

Relatório - Projeto de Introdução à Arquitetura de Computadores



Imagem inicial do jogo

FUNCIONALIDADE DO JOGO

Lista de comandos:

- Tecla 0: movimenta o rover para a esquerda (continuamente caso a tecla não deixe de ser permitida);
- Tecla 1: dispara o míssil;
- Tecla 2: movimenta o rover para a direita (continuamente caso a tecla não deixe de ser permitida);
- Tecla C: começa/recomeça o jogo;
- Tecla D: pausa/retoma o jogo;
- Tecla E: termina o jogo.

Objetivo:

- Destruir os meteoros maus
- Absorver energia dos meteoros bons
- Não deixar que a energia do rover chegue a zero

Extras acerca de mudanças no projeto:

- No enunciado apesar de ser sugerido que estejam 4 meteoros simultaneamente no ecrã, decidimos ter 5 de modo a dar mais dinâmica ao jogo;
- Todas as funcionalidades pedidas para o jogo foram satisfeitas.

Concluindo a tarefa proposta foi realizada com sucesso!