

MANUAL DO USUARIO



Autores:

Anthony Jesus Ramos Rodrigues

Beatriz Barauna Bitar

Cauan da Silva Pinho

Ivo Antonio Ribeiro Rodrigues

Kinan Principe

Como instalar as dependências

Logicus; utiliza bibliotecas externas para renderização gráfica e construção da interface. Antes de compilar o jogo, é necessário instalar as dependências abaixo de acordo com o sistema operacional.

Dependências do Projeto

- **RayLib** – Biblioteca gráfica utilizada para desenvolvimento do jogo.
- **RayGui** – Extensão da RayLib utilizada para criação das interfaces gráficas.
- **W64-DevKit** – Ambiente de desenvolvimento para C/C++ (necessário apenas no Windows).
- **Make** – Utilitário para automatizar compilação.

- Linux

Para compilar o *Logicus* no Linux, é necessário instalar os pacotes de desenvolvimento exigidos pela RayLib conforme sua distribuição.

A documentação oficial com a lista completa de dependências pode ser encontrada em: <https://github.com/raysan5/raylib/wiki/Working-on-GNU-Linux>

Código de compilação

```
$ git clone https://github.com/baraunab/logicus-atp/
$ cd logicus-atp
$ bash ./configurar.sh
$ make
$ ./build/logicus
```

- **Windows**

No Windows, é necessário instalar previamente o W64-DevKit, que fornece o ambiente de desenvolvimento para linguagem C e Make para compilação.

Código de compilação

```
$ git clone https://github.com/baraunab/logicus-atp/
$ cd logicus-atp
$ ./configurar.sh
$ make
$ ./build/logicus.exe
```

Esse processo garante que todas as bibliotecas e ferramentas necessárias estejam corretamente instaladas para executar o Logicus.

Como executar o *Logicus*:

Após a instalação das dependências e a compilação do projeto, o *Logicus*; pode ser executado diretamente pelo terminal.

- Linux e Windows

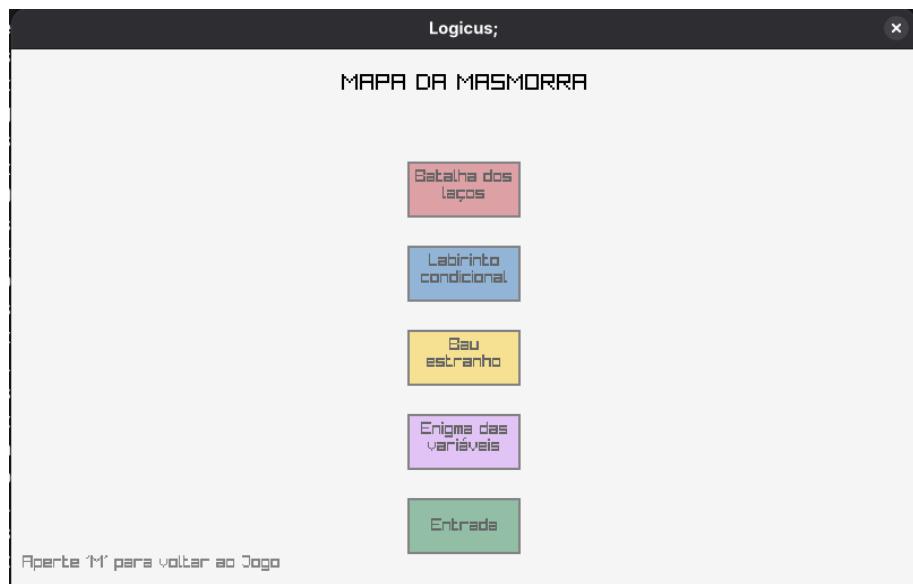
Dentro da pasta do projeto, execute:

```
$ make  
$ ./build/logicus
```

