



# DINO WORLD

Projeto Final MC322 - Proposta de Jogo



Giovanna Gennari Jungklaus 198010  
Isabella Garcia Fagioli 173174



**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



Rodada: 1

**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



Rodada: 1

## OBJETIVO



Rodada: 1

**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



Rodada: 1

**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



Rodada: 1



**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível

Surpresa some do mapa

Rodada: 2





**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



Rodada: 2

**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



Rodada: 2

## OBJETIVO

Surpresa: Metoro  
Volte ao início  
(-10)

Rodada: 2



**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



Rodada: 2

**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



Rodada: 2

## OBJETIVO



Rodada: 2

**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



Rodada: 2



**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



Rodada: 3

**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



Dino morre

Rodada: 3

**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



Rodada: 3

**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



Rodada: 3

**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



Rodada: 3

**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



Rodada: 4



**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



A lava atingiu o ovo.  
Dino perde.

Rodada: 4



**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



Rodada: 4

**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



O dino chegou ao ovo.

Rodada: 4

**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



Rodada: 5

**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



Rodada: 5

**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



O dino deve apertar a tecla C para chocar o ovo (+50)

Rodada: 5

**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



Rodada: 6



**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



Rodada: 6



**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



Rodada: 6

**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



Rodada: 7

# OBJETIVO

Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível

O dino deve apertar a tecla C para chocar o ovo (+30)



Rodada: 7

**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



Rodada: 7

**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



Rodada: 8



**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



Rodada: 8

**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



Rodada: 9



**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



Rodada: 8

**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



Rodada: 9

**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



Rodada: 9

**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



Rodada: 10

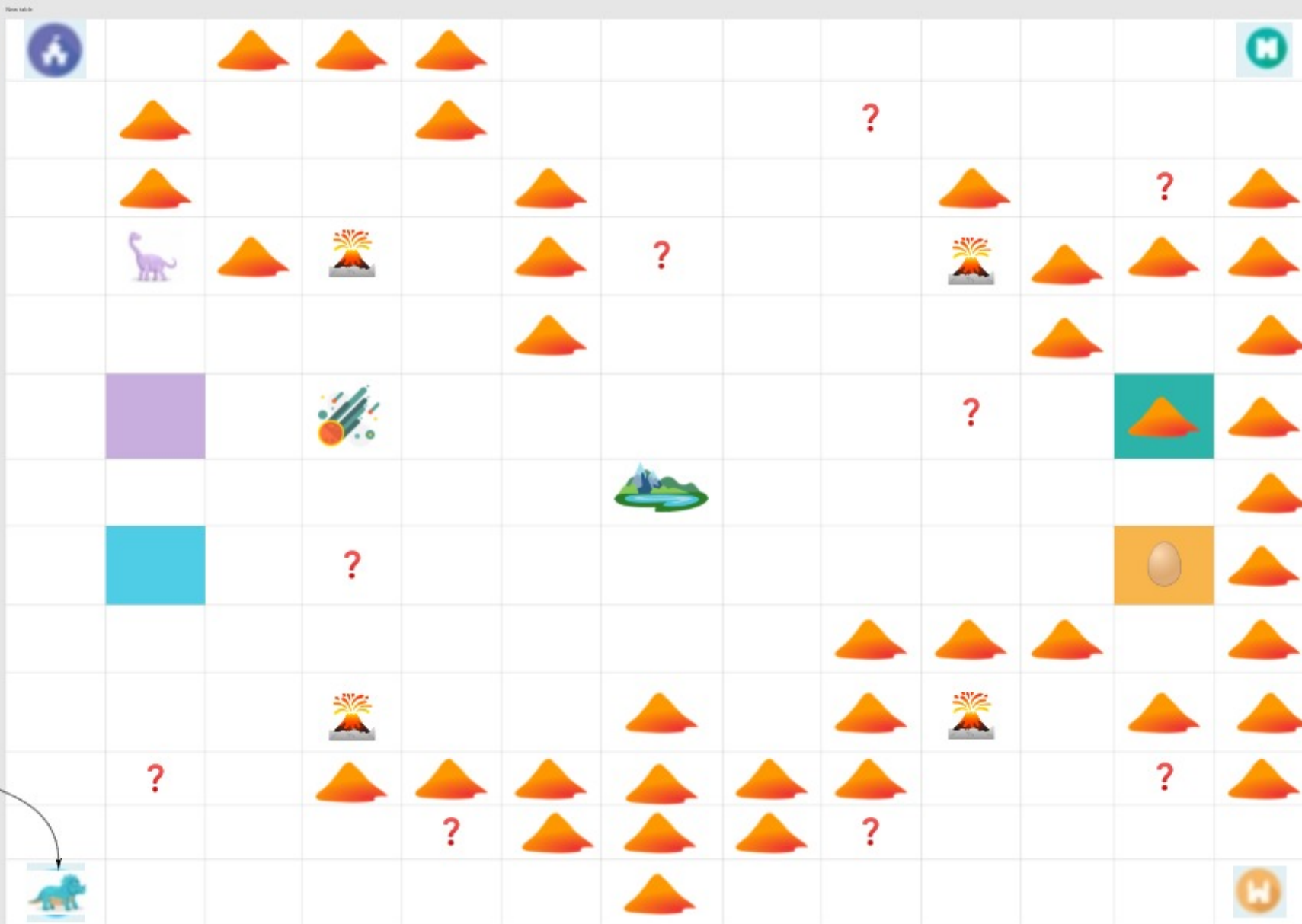
**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



Rodada: 10



**OBJETIVO** Chegar no forte da sua cor primeiro, passando pelo ovo do seu filhote, com a maior pontuação possível



O Dino azul chegou ao forte com seu ovo!

