**Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto**

****

**Laboratório