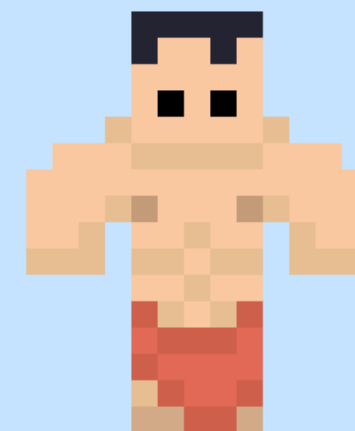


A FUGA DE TESEU

**Nomes: Fábio Antônio, Gabriel Samarane, Guilherme
de Brittes, João Lucas Curi, João Madeira, Lucas
Alkmim, Pedro Lima, Pedro Maia**

A FUGA DE TESEU

O jogo se baseia no mito do Minotauro, com uma pequena alteração na premissa. O perseguidor se torna o perseguido e deve fugir do labirinto.

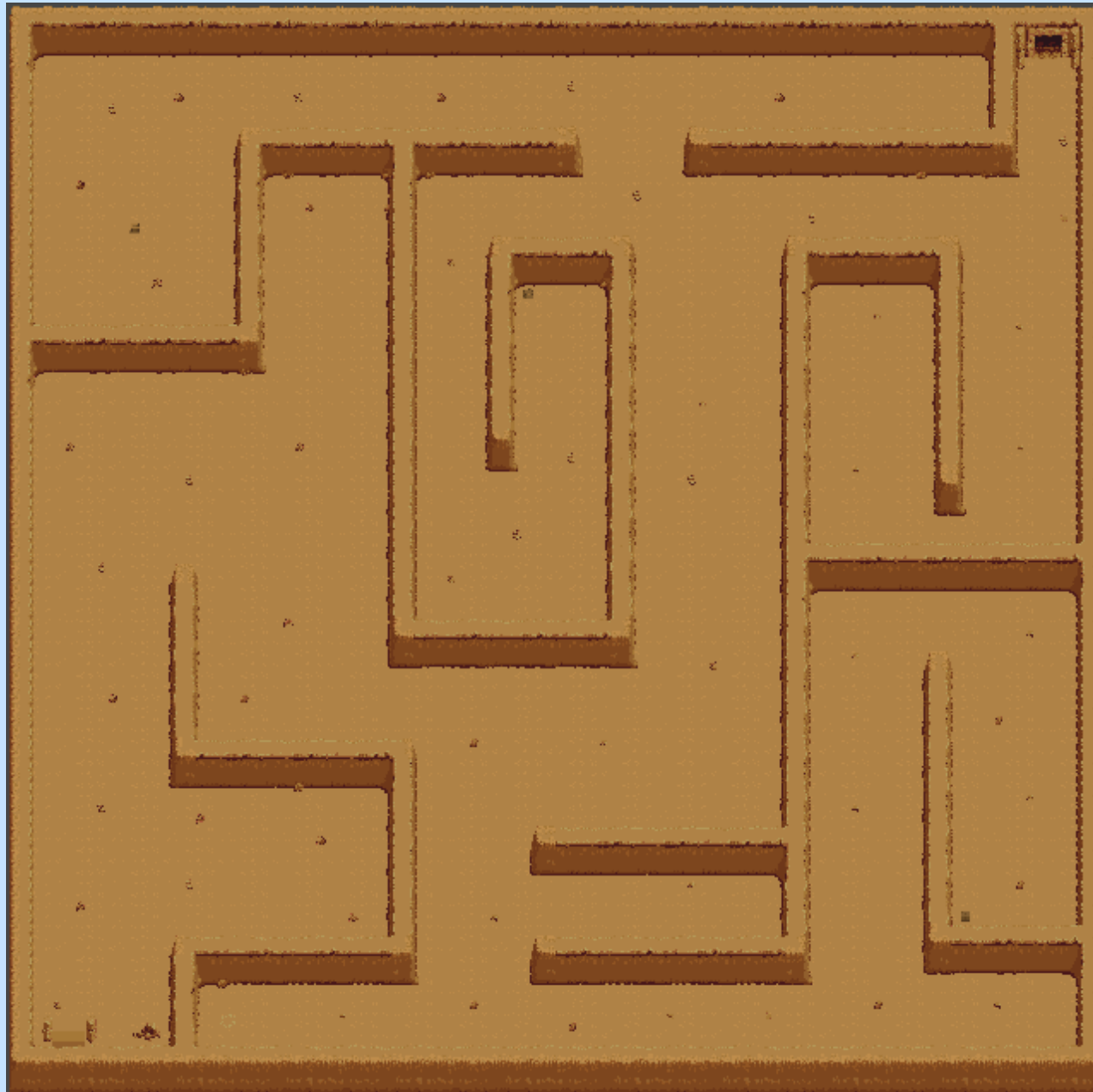


INTERFACE

Menu principal



CENÁRIO



O cenário do jogo é o labirinto em que vivia Astérios, o Minotauro. Cada fase representa uma parte do labirinto, aumentando progressivamente a complexidade.

