

Racinix

O projeto Racinix consiste num jogo bidimensional de corridas com pistas geradas aleatoriamente a partir de uma semente ("seed").

Existirá uma linha de partida e várias posições de controlo onde os veículos serão obrigados a passar para completar cada volta.

Dependendo do decorrer do projeto, poderão ser implementadas algumas funcionalidades adicionais como um modo de cores noturno, um modo multiplayer e highscores.



Distribuição temporal das tarefas

Semana 0 (18/11/2014 a 24/11/2014)

- Geração aleatória de pistas;
- Programação da refresh rate utilizando as interrupções do Timer 0.

Semana 1 (24/11/2014 a 1/12/2014)

- Implementação da física do veículo e do controlo do seu movimento com o teclado.

Semana 2 (1/12/2014 a 8/12/2014)

- Implementação dos menus controlados pelo rato.

Semana 3 (8/12/2014 a 15/12/2014)

- Double buffering;
- Display e rotação de imagens BMP;
- Caso sobre tempo, modo dia/noite.

Semana 4 (15/12/2014 a 22/12/2014)

- Caso sobre tempo, implementação do modo multiplayer.

Semana 5 (22/12/2014 a 2/01/2014)

- Caso sobre tempo, implementação dos highscores;
- Reservado para eventuais atrasos.

Dispositivos a utilizar

- Placa gráfica: apresentação visual dos menus, fundo, veículo e outras componentes do jogo;
- Timer: refresh rate;
- Keyboard: controlo do veículo e inserção do nome nos highscores;
- Rato: navegação pelos menus;
- RTC: semente para a geração de números aleatórios e gráficos modo dia/noite;
- Porta de série: caso seja implementada, usada como modo de comunicação multiplayer.