

MODULES TO IMPLEMENT

TIMERS' MODULE

Funções para mostrar o contador no ecrã de maneira a que o jogador saiba quanto tempo demorou a passar o nível.

Funções para utilizar o timer como controlador de frame rate.

KEYBOARD

Funções para traduzir o premir das teclas das setas e do espaço em movimentos (andar para a frente, para trás e saltar).

Funções para traduzir o input do jogador no final (caso este tenha uma pontuação elevada o suficiente) para uma tabela de highscores.

MOUSE

Funções selecionar menus.

Funções para destruição de inimigos (é clicando com o cursor do rato no inimigo que o destruimos).

VIDEO CARD

Criação das animações 2D para o jogo.

RTC

Função para obter a data em que o highscore foi feito.

MENU/PROGRAM LOGIC

Implementação de uma state machine que permita ao utilizador passar do menu inicial para os highscores e dos highscores de volta para o menu inicial, do menu inicial para os créditos e dos créditos para o menu inicial e do menu inicial para o jogo. Durante o jogo, teremos também a possibilidade de invocar um menu de pausa e daí voltar para o menu inicial.

DEVELOPMENT PLAN

1st week:

Começar a fazer a parte gráfica do jogo, por exemplo, a personagem e os inimigos.
Implementar as structs para os vários objetos do jogo.

2nd week:

Implementar o movimento das personagens no jogo
Desenvolver a state machine que faz as transições entre os menus do jogo

3rd week:

Tratar da incorporação dos inputs do utilizador no jogo