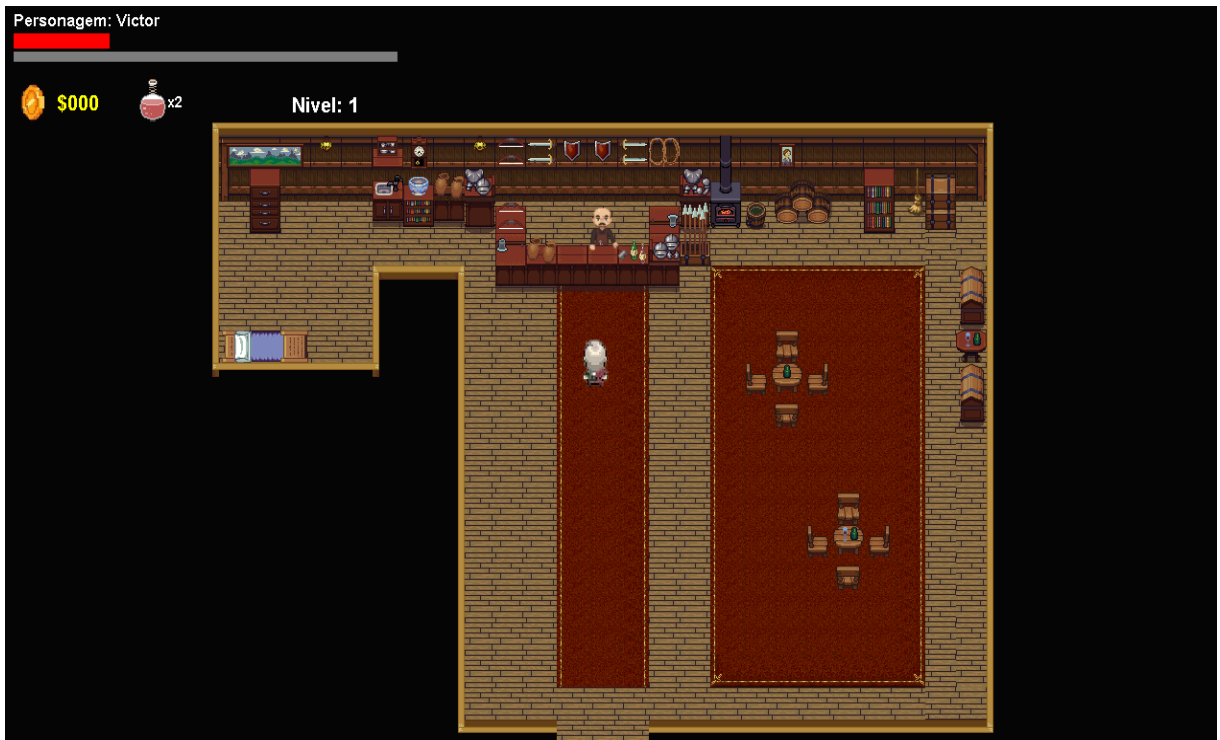
Tela de início de jogo (Com controles de tutorial, dentro da Casa - Mapa 1):