Rodada: 10

# REGRAS

- O ovo deve ser capturado o mais rápido possível. Ele pode ser capturado em até 10 jogadas para receber alguma pontuação. A pontuação atribuída será  $100 - (\text{jogada} - 1) * 10$ . Capturar o ovo é uma condição imprescindível para ganhar o jogo. Então, deve ser capturado mesmo se não for em menos de 10 jogadas.
- Quando o dino chega ao ovo do seu filhote, ele deve apertar a tecla "C" na rodada seguinte para pegar o filhote e seguir na outra rodada.
- A cada jogada, uma célula conectada a um vulcão, diretamente ou por outras lavas, é ocupada por lava e o dino morre se passar por ela
- Se a lava atingir o ovo, o dinossauro perde. Se atingir uma surpresa, a surpresa deixa de existir.



- O dino pode se movimentar 1 casa em qualquer direção: vertical, horizontal ou diagonal. Uma casa não pode ser ocupada por mais de um dino.
- Se o dino passar pela lava, sem o power up da estrela ativado, ele morre
- Não é possível se mover para uma casa onde há um meteoro
- Uma vez aberta uma caixinha de surpresas (automaticamente quando o dino passa por ela), ela não pode ser reaberta

# SURPRESAS

Em casas com ? uma surpresa acontece. Ela pode ser boa ou ruim.

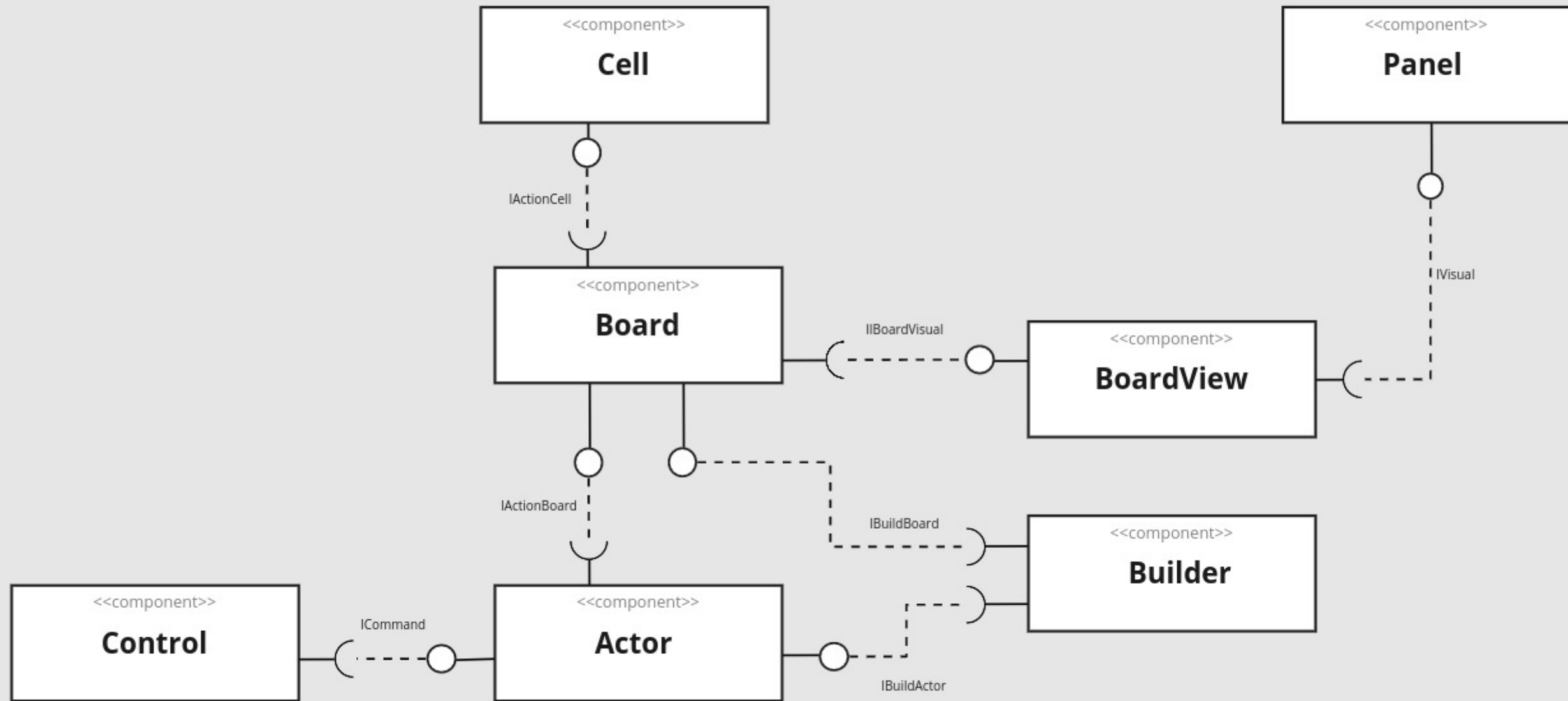
Surpresas e suas implicações:

★ Estrelinha -> permite aquele dino a passar sobre lava 1 vez (+50)

🌠 Meteoro -> um metoro cai na casa da interrogação e o dino volta para a casa inicial (-20)

🌿 Comida -> (+10)

🪨 Pedra - > No meio do caminho tinha uma pedra. Tinha uma pedra no meio do caminho. (-10)



<<component>>

# Actor

<<interface>>

**IActionBoard**

<<interface>>

**ICommand**

<<interface>>

**IBuildActor**

<<interface>>

**IActor**

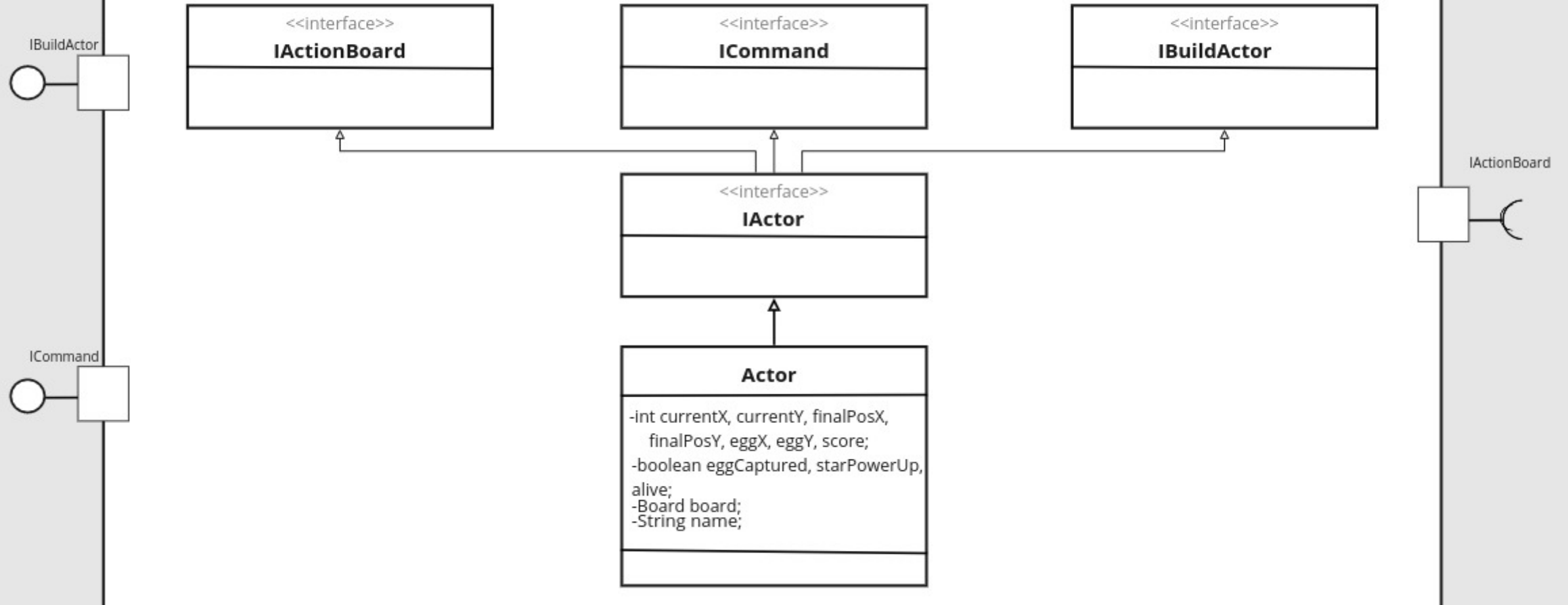
**Actor**

-int currentX, currentY, finalPosX,  
finalPosY, eggX, eggY, score;  
-boolean eggCaptured, starPowerUp,  
alive;  
-Board board;  
-String name;

IBuildActor

IActionBoard

ICommand



<<component>>

# Cell

<<interface>>

**IActionCell**



**Cell**

-boolean hasVolcano, hasEgg,  
hasLava, hasSurprise, hasMeteor,  
-Dino dino;

IActionCell





# OBRIGADA



Giovanna Gennari Jungklaus 198010  
Isabella Garcia Fagioli 173174

