

Pré-projeto - Estrutura de Dados 1

Alunos: João Goulart Mendes de Freitas filho e Washington Thadeo Siqueira Gomes

Problema proposto:

Desenvolver um jogo eletrônico em 2D que entretenha e proporcione lazer ao usuário durante algum tempo.

Funcionalidades:

- Sistema de pontuação;
- Ranking de jogadores, para isso usaremos um algoritmo de ordenação;
- Escolha entre personagem, personagens persistidos dentro de um arquivo e carregados para uma lista encadeada, depois será possível selecionar o personagem preferido. Para encontrar o personagem na lista será utilizado um algoritmo de busca.

Demais informações:

- Biblioteca externa a ser utilizada: “Allegro5” e possivelmente algum motor de física, como por exemplo o “Chipmunk2D”.
- Ambiente de desenvolvimento: Visual Studio Code e Code::Blocks.
- Arquitetura: Organizar em bibliotecas de acordo com a função de cada arquivo(.c e .h).