Como Usar – Controles e Interações

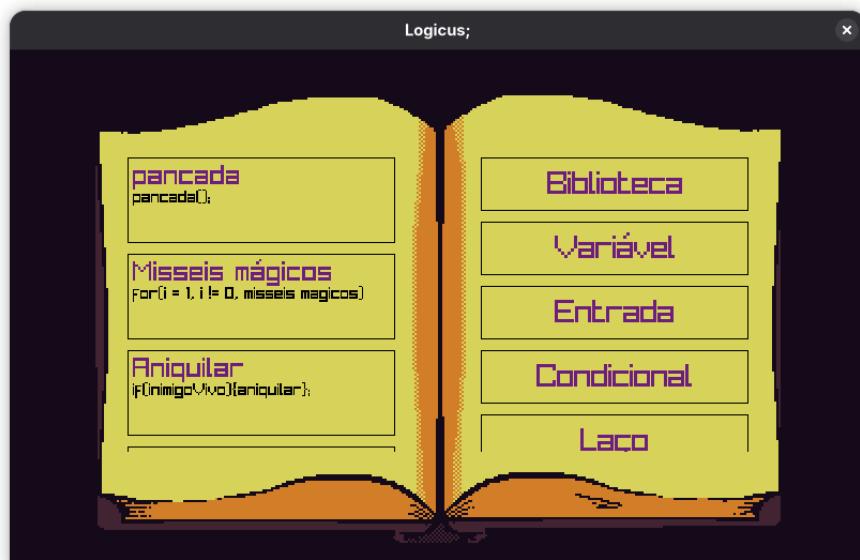
Logicus; foi desenvolvido para ser intuitivo, utilizando poucas teclas e interações simples para facilitar a navegação e o aprendizado.

- Tecla M – Abrir Mapa



Abre o mapa do jogo, permitindo ao jogador visualizar as áreas disponíveis e acompanhar seu progresso dentro da jornada.

- Tecla I – Abrir Grimório



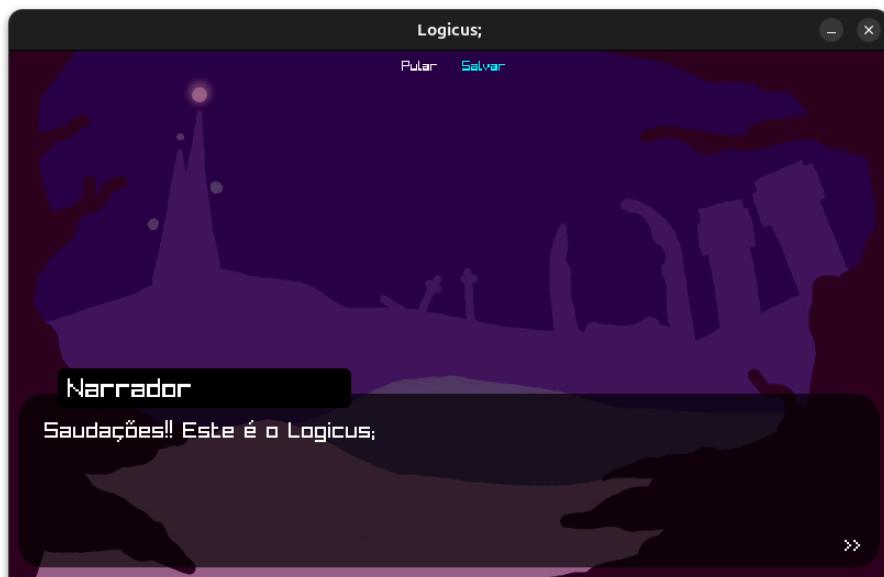
Abre o Grimório, o livro de feitiços e fases, onde o jogador pode consultar conteúdos, conceitos e acessar os desafios disponíveis.

- **Salvar – Registro de Progresso**



A opção de salvar permite registrar o estado atual do jogo, garantindo que o progresso seja mantido e possa ser retomado posteriormente.

- **Enter, Espaço ou Clique Esquerdo do Mouse – Interação**



Utilizados para interagir com a interface, avançar diálogos, confirmar escolhas e prosseguir entre telas e cenas.