

Projeto LCOM

Informações:

- Turma: 4
- Grupo: 6
- Membro 1:
 - Ana Inês Oliveira de Barros
 - up201806593
- Membro 2:
 - João Alexandre Lobo Cardoso
 - up201806593
- Nome: Pro Debugger
- Descrição: O nosso projeto consiste num jogo em que o jogador tem que defender um programa dos bugs. Vamos fazer um background de modo a que o jogador sinta que está num computador e no centro do ambiente de trabalho do PC vai estar o ícon do programa a proteger. De fora do ecrã aparecem bugs (enimigos) ,que se dirigem para o ícon. O dever do jogador é impedir que esses inimigos alcancem o prorgama durante o máximo de tempo possível. Para não perder o jogo, o jogador pode disparar contra os inimigos.
- Classificação Alvo: 17

Dispositivos a usar

Timer

Role: Medir intervalos de temo para mover os inimigos e disparos no ecrã
Funcionalidade: Interrupções

Keyboard

Role: Escolher tipo de ataque
Funcionalidade: Interrupções

Video Card

Role: Mostrar o background, inimigos, disparos e ícones.

Funcionalidade: Interrupções

Rato

Role: Representa o cursor, botões permitem lançar os mísseis

Funcionalidade: Interrupções

RTC

Role: Mostrar horas e minutos no ambiente de trabalho do windows.

Funcionalidade: Interrupções

Planeamento das semanas

Primeira semana

Juntar e ter a funcionar as funções de interrupções do mouse, timer e keyboard a funcionar.

Segunda Semana

Trabalhar nas animações. Conseguir fazer inimigos aparecer.

Terceira semana

Continuar a trabalhar nas animações. Conseguir disparar e detetar colisões.

Quarta semana

Dar retoques finais e acrescentar RTC.