Drifts

**O jogo**

O projeto consiste no desenvolvimento, na linguagem C++ empregando a biblioteca SDL(http://www.libsdl.org), de um jogo conhecido como Drifts. Para desenvolvê-lo foi necessário o suporte da biblioteca SDL nas máquinas utilizadas.

O jogo consiste em o usuário comandar com o mouse o movimento de uma bola amarela em uma área da tela. O objetivo do jogo é colar à bola amarela ao maior número de bolas verdes que for possível, evitando as bolas púrpuras. Tocar uma bola azul transforma suas bolas verdes em pontos e as faz desaparecer. É necessário estar carregando pelo menos três bolas verdes para receber pontos.

O objetivo do jogo é o acúmulo de pontos, o usuário poderá acumular o maior número de pontos com as bolas verdes antes de suas vidas acabarem, o jogador começa com 3 vidas e as perde a medida que toca nas bolas púrpuras.

**Telas**

O jogo é constituído de várias telas, a primeira de apresentação possue o nome dos integrantes do jogo, o nome do jogo “Drifts” e permite ao usuário navegar para a próxima tela, as telas que se seguem são do jogo, uma primeira informando ao usuário que o jogo começará em breve com os dizeres “Start Game” e logo em seguida o jogo começa em sua tela que deixa de possuir elementos estáticos como a anterior, que continha o número padrão de vidas do jogador e seus pontos iniciais “000” e passa a possuir a imagem da bola amarela (que está representada no mouse) e as bolas púrpuras, verdes e azuis que começam a cair gradativamente para que o usuário desfrute do jogo aumentando de dificuldade com o tempo.