



DINO WORLD

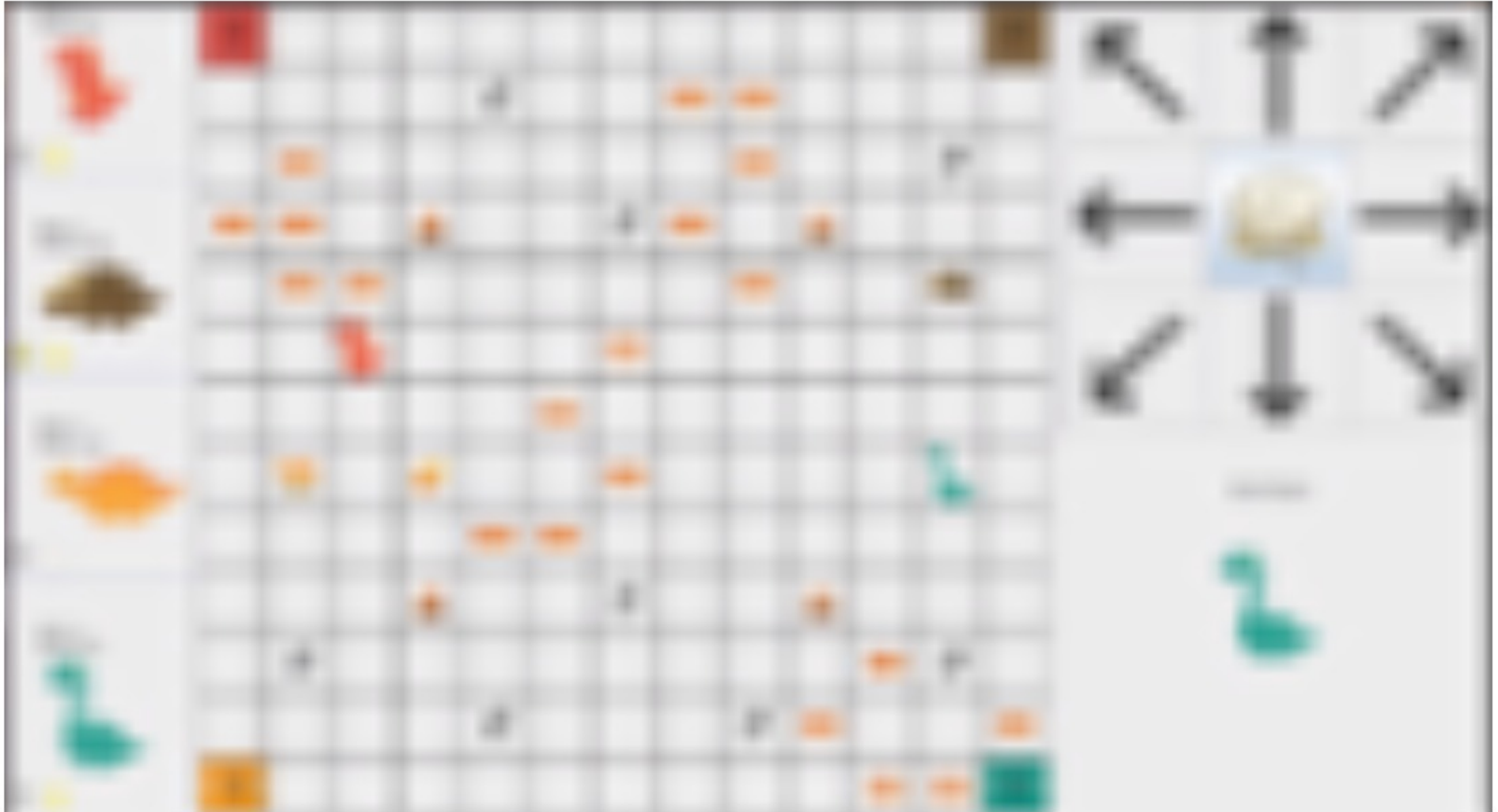
Projeto Final MC322



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



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 o botão de chocar o ovo 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 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:

