Frogger(Game of Thrones)

Manual

Escolha de personagem:

A tela inicial do jogo contem uma foto e nome dos personagens disponíveis para a sua escolha.

Ao lado do nome de cada personagem há uma letra, pressione tal tecla para fazer a sua escolha de personagem.

Caso você clique no botão de fechar da janela, o jogo irá terminar.

O jogo:

Após a escolha de personagem o jogo irá se inicializar.

Utilize as setas ou as teclas “w, “s”, “a”, “d”, para movimentar seu personagem.

O objetivo do jogo é ir da base da tela até o topo o máximo de vezes que você conseguir sem ser atingido pelos obstáculos. Cada vez que você chega ao topo, você passa de nível. Quanto maior o nível em que você se encontra maior a velocidade que os obstáculos se movem.

Caso você clique no botão de fechar da janela, o jogo irá terminar.

Colisão:

Caso o seu personagem colida com um dos obstáculos, você terá a opção de continuar o jogo ou não.

Se você pressionar a tecla “s”, você irá recomeçar o jogo desde o nível 1.

Se você pressionar a tecla “n”, o jogo irá terminar.

Caso você clique no botão de fechar da janela, o jogo irá terminar.

O Código:

Após incluir as bibliotecas necessárias, um tipo de variável, de nome posição, é declarada. Essa estrutura tem como parâmetros 3 inteiros, de nomes “x”, ”y”,(as quais serão usadas para determinar a posição de um determinado objeto) e ”v”(que será usado para determinar a variação de um objeto durante o jogo).

Antes de inicializar a função main, são declarados um ponteiro para a janela, um ponteiro para a fila de eventos, um para o timer, 10 ponteiros para os obstáculos, um para o frogger, um para a tela de fundo, e mais cinco imagens. São declaradas também as constantes

“SCREEN\_W “(a largura da janela), “SCREEN\_H“(a altura da janela), “BOUNCER\_SIZE”(a altura do frogger), “FPS”(frames per second); assim como as variáveis “quit”, “quit\_”, “sair”, “colisão”, “win”, “redraw”, “conta”, “tempo” e “p”.

A função main primeiramente inicializa o alegro, a jenela o timer, etc.

Para alterar a fonte, procure a função al\_load\_font e altere “Apple LiSung Light.ttf”, pela fonte que você deseje.

Da mesma forma, para alterar a frequencia com a qual a tela se atualiza, encontra a funçao al\_create\_timer e altere a equação entre parenteses ou simples altere o valor da constant FPS. Tome cuidado no entanto, pois tais alteraçoes irao diretamente alterar a velocidade dos obstaculos no jogo.

A próxima parte do código é a escolha de personagens. Cada personagem é escolhido por uma tecla. Para alterar qual tecla seleciona cada personagem, altere a função ALLEGRO\_KEY\_”TECLA”, para a tecla que você deseje.

Após a escolha de personagem são criados os obstáculos e o frogger. Para alterar a posiçao inicial destes ou suas variaçoes de acordo com o tempo altere a equaçao: “objeto”.(x,y,v) para o valor ou equaçao que deseje. Lembrando que x, y, v são os parametros para a posiçao declarada no inicio do código.

Para movimentar o frogger pode-se utilizer as setas ou as teclas w,s,a,d como ja foi ditto acima. Para alterar essas opções altere a função ALLEGRO\_KEY\_”TECLA”, para a tecla que você deseje. Faça o mesmo com as teclas “s” e ”n” na tela de colisao para alterar a forma de escolha se deseja continuar o jogo ou não.

Fim do Manual