

# Projeto LCOM

---

## Informações:

---

- Turma: 4
- Grupo: 6
- Membro 1:
  - Ana Inês Oliveira de Barros
  - up201806593
- Membro 2:
  - João Alexandre Lobo Cardoso
  - up201806531
- 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 backgroud, inimigos, disparos e ícones.  
Funcionalidade: Modo gráfico.

### Rato

Role: Representa o cursor, botões permitem lançar os mísseis.  
Funcionalidade: Interrupções.

## RTC

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

## Planeamento das semanas

---

### Primeira semana

Receber interrupções rato, timer e teclado.  
Desenhar background e sprites.  
Começar animações.

### Segunda Semana

Continuar parte gráfica.  
Detetar colisões.

### Terceira semana

Acabar o projeto base.

### Quarta semana

Dar retoques finais, acrescentar RTC, fazer melhorias.