Nome: **Eduardo Sigrist Ciciliato**

Número USP: **7986542**

Nome: Guilherme **Freitas Flores de Oliveira**

Número USP: **7173692**

**Plataforma de Desenvolvimento:**

Net Beans 7.3

**Instruções de Execução:**

* Na tela inicial do jogo utilizar as setas do teclado para controlar a seta de menu e começar ou finalizar o jogo.
* No jogo, utilizar setas do teclado para movimentar o personagem, espaço para colocar as bombas e “P” para pausar o jogo.
* No menu de pause utiliza-se as setas para controlar o que deseja selecionar e o enter para mudar alguma coisa ou ativar alguma funçao, assim como na pagina de configurações do jogo.
* Ao clicar com o botão direito do mouse em algum elemento o jogo pausa (sem mostrar o menu de pause) para poder selecionar objectos que se movem (ex: inimigo) e clicando em “mudar imagem” pode-se moficiar a imagem do elemento clicado.
* Mantando todos os inimigos (balão) você passa as fases e ao passar todas as fases chega ao final do jogo.
* Toda vez que você tocar em um fogo de explosão da bomba ou em inimigo, você morre.
* O total inicial de vidas é 3 (Pode ser configurado).
* Cada fase passada suas vidas voltam a inicial.
* Ao final do jogo a ultima tela mostra se você ganhou ou perdeu.

**Funcionalidades Novas:**

* Salvar jogo e carregar jogo salvo.
* Auto-Save a cada 20 segundos (opção configurável).
* Possibilidade de Mudar imagem dos elementos do jogo (apenas por imagens da pasta de imagens do jogo “/pasta\_do\_projeto/imgs/”).
* Tela de Pause, com funcionalidade de trocar o tempo do Auto-save enquanto o jogo roda, salvar o jogo ou sair do jogo.
* Configurações do jogo (intervalo do Auto-save, Vidas Iniciais).

**Esclarecimentos:**

Para testar a mudança de imagem de maneira facil foi colocada na pasta de imagens do projeto, uma imagem do bloco (elemento destrutivel por bombas no jogo) em cor vermelha com o nome de tijolo.png