

DESCRIÇÃO DO PROBLEMA



Pretende-se implementar um jogo com uma personagem virtual que interage com um jogador humano.

O jogo consiste num ambiente onde a personagem tem por objectivo impedir que inimigos entrem numa zona à sua guarda.

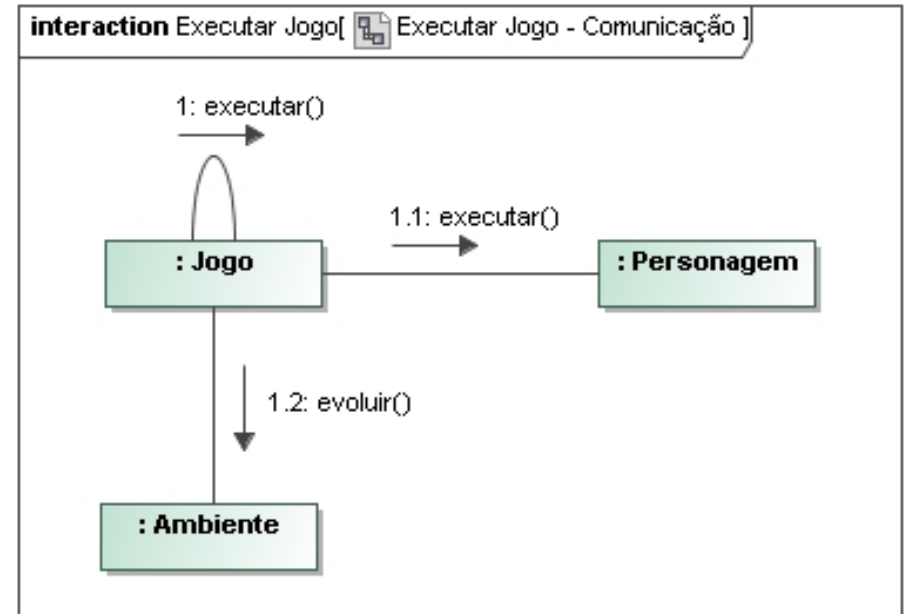
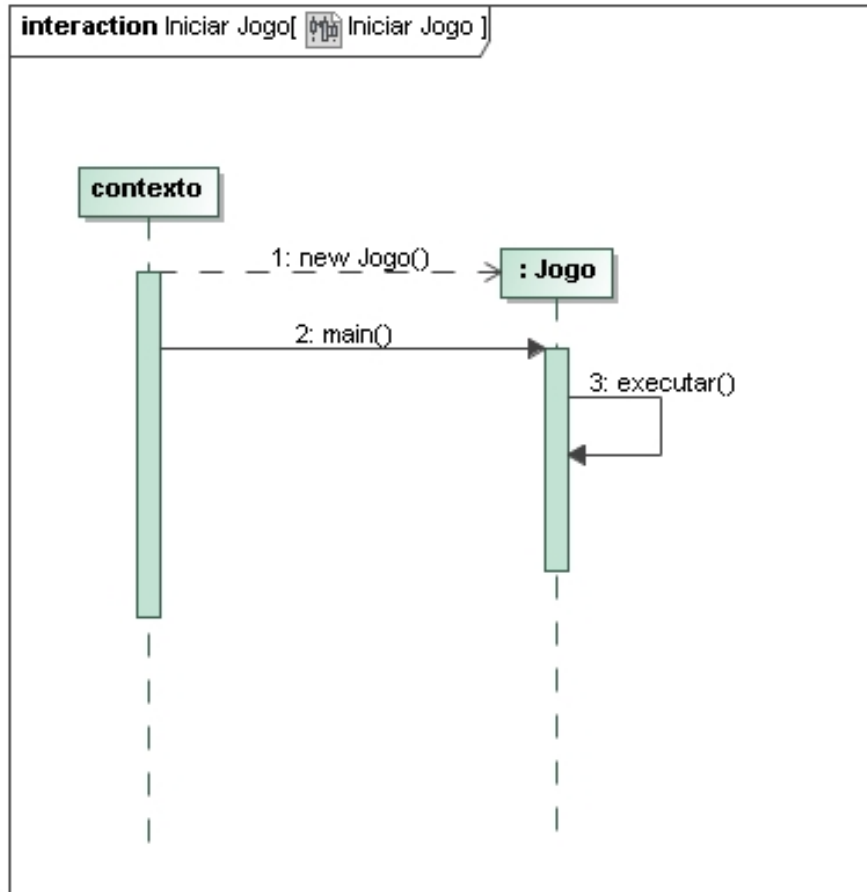
Quando o jogo se inicia a personagem fica a patrulhar a zona. Quando detecta algum ruído aproxima-se e fica a inspeccionar a zona, procurando a fonte do ruído. Quando volta a haver silêncio a personagem continua a patrulhar a zona.