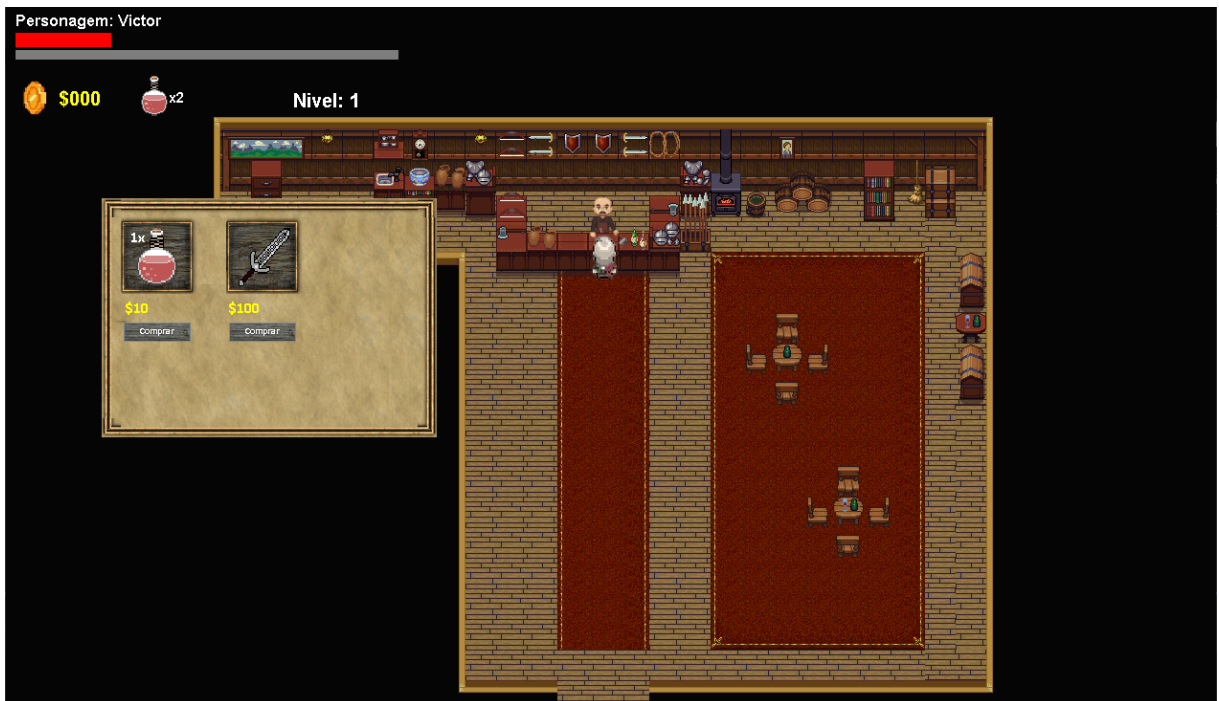
Horizon River (Mapa 2:)



Shop (Mapa 7):



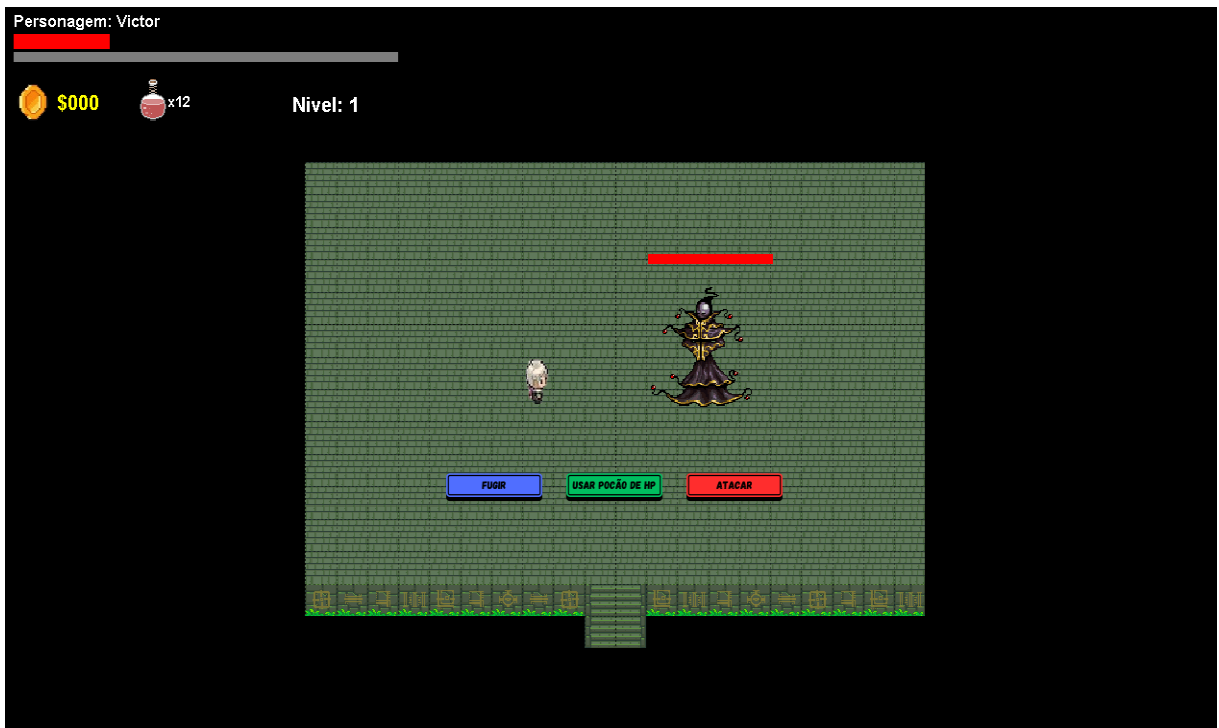
Interatividade com o mercador:



Interatividade ao chegar próximo de uma placa:



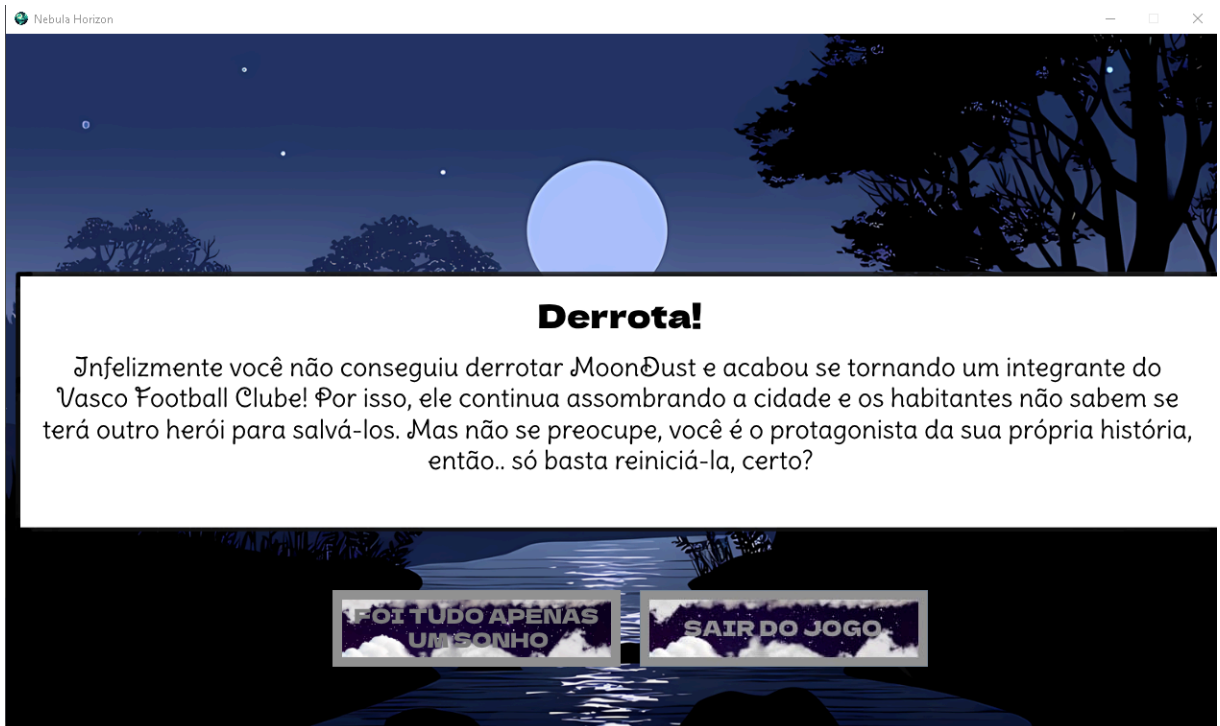
Tela de Combate (Exemplo: MoonDust, chefe final):



Tela de Vitória:



Tela de Derrota:



Explicação do Código-Fonte

Cada classe contém a explicação de suas funções em formato de comentário, gerando por fim, o código fonte do jogo mais as devidas explicações sobre as funcionalidades desenvolvidas.

Classes:

[animacaoAM.txt](#)
[animacaoAP.txt](#)
[Weapons.txt](#)
[Sounds.txt](#)
[PocaoHP.txt](#)
[Player.txt](#)
[Monstros.txt](#)
[MenuPrincipal.txt](#)
[Mapa.txt](#)
[JogoRPGA3.txt](#)
[JanelaGamePlay.txt](#)
[Itens.txt](#)