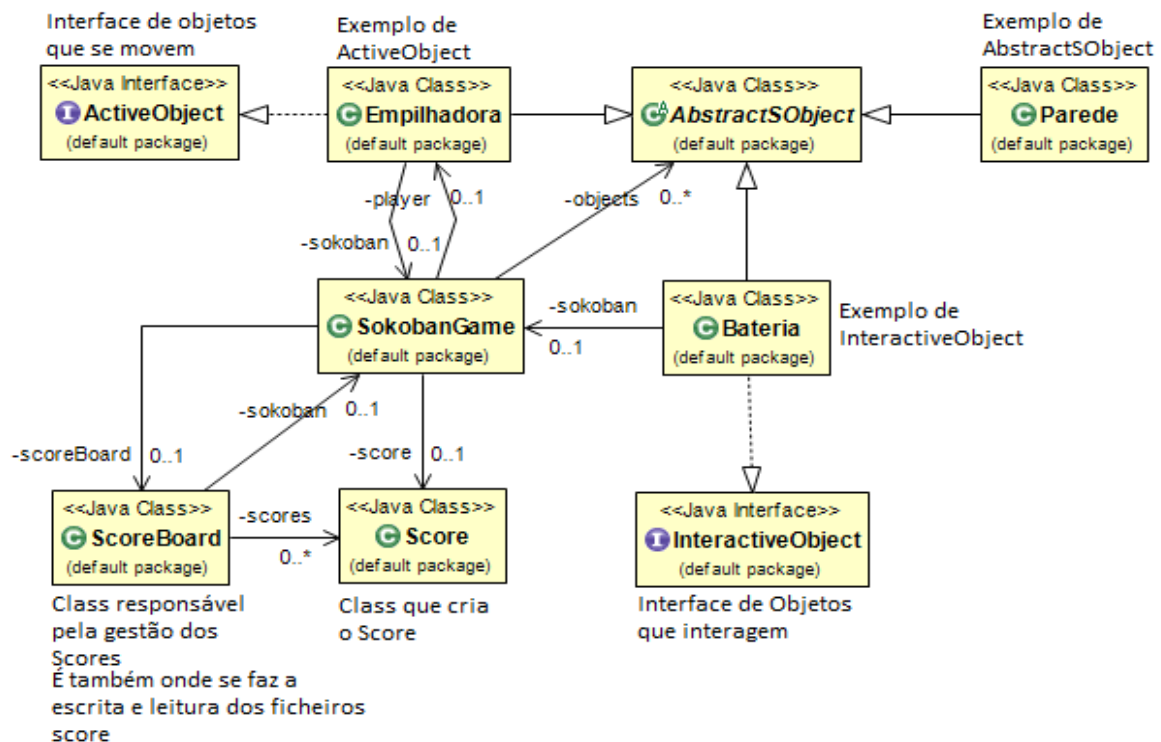


Trabalho Final de POO 2020



Manual de utilização:

- Tecla Q mostra as pontuações do respetivo nível;
- Setas para mover;
- Tecla J para carregar o nível anterior;
- Tecla K para carregar o nível seguinte;
- Tecla R para restart do nível;
- Tecla Esc para sair do jogo;

Observações sobre o jogo:

- Eliminar caixas (empurrá-las para o buraco) não terminará o jogo a menos que deixe de haver caixas suficientes para concluir o nível;
- Opções como reiniciar o jogo ou sair do jogo, são acompanhadas por Confirm Dialog (yes or no option);
- Após concluir cada nível, se o score se encontrar no top 3, ser-lhe-á pedido para introduzir o nome (pode ser ignorado sendo substituído por "ND");
- Procurei colocar níveis em que fosse possível verificar o funcionamento do jogo e objetos;

Opções tomadas:

- Interface ActiveObject para AbstractObjects que se movem;
- Interface InteractiveObject para AbstractObjects que interagem;
- Deixei ainda junto ao código comentários para uma melhor compreensão das respetivas funções;

Declaração: Eu, Francisco Jesus Alves António (nº 92613), declaro que o código entregue neste trabalho é integralmente da minha autoria.