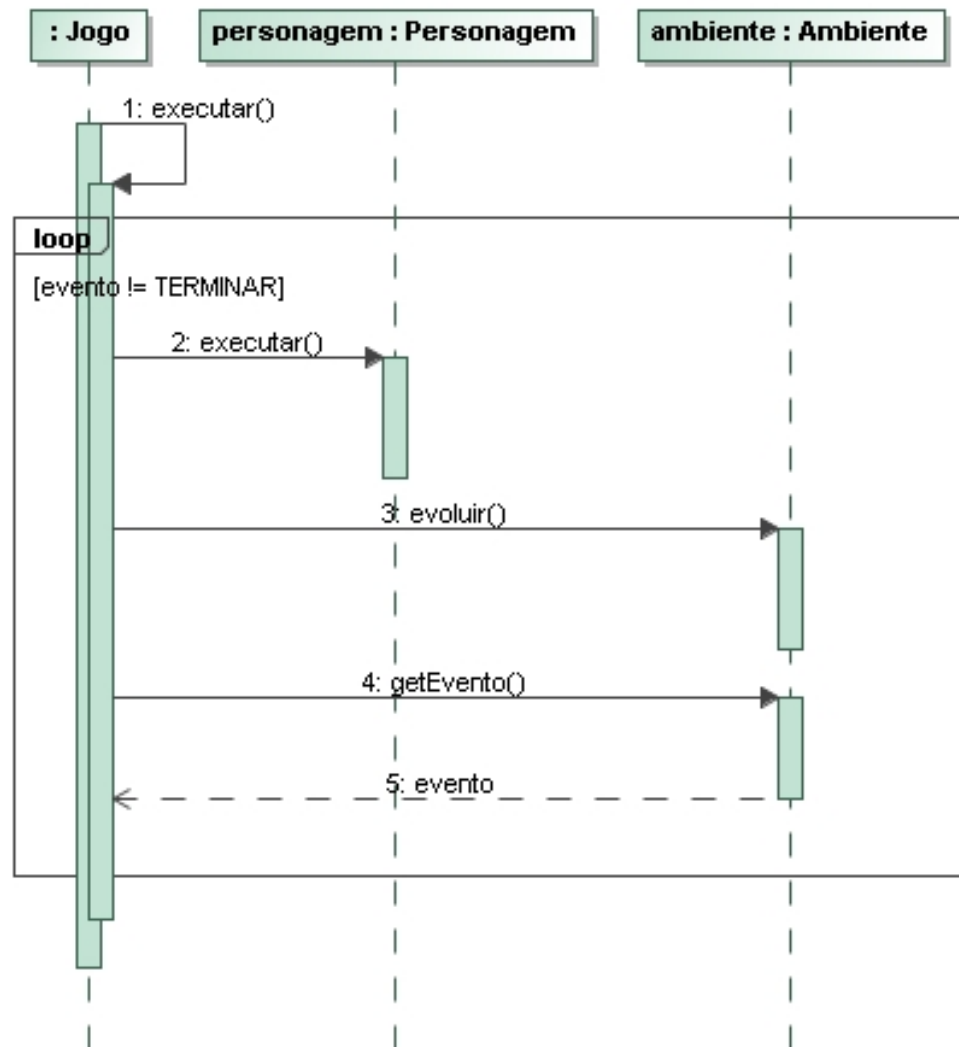
Quando detecta um inimigo a personagem aproxima-se e fica a proteger a zona, avisando o inimigo para este se retirar. Nesta situação, se o inimigo fugir a personagem fica a inspeccionar a zona, à procura de uma fonte de ruído. Caso o inimigo persista, a personagem defende-se e passa a combater o inimigo atacando-o. Na situação de combate, caso ocorra a fuga do inimigo ou a vitória da personagem, esta fica novamente a patrulhar, caso ocorra a derrota da personagem, o jogo é reiniciado.

A interacção com o jogador é realizada em modo de texto.

