

## Introdução

Neste projeto desenvolvemos um jogo educacional, do qual o jogador poderá aprender como o homem na idade da pedra, fazia a sua caça para conseguir o alimento para a sua sobrevivencia.

O jogador deverá caçar um javali para conseguir o alimento e não falecer devido a fome.

## Materiais e Métodos

Para a construção do jogo utilizamos a linguagem C, com a biblioteca Allegro-5 para a representação das imagens na tela.

As imagens foram desenvolvidas utilizando o software RPG Maker, por causa de sua facilidade para criar sprites de personagens.

Para recortarmos as imagens geradas através do RPG Maker utilizamos o software ShoeBox.

Em diversos momentos tivemos que utilizar de conhecimentos de trigonometria e planos bi-dimensionais para a representação das imagens na tela.

A sua dificuldade se da por não termos um grande conhecimento da biblioteca Allegro-5 e termos simultaneamente ter que aprender a sintaxe da linguagem.



## Resultado



## Considerações Finais

Este projeto foi bem útil para o aprendizado, tanto da linguagem, quanto no uso de ferramentas de gerenciamento como o Trello metodologias de gerenciamento de projetos, e técnicas para programação de jogos 2D.

## Referências

- <http://www.rafaeltoledo.net/tutoriais-allegro-5/>
- <https://forum.imasters.com.br/topic/544883-detec%C3%A7%C3%A3o-de-colis%C3%A3o-allegro-5/>
- [https://wiki.allegro.cc/index.php?title=Windows...Allegro\\_5](https://wiki.allegro.cc/index.php?title=Windows...Allegro_5)
- [www.rpgmakerweb.com/](http://www.rpgmakerweb.com/)
- <https://renderhjs.net/shoebox/>
- [https://www.allegro.cc/manual/5/al\\_draw\\_rotated\\_bitmap](https://www.allegro.cc/manual/5/al_draw_rotated_bitmap)