ITENS

- Olho de Argos



- Lã do caminho



GRAFOS

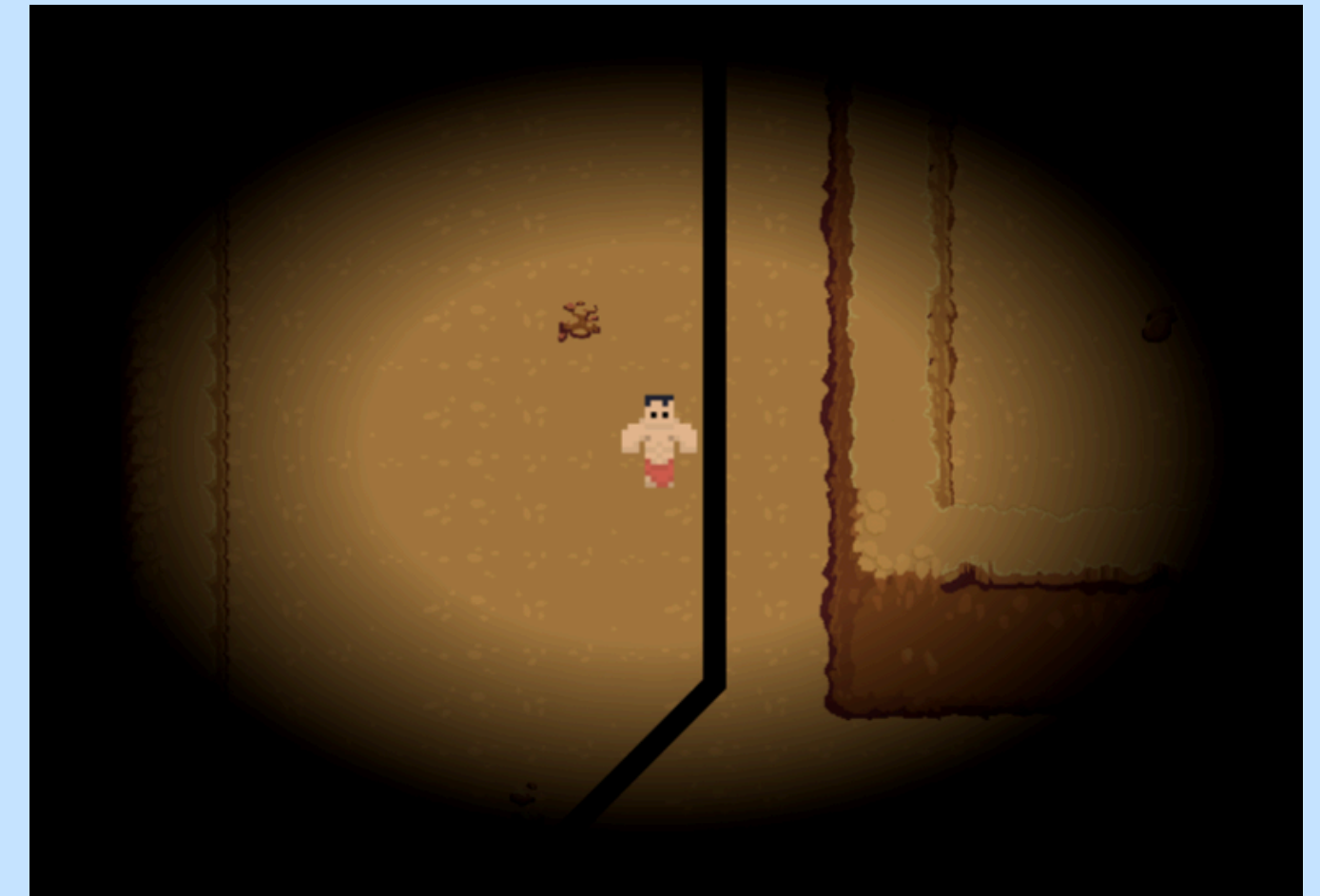
Implementamos o A^* para o Minotauro perseguir o Teseu