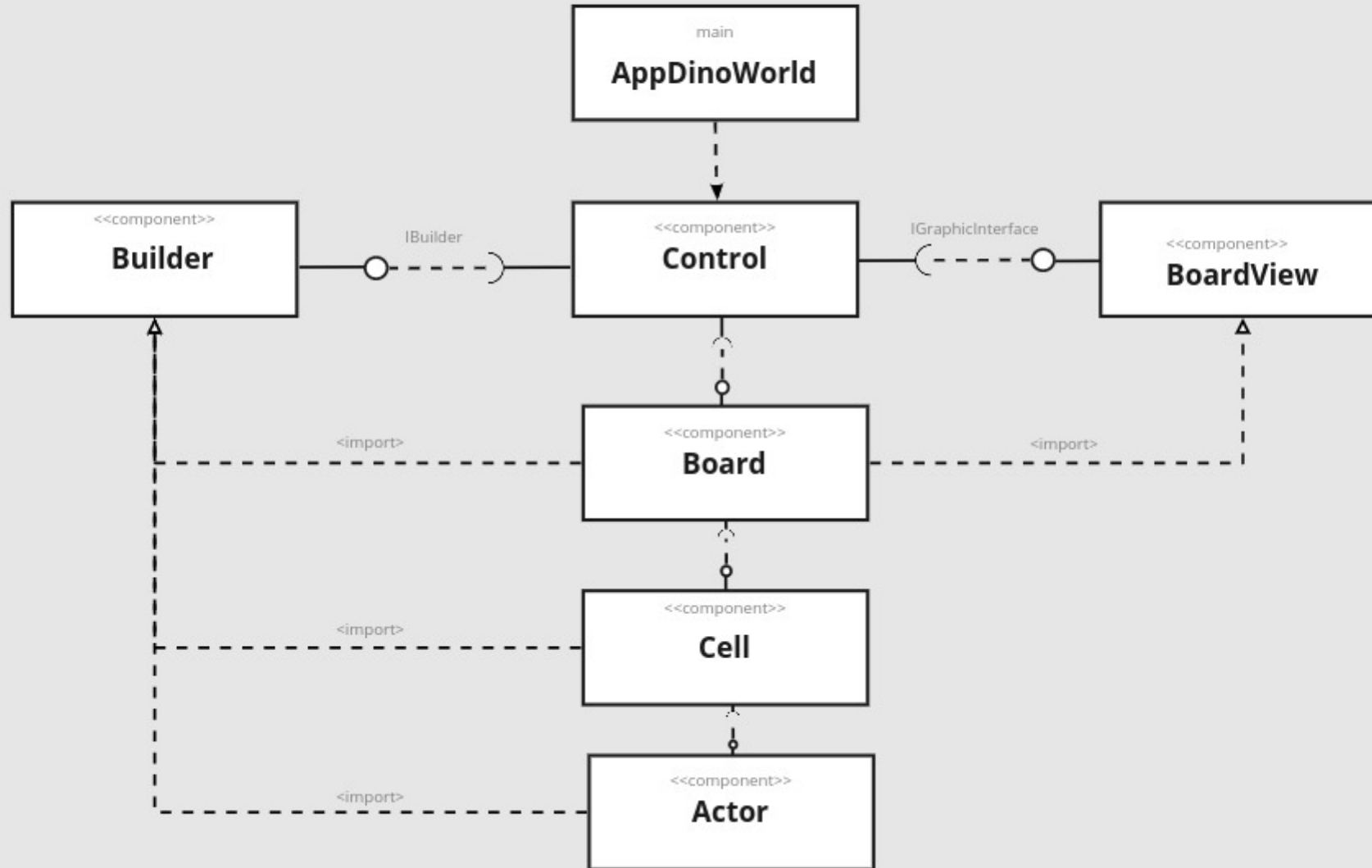
★ Estrelinha -> permite aquele dino a passar sobre lava 1 vez (+50)

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

🌿 Comida -> (+10)

