

Trabalho Final POO

-Jogo de Aventura-

2023/2

Nome: Lucas Guerbari Blacovicz

Implementação de novos elementos

Para este trabalho, implementei 4 novos elementos para o mapa:

Choque: caso o personagem toque (caminhe) no choque, seu jogo fechará, significando que morreu e terá que recomeçar o jogo. Para implementá-lo me inspirei no método `podeMover` porém, com a lógica voltada para que quando o jogador escolher caminhar em direção ao choque, ao invés de não poder mover, ele morre.

Gerador: o gerador é responsável por desligar os choques, possibilitando que o jogador progrida no jogo (no mapa que dei de exemplo). Para utilizá-lo é usado o método `interage`. O método irá buscar um gerador nas proximidades do jogador e caso o encontre, o ligará. É possível saber se o gerador está ligado ou desligado por sua cor (vermelho quando desligado, verde quando ligado).

Espinhos: te impedem de passar. É necessário destruí-los para passar utilizando o método `ataca`. O método, na verdade, procura caracteres que estão relacionados aos espinhos ('E') nas proximidades do jogador e os substitui para caracteres vazios (' ') no mapa.

Nada: o elemento, na verdade, não tem outra funcionalidade a não ser substituir os choques no mapa.

Efeito fog também foi alterado a fim de diminuir a visão do jogador (dificultar).