GRAFOS



O item Lã do caminho foi implementado para mostrar o menor caminho até a saída





MECÂNICAS



MECÂNICA IMPLEMENTADA

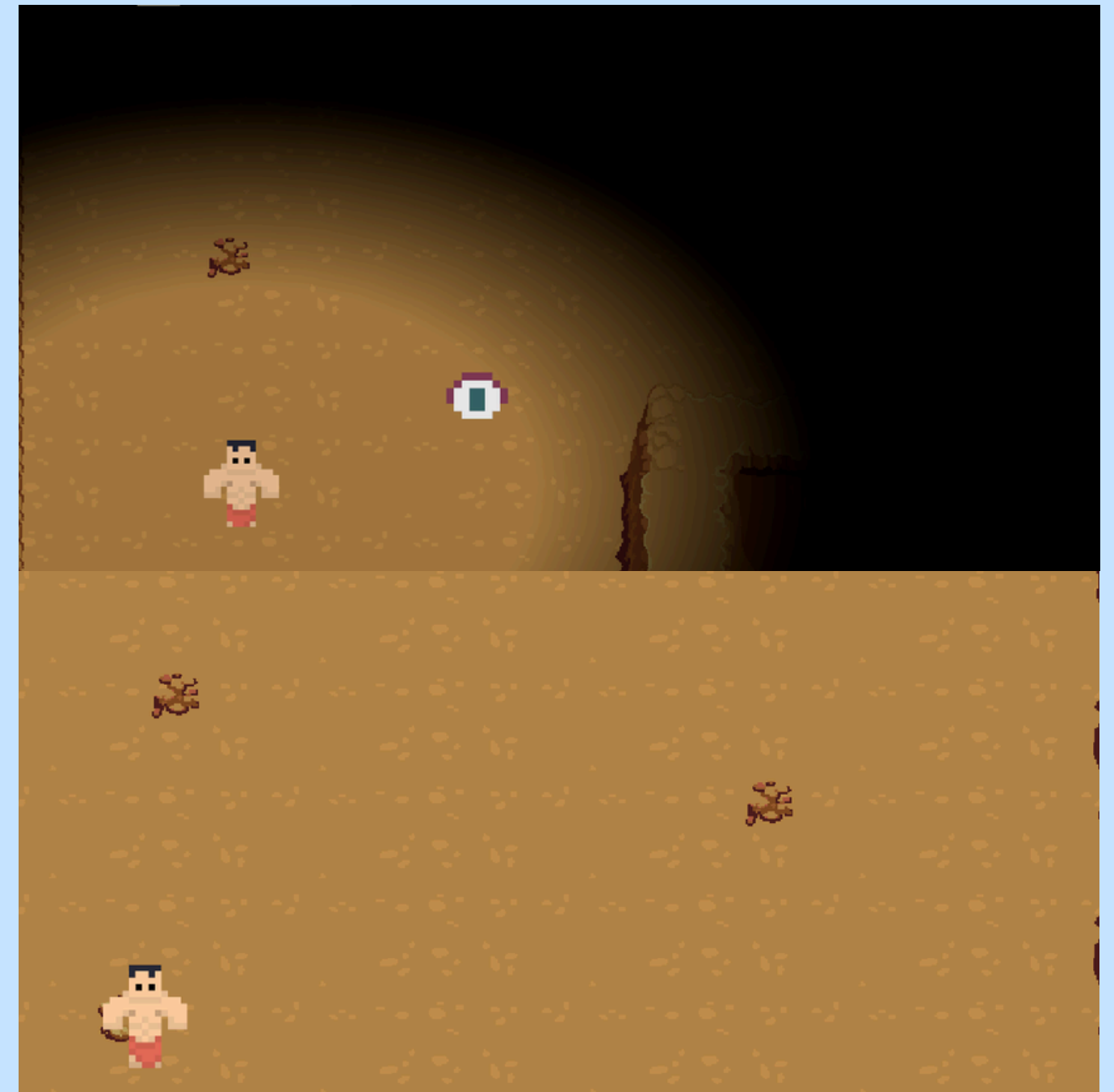
Implementamos:

- Colisões no mapa
- Colisão Teseu e Minotauro (Game-Over)



MECÂNICA IMPLEMENTADA

Ao ativar o item, o jogador desbloqueia temporariamente a visualização completa do mapa.





TRILHA SONORA



TRILHA SONORA

Foi implementado a trilha sonora no Menu Principal e nas fases em geral



QUAIS OS PRÓXIMOS PASSOS?

Implementar
a IA