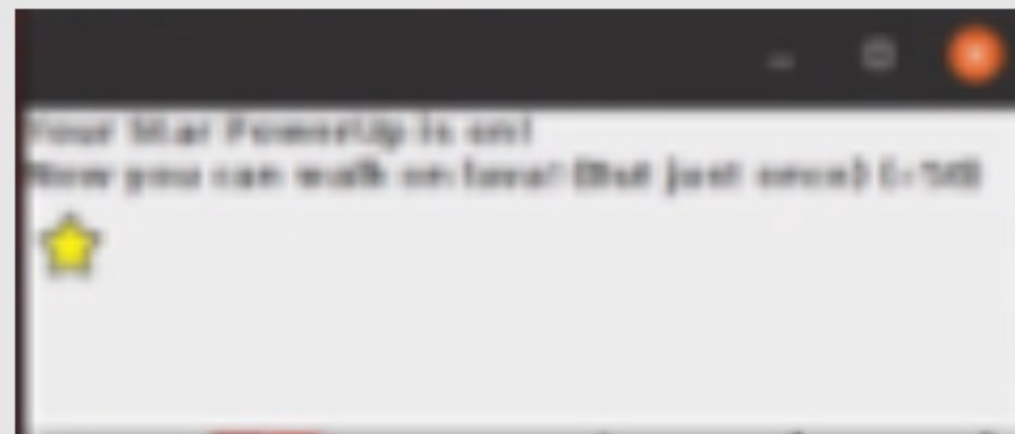
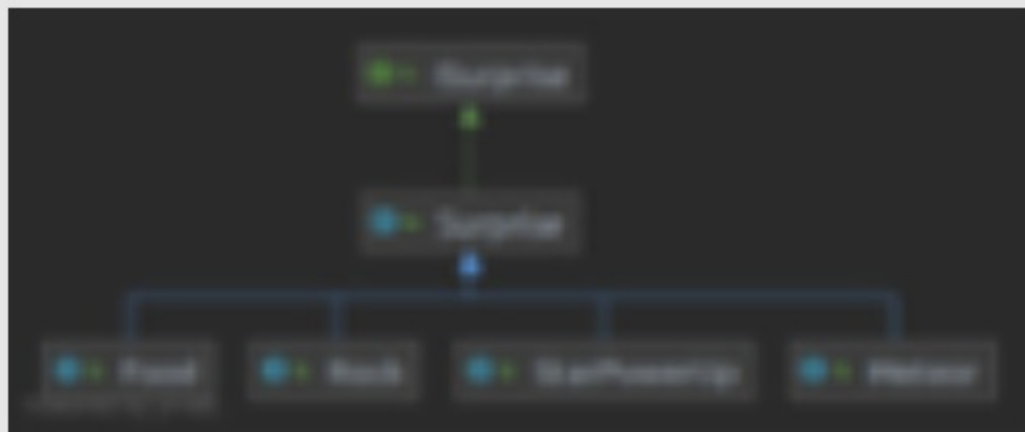
🪨 Pedra - > No meio do caminho tinha uma pedra. Tinha uma pedra no meio do caminho. (-10)

Arquitetura



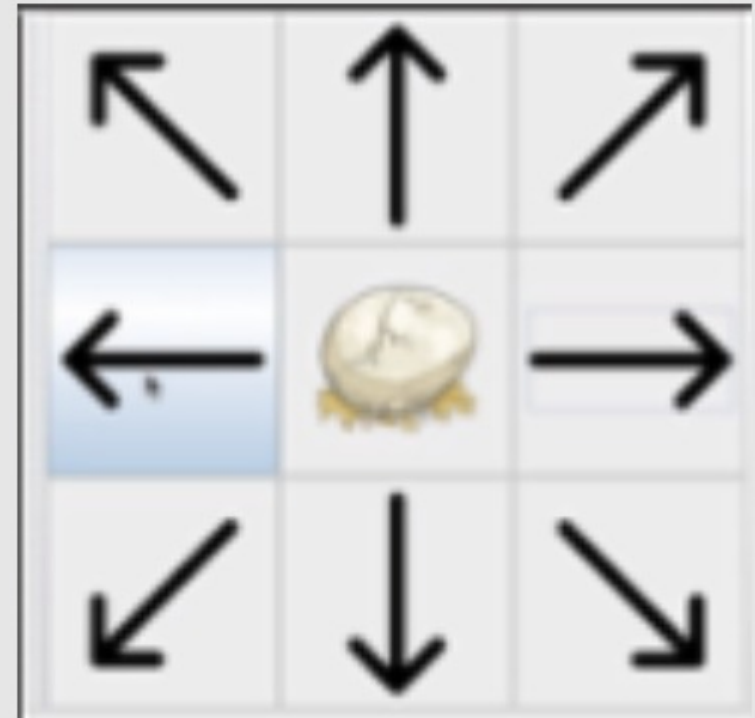
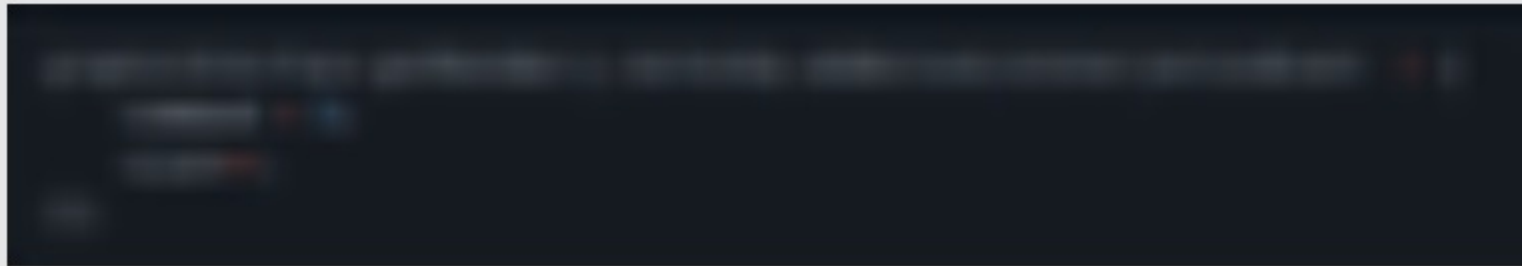
Destaque

