

Nome: Grazielle Reis Mascaro

Paradigmas da Programação - Relatório do Projeto

Link do vídeo (drive):

<https://drive.google.com/file/d/1gvTxq2Q1ooLv4CcSz2eQcaa-DJnvEqDm/view?usp=sharing>

Para o projeto, foram implementados alguns (poucos) elementos da primeira fase do jogo de arcade Donkey Kong, de 1981. O projeto pode ser executado com os comandos:

`stack build`

`stack run`

Estão no projeto toda a movimentação do personagem Mario (controlado pelo jogador pelas setas para andar e pela barra de espaço para pular) e o início da implementação dos barris.

Um novo barril surge a cada dois segundos. Todos os barris seguem o mesmo caminho. A ideia era gerar todos os caminhos possíveis e armazená-los em um grafo, fazendo cada barril tomar um caminho aleatório, além de deixar o tempo entre o surgimento de barris variar; porém, não foi implementado a tempo.

Não há colisão.

Principal dificuldade: **WINDOWS!!!** Compilar e executar projetos no Windows foi desafiador. Em algum momento desisti de tentar implementar o jogo do Donkey Kong, comecei a trabalhar em jogos mais simples que funcionassem na terminal, tive problemas ainda maiores com as bibliotecas até enfim retornar ao projeto original.

Já no código, o maior desafio foi o pulo que acontece quando o jogador aperta a barra de espaço, sem permitir pulos duplos mas possibilitando que o jogador vá para a direita ou esquerda enquanto pula.