

## INF01120–Técnicas de construções de programas–Trabalho pratico– Fase1

**Nomes dos componentes:** Emanuel Novakoski;  
Fabricio Szczesny de Almeida;  
Luiz Miguel Kruger;  
Thayná Minuzzo.

**Professor:** Marcelo Pimenta

**Link repositório Github:** <https://github.com/fszczesny/frogger>

### 1. Informações do Sistema

O programa será projetado para a plataforma Windows com o uso da linguagem C#.

### 2. Organização do Jogo

O programa é controlado pelas setas do teclado. O jogador terá 3 minutos para completar a travessia. Além do limite de tempo, o jogador terá 3 vidas.

A rua será populada por 3 tipos diferentes de veículos, cada um com definições independentes de sentido e velocidade. A cada fase completada, a velocidade dos veículos aumenta, tornando a travessia mais desafiadora.

A arte do jogo será baseada no estilo medieval. Portanto foram usados como obstáculo simulando veículos os seguintes itens: Carroças rosas, carroças laranjas e vacas.



Figura 1, breve esboço de interface.

### 3. Implementação