- Uso de polimorfismo para reconhecimento da surpresa, atribuição de pontos e exibição da janela popup



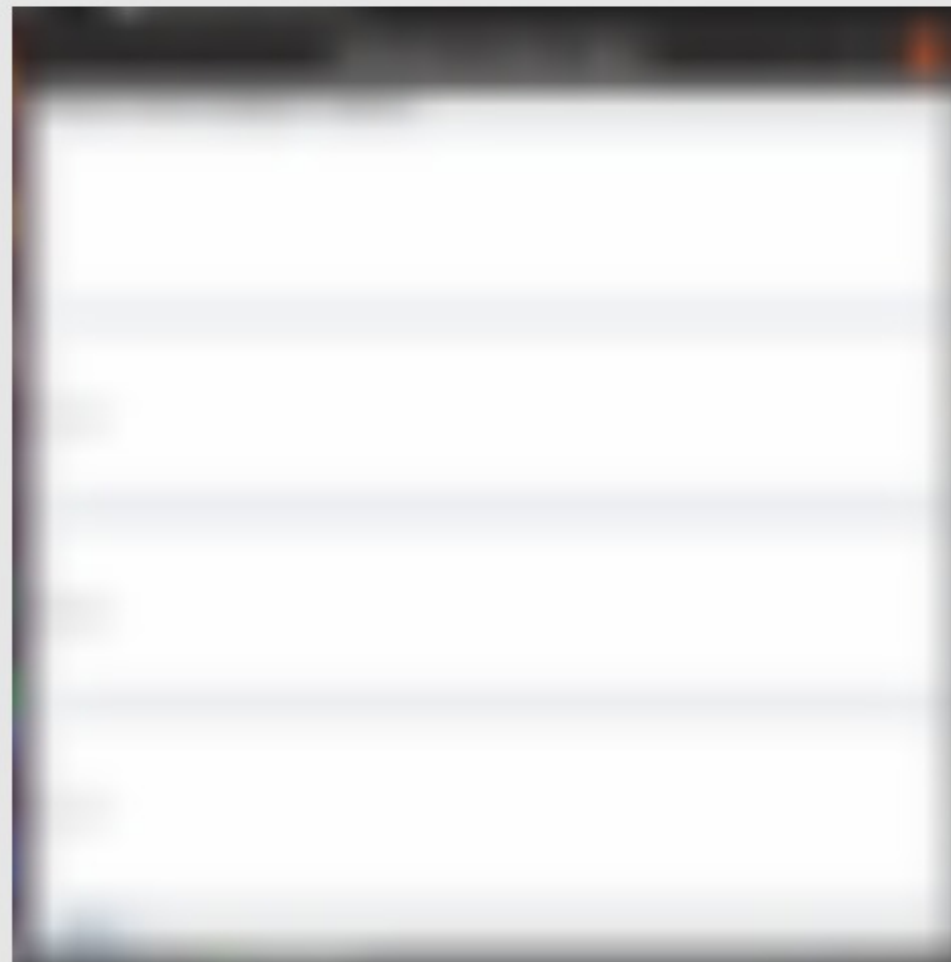
Histórico

- Jogadas lidas no terminal
- Listeners de JButtons



Histórico

- Nomes dos players lidos no terminal
- JTextFields com DefaultValues



Melhorias a serem feitas

- Melhorar o encapsulamento do jogo, pois muitas verificações são feitas sobre a matriz de células do Board fora da classe
- Criar interfaces herdeiras nos pacotes para separar atividades de montagem de componentes e de ações que modificam os componentes
- Criar um bot para jogar com menos de quatro pessoas



OBRIGADA



bit.ly/AppDinoWorld



Giovanna Gennari Jungklaus 198010
Isabella Garcia Fagioli 173174