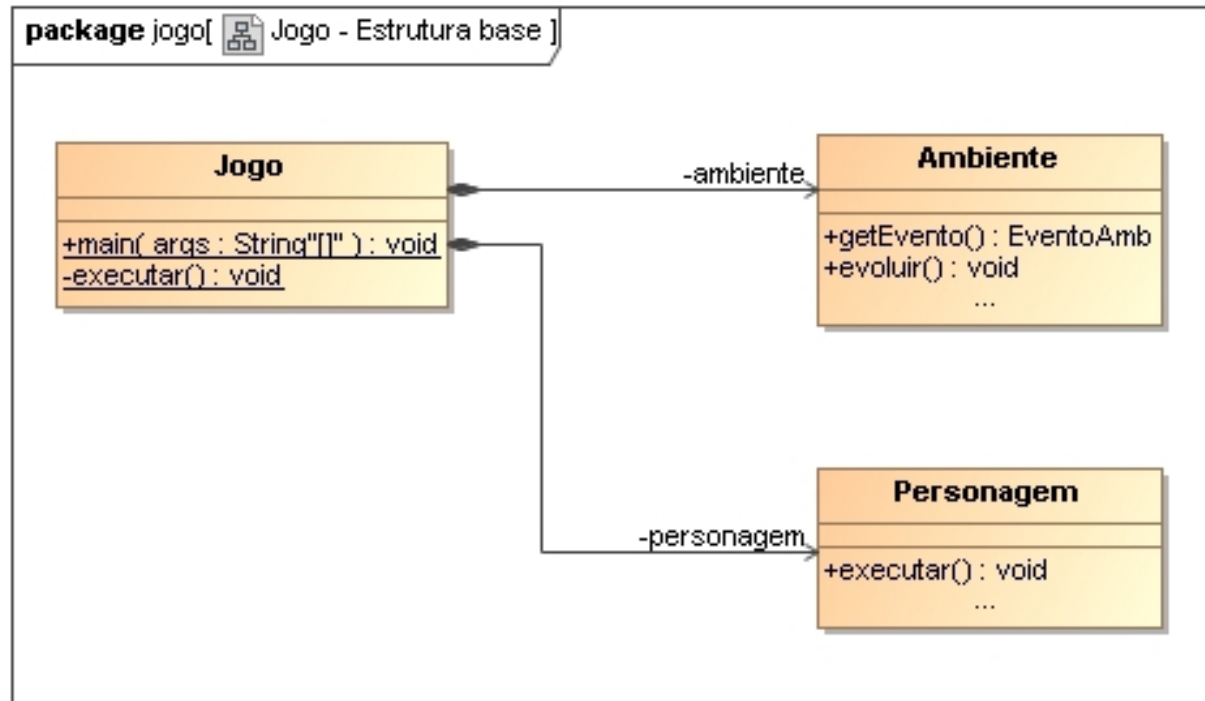
INICIAR E EXECUTAR JOGO



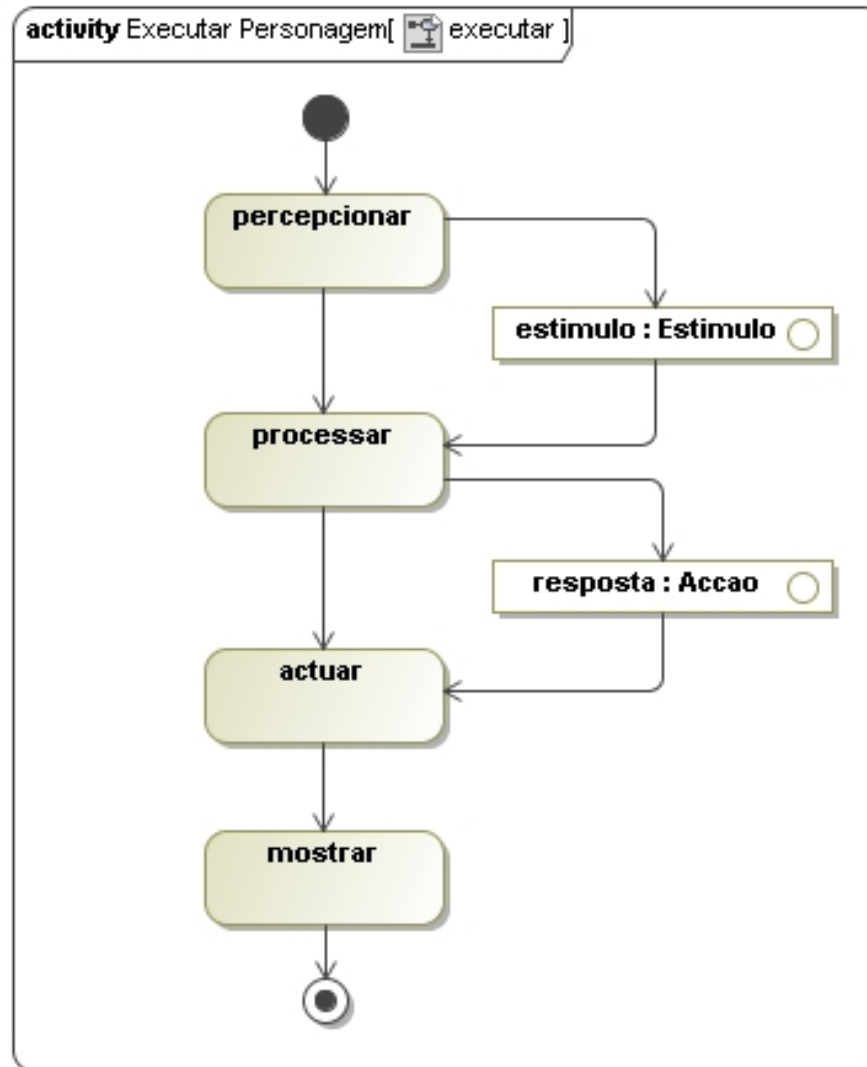
EXECUTAR JOGO



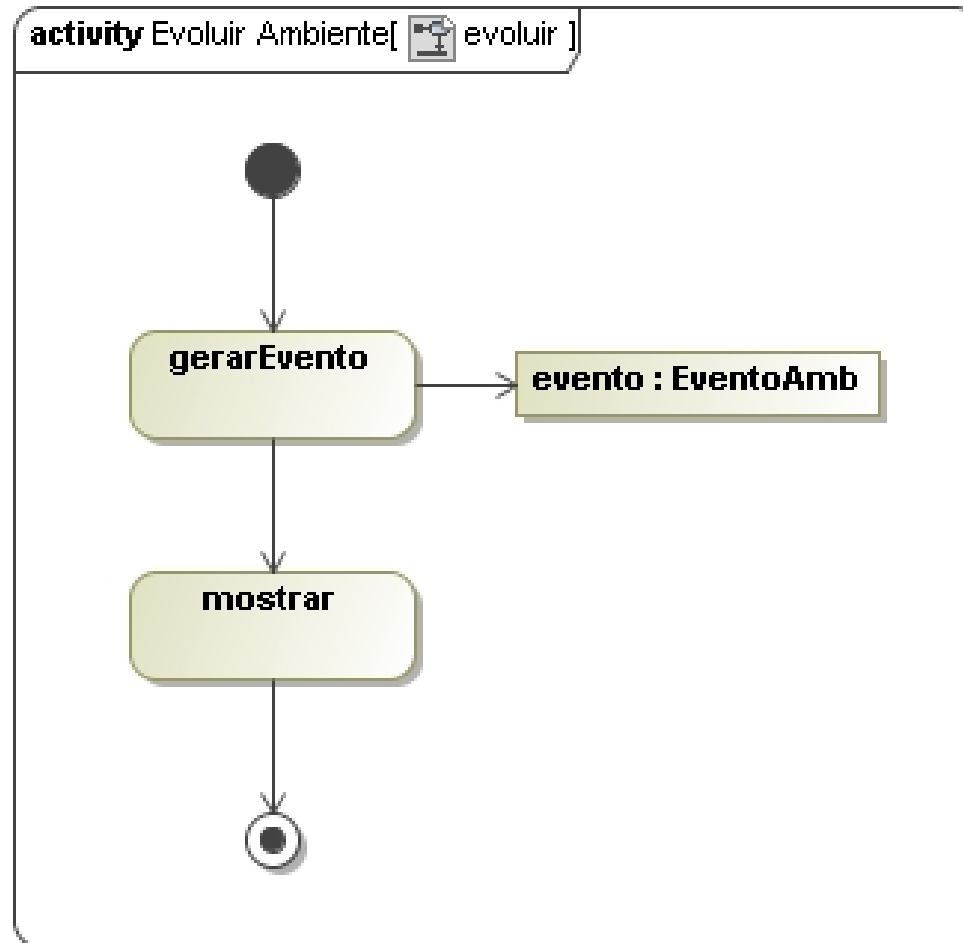
ESTRUTURA GERAL DO JOGO



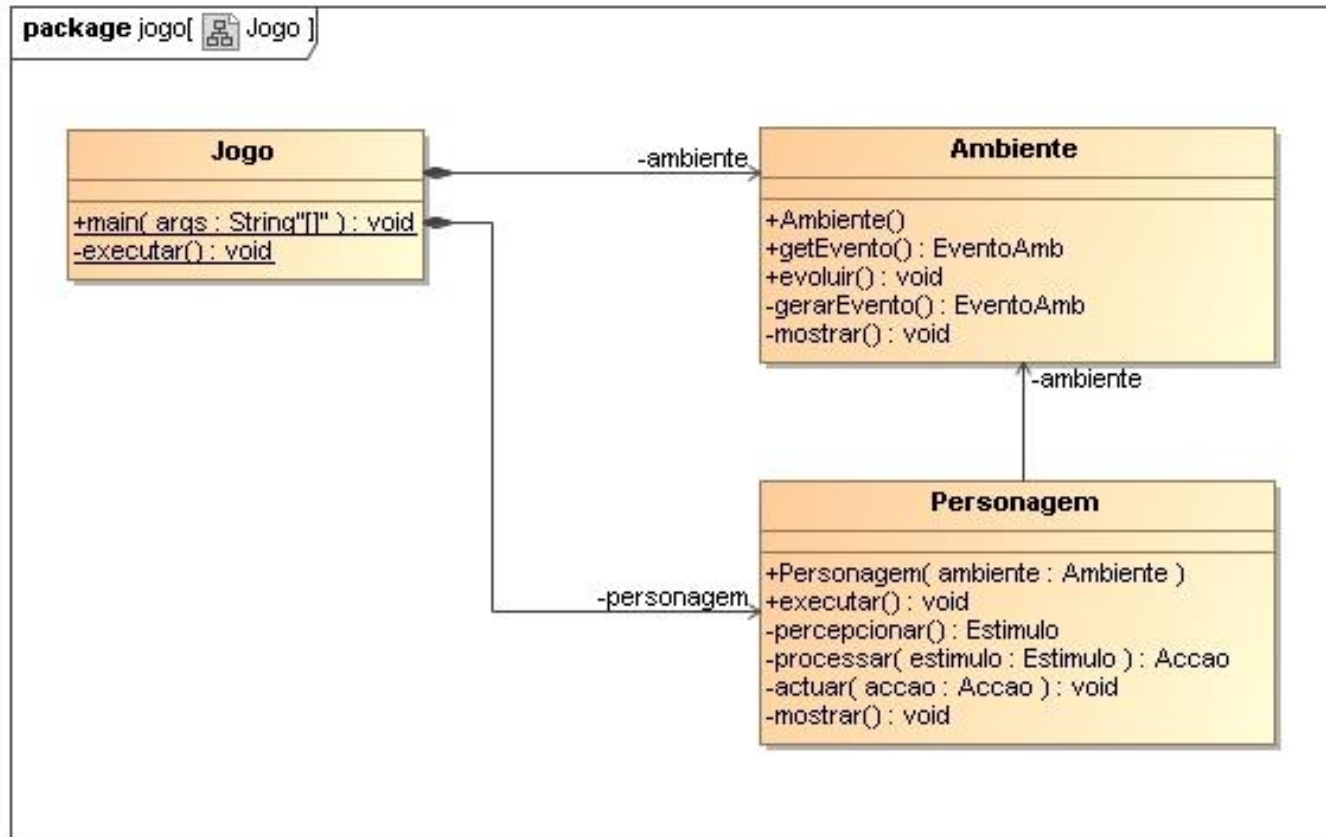
EXECUTAR PERSONAGEM



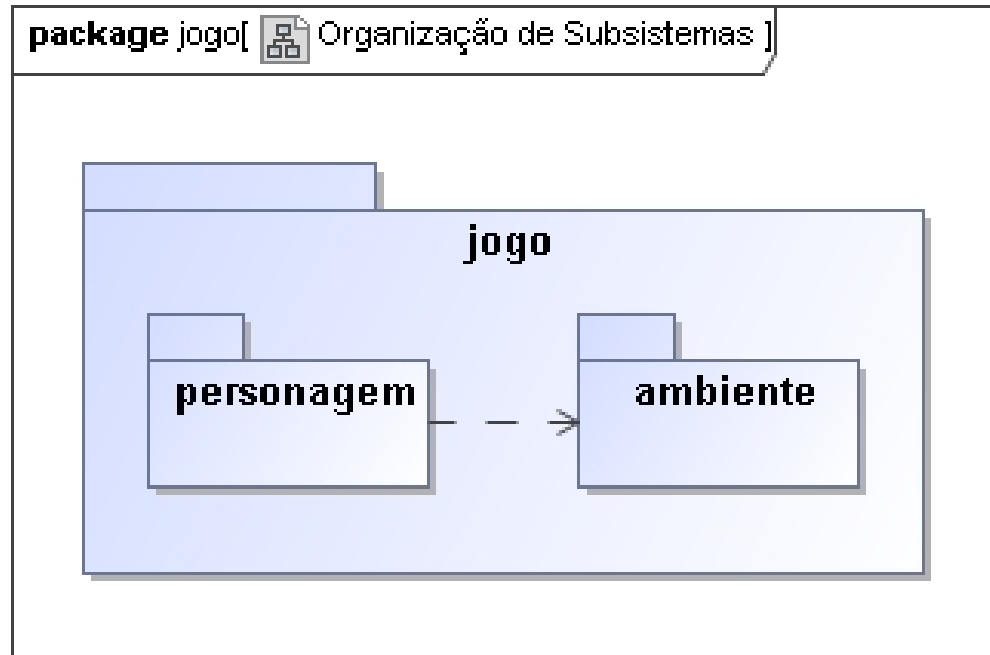
EVOLUIR AMBIENTE



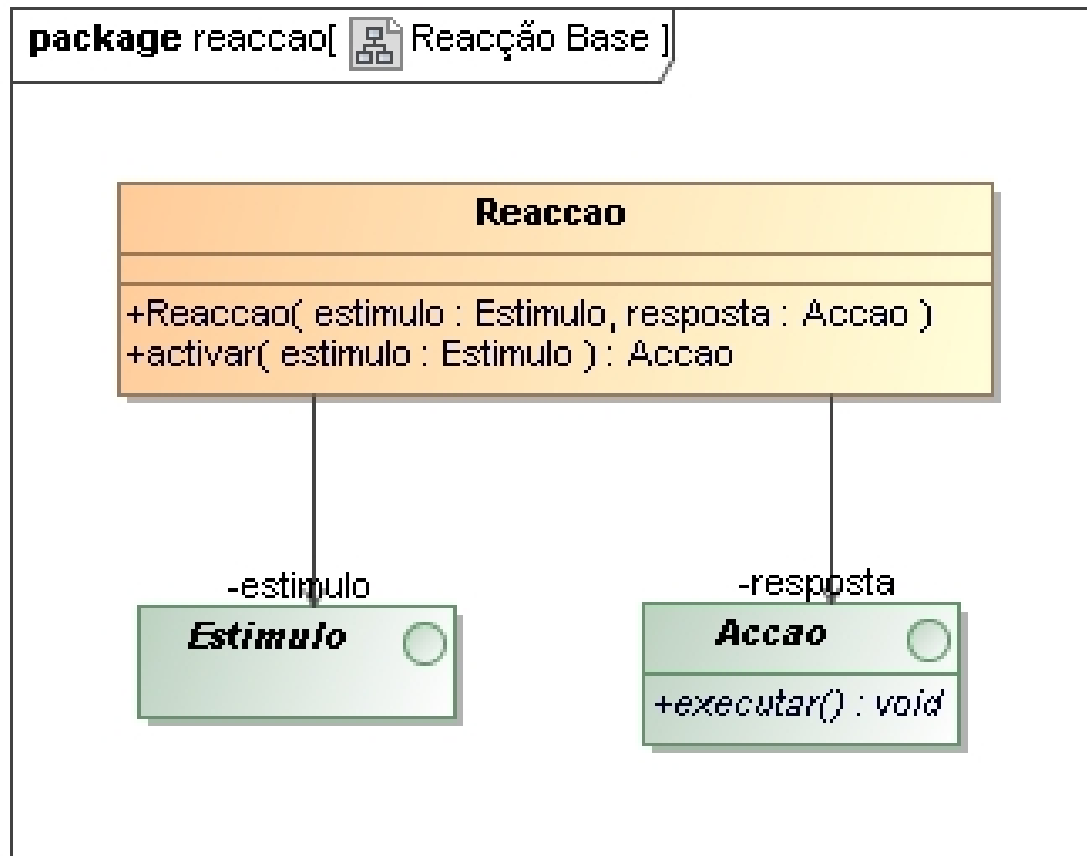
ESTRUTURA DO JOGO



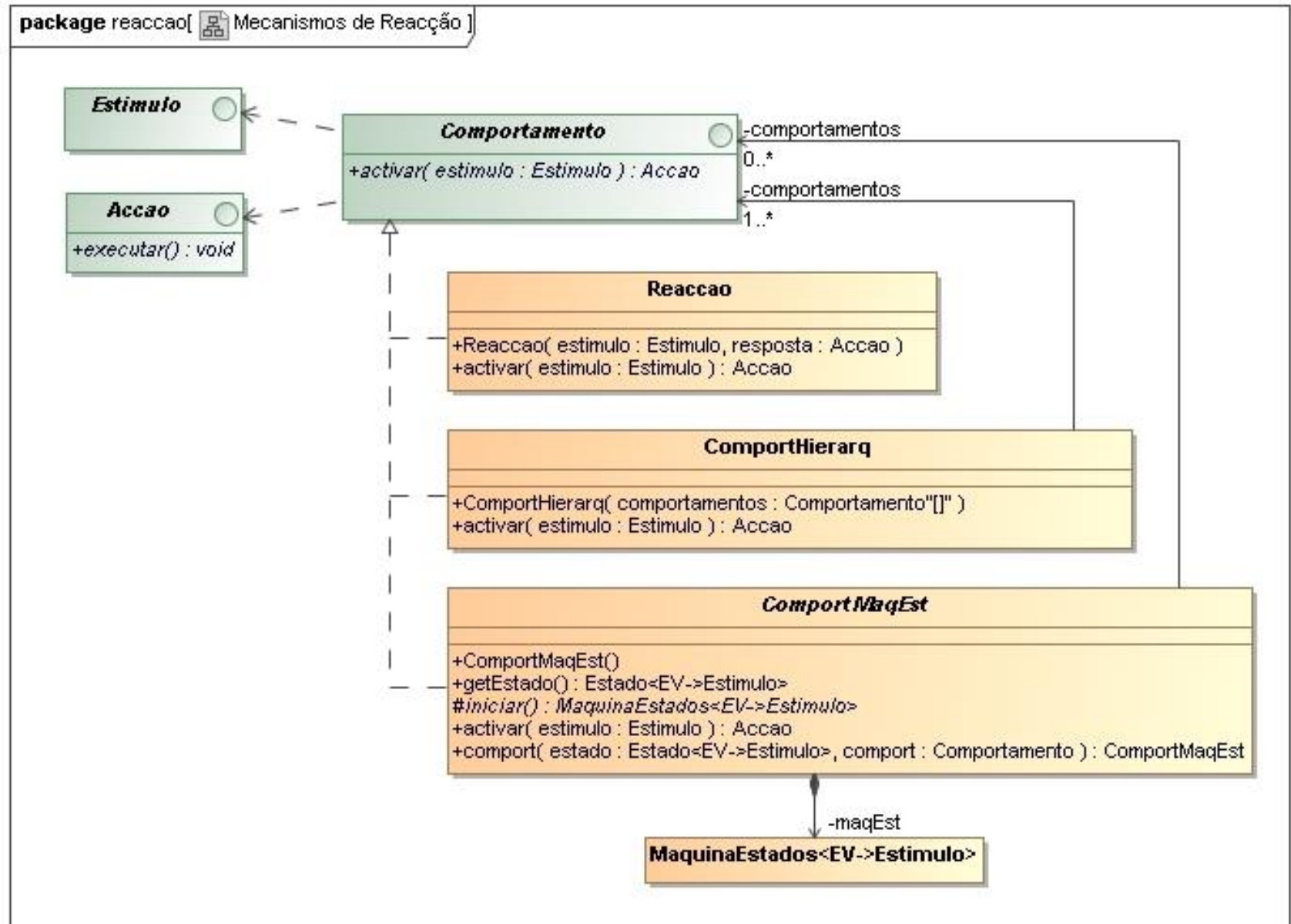
ORGANIZAÇÃO DE SUBSISTEMAS DO JOGO



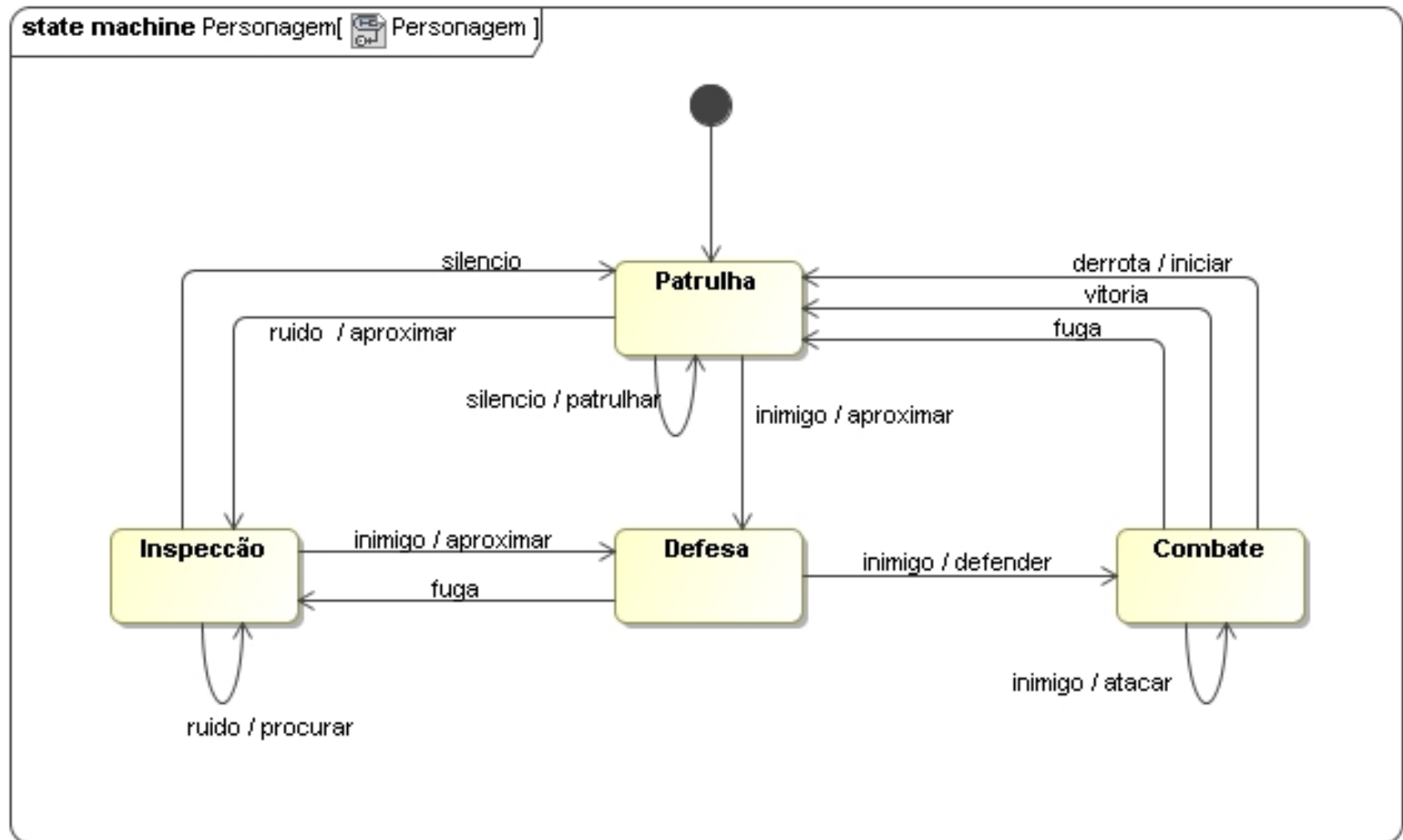
MECANISMOS DE REACÇÃO



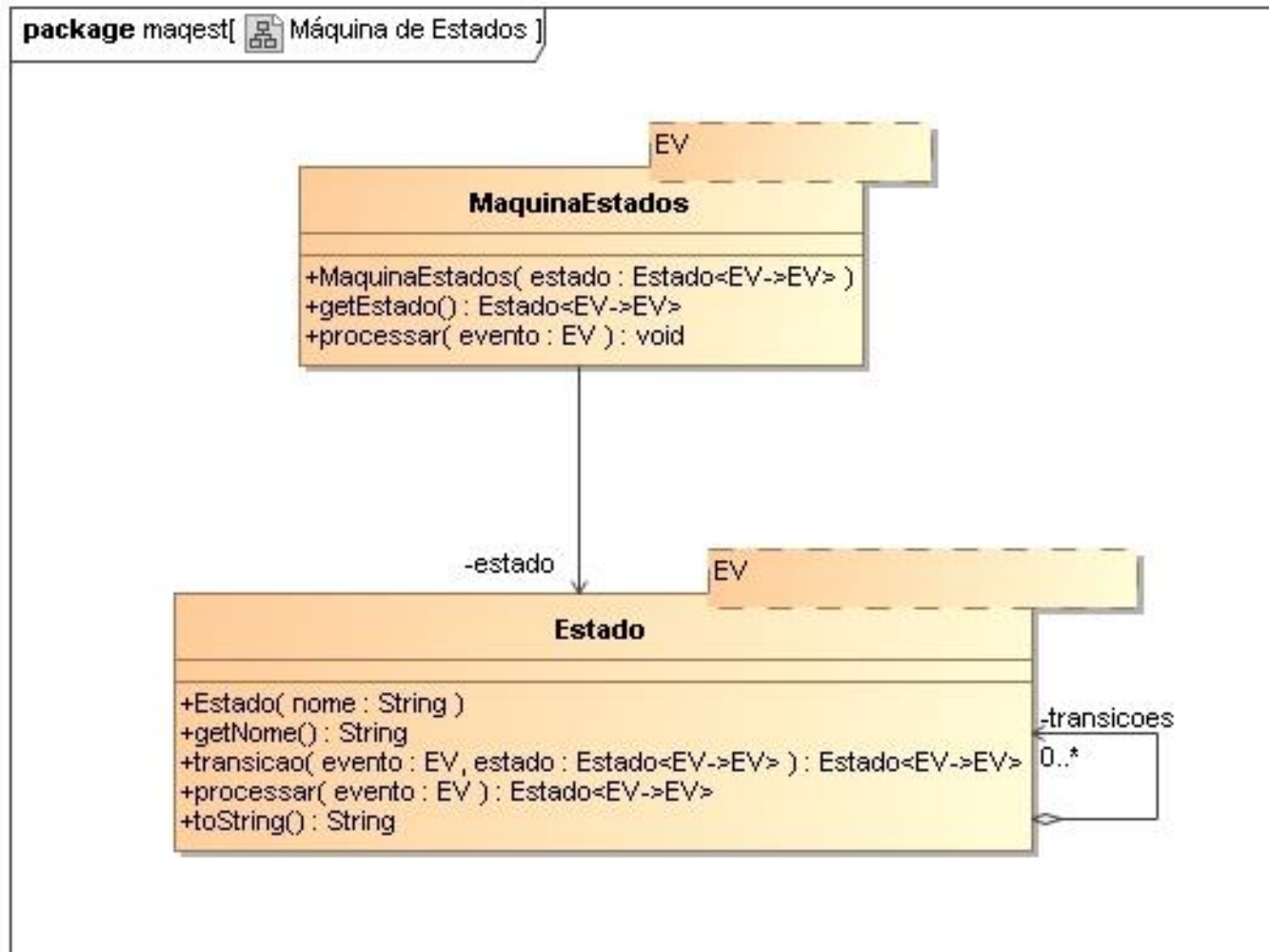
MECANISMOS DE REACÇÃO



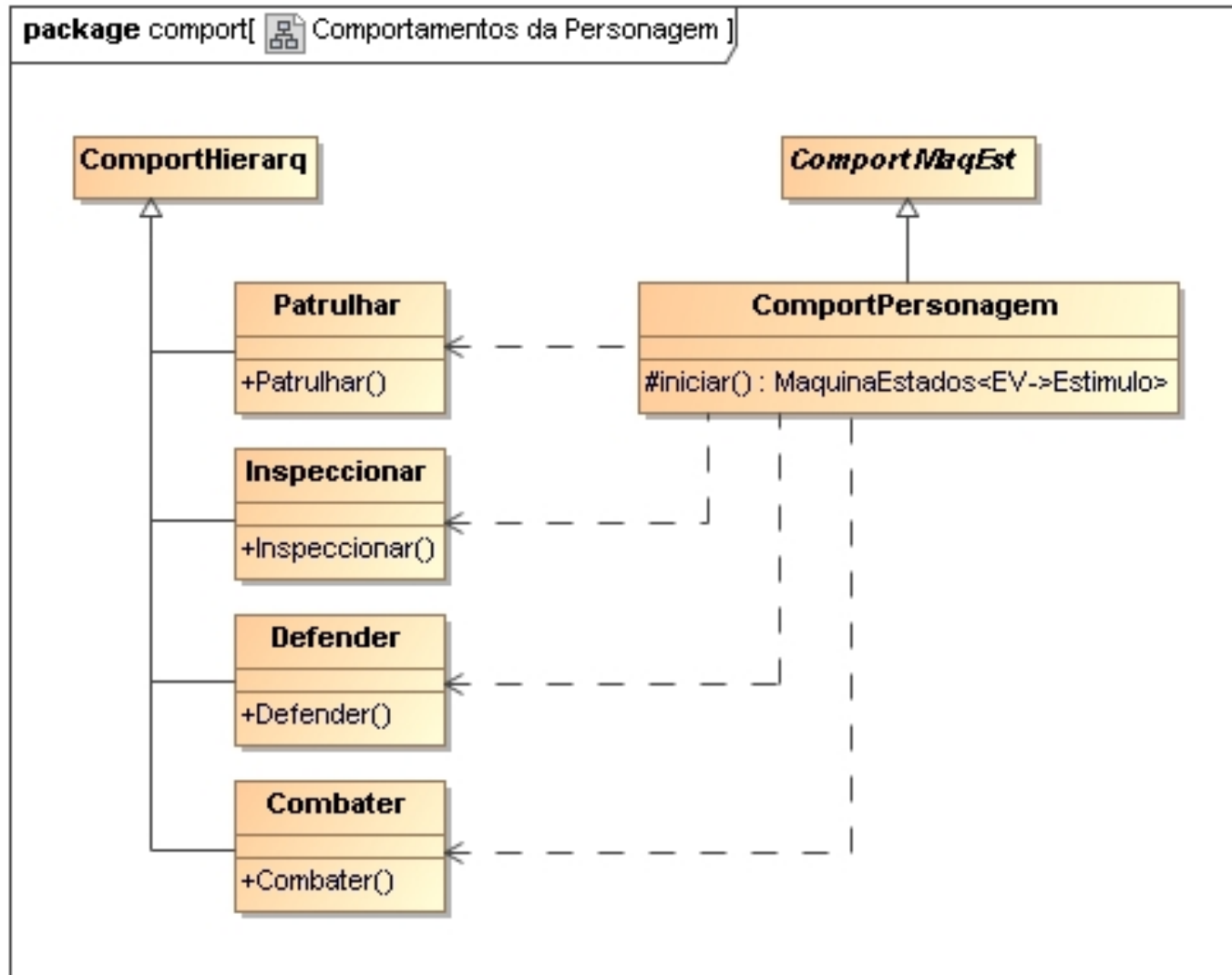
DINÂMICA DA PERSONAGEM



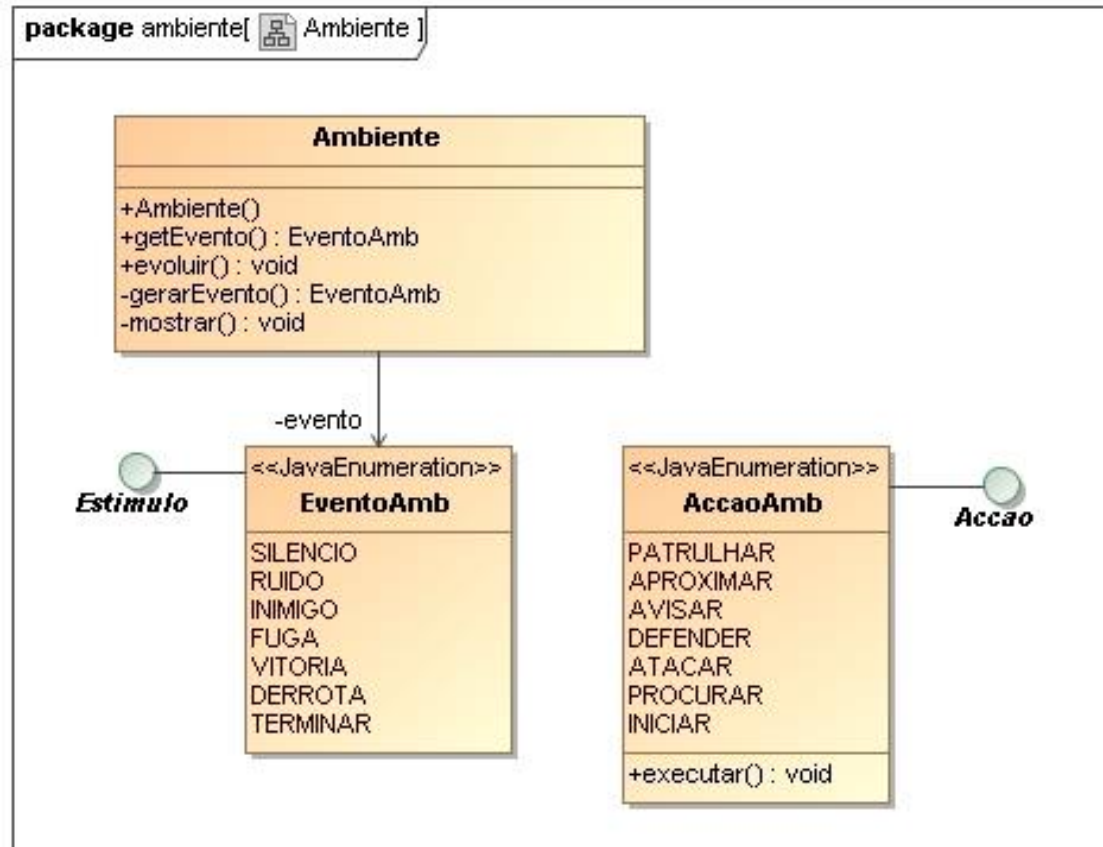
MÁQUINA DE ESTADOS



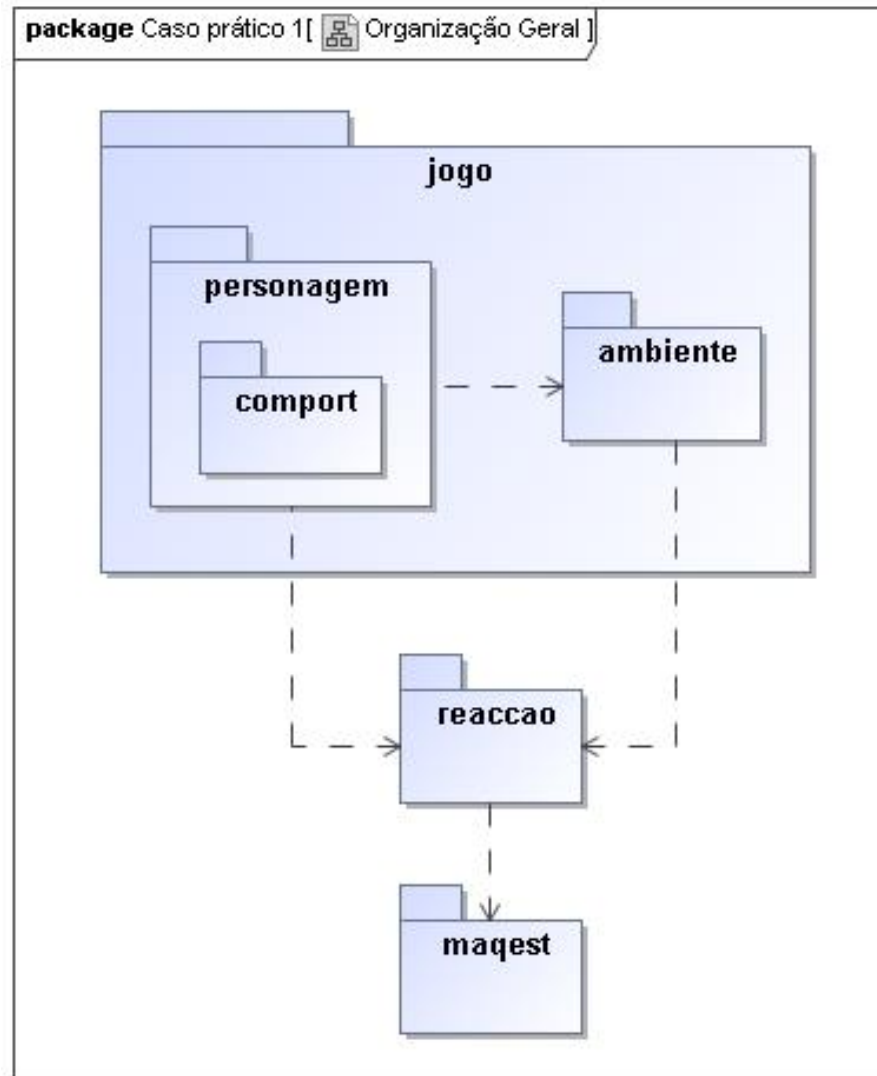
COMPORTAMENTOS DA PERSONAGEM



AMBIENTE



CASO PRÁTICO 1: ORGANIZAÇÃO GERAL



EXECUTAR PERSONAGEM

interaction Executar[ executar]

