

Programação orientada a eventos



Sumário

- ♦ **1. O jogo deve usar os conceitos apresentados em sala:**

Loop de Eventos

Animações

Eventos de Teclado e/ou Mouse

Colisões

Temporizadores

Imagens e textos

- ♦ **2. O jogo de ter uma coleção dinâmica de objetos:**

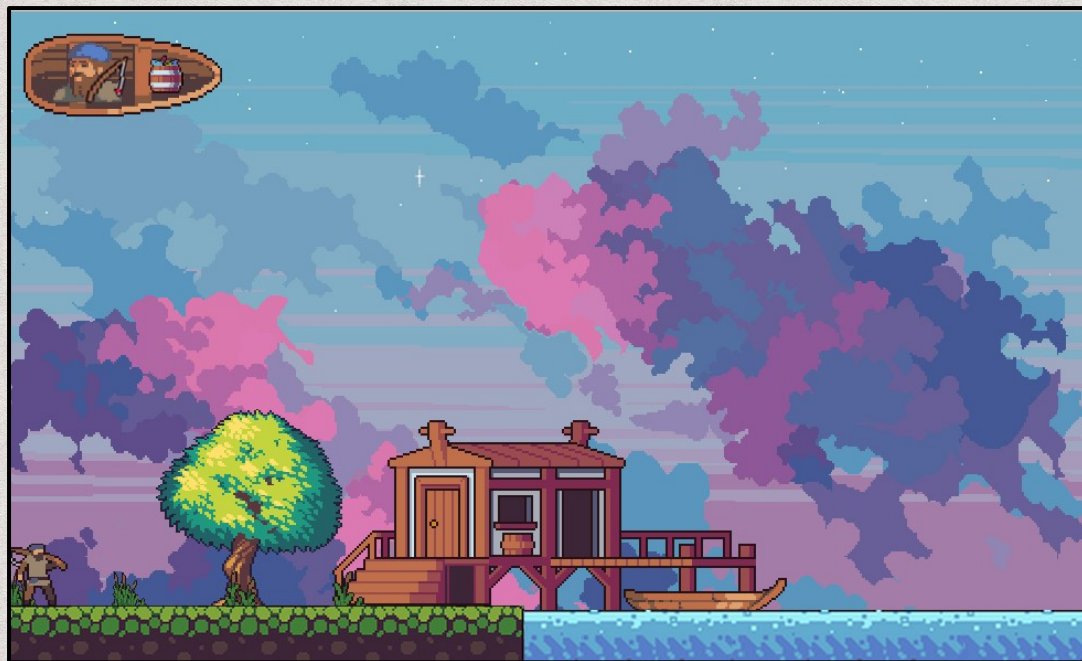
- ♦ **3. O jogo deve possuir transições de tela.**

- ♦ **4. As variáveis de estado devem ser todas identificadas e compiladas em diagramas/tabelas de máquinas de estados**

- ♦ **5. Algo a mais**

Conceitos básicos

- Loop de eventos é usado para andar com o personagem, entrar no barco, ir para o menu, clicar com o mouse, andar com o barco etc.
- Colisões: `SDL_PointInRect()`, usada no menu e para a mecânica do mini game de pesca.
- Imagens: Fundo de tela, cabana, player, peixes, inventário, etc.
- Texto: Usado no menu para o botão continue e quit.
- O jogo tem 5 animações para o personagem (andando, parado, remando, pescando, puxando o peixe) também tem mudança no tempo com troca do fundo de tela e simulação da movimentação da água



Coleção dinâmica de objetos

- Inventário:



- Aves:



Transições de tela

MENU → JOGO → MENU/PAUSE → FIM



- MENU



- JOGO

Maquina de estados

Maquinas de estados no código:

- `lugarPlayer {onGround = 0,onBoat};`
- `estadoPlayer {idle = 0,walking,noBarco,remando,fishing, pulling};`
- `stateInventario {fechado = 0,aberto};`
- `tela {menu=0,jogo,fim};`
- `mouseStates {ready=0,cancelled,clicked,dropped,dragging,clicking};`
- `minigame {cancelado = 0, emjogo, concluido};`

Algo a mais

Mini Game

Para o player conseguir pescar o peixe terá que passar por um mini game.

