

## Engenharia de Computação

Programação 01 - ECOM002

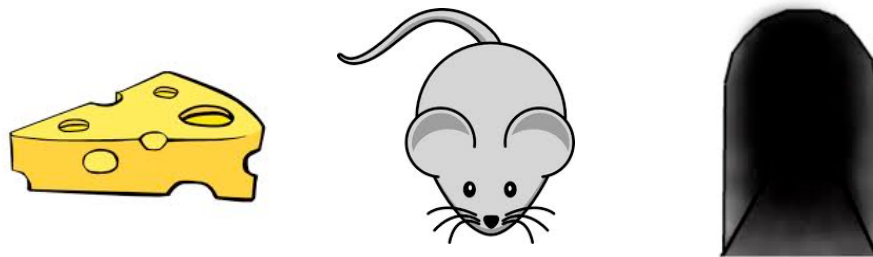
09 de dezembro de 2011

Professor: Rodrigo Peixoto

# PROJETO RATO

## Definição do trabalho

Crie um “jogo” onde há um rato, uma toca e um queijo. No início do jogo, o rato surge sobre o buraco e deve ser conduzido até o queijo pelo jogador utilizando as teclas direcionais do teclado. Quando o usuário pressionar uma tecla o rato deve ser orientado nesta direção. O jogo deve ser finalizado quando o rato tocar o queijo. Os elementos gráficos são: o rato, a toca do rato e o queijo. Todo início de jogo o queijo deve aparecer em uma posição aleatório da tela com uma distância mínima de 100 pixels da toca. A janela deve ter a dimensão 640 px de largura e 480 px de altura.



## Exemplo de tela do jogo



## Critérios de avaliação

A seguir estão listado os critérios de avaliação do projeto:

- I. Organização de código
  - A. Evite repetições de código
  - B. Separe os arquivos **.h** e **.c** de forma adequada
- II. Comentários do código
  - A. As funções devem ser documentadas, para facilitar o entendimento do código
- III. Execução do jogo. O jogo deve ser confeccionado com a biblioteca Allegro 5.0 <http://alleg.sourceforge.net/>
- IV. Apresentação em sala da aula um dia após a entrega do projeto
- V. Cópias serão julgadas como nota mínima, ou seja, zero!

## Entrega do projeto

O projeto deve ser entregue através do email: [rodrigopex.98089078@e2f.sugarsync.com](mailto:rodrigopex.98089078@e2f.sugarsync.com). O nome do arquivo deve ser o seu nome + \_projeto\_rato.zip com todos os arquivos **.h** e **.c**. O prazo de entrega do projeto é até o dia 14 de dezembro às 23:55. No dia 15 teremos a apresentação do projeto em sala de aula. O conteúdo, imagens e esta proposta de projeto estão no site da disciplina <https://sites.google.com/site/icecom2/material>.

Qualquer dúvida me falem.

Atenciosamente,

*Rodrigo Peixoto*