

Dino Runner

Uma adaptação do T-Rex Game do Chrome

Por Arthur Aguiar



1. Conceitos em Aula

Loop de Eventos: loop para animações do player, dos obstáculos e do fundo.

Eventos de Teclado: movimentação do player.

Temporizadores: usando a função `aux_WaitEventTimeoutCount()`

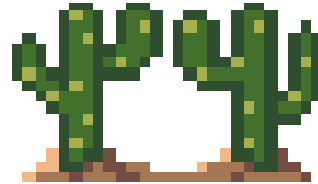
Textos: usando para mostrar pontuação em tela.

Colisões: ainda não implementado

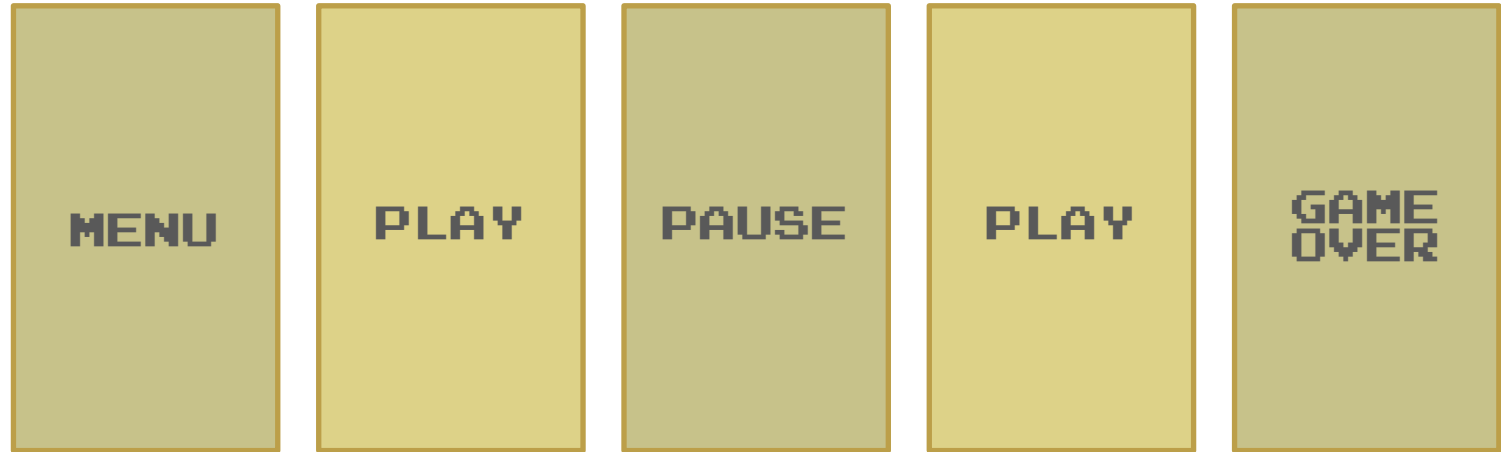


2. Coleção Dinâmica de Objetos

Implementação de uma Linked List para aparição de obstáculos para o player, podendo ser do tipo Cacto ou Pássaro, de forma aleatória.



3. Transições de Tela



4. Variáveis de Estados

Até o momento, o programa tem duas máquinas de estados.

Player:

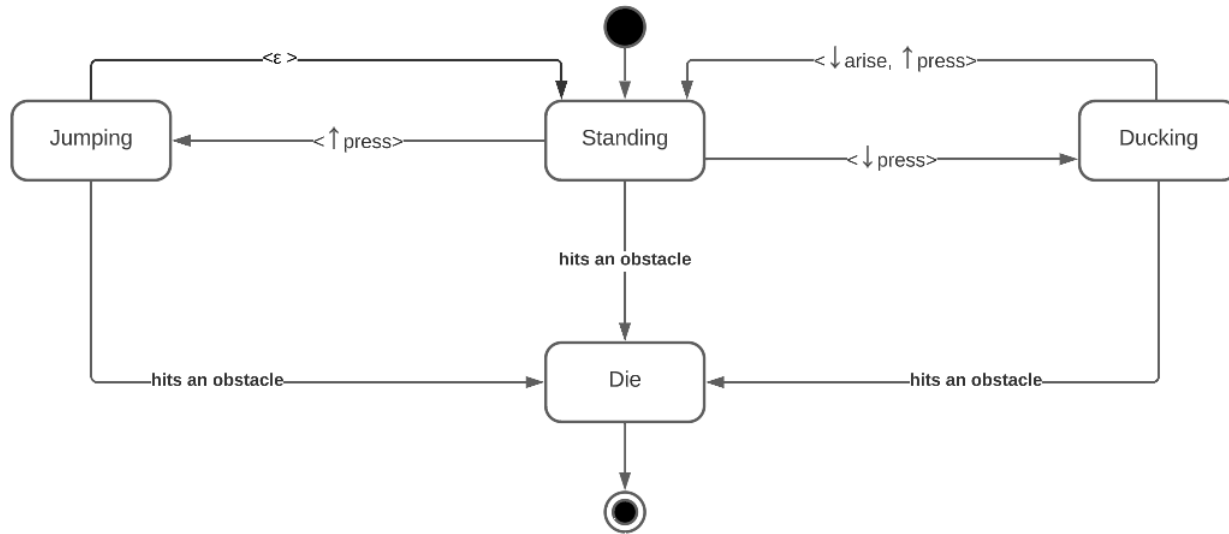
```
typedef enum{  
    STANDING, DUCKING, JUMPING, DEAD  
}Player_State;
```

Game:

```
typedef enum{  
    MAIN_MENU, PLAY, PAUSE, GAME_OVER  
}Game_State;
```

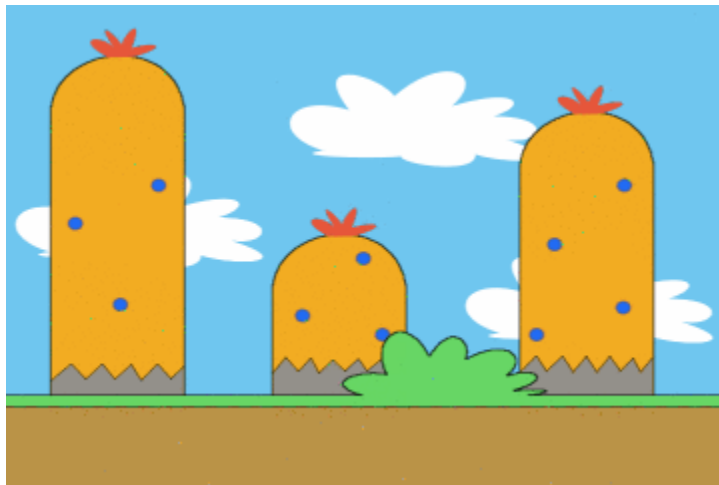
4. Máquina de Estados

Player:



5. Algo a Mais

Efeito Parallax (ainda não implementado).



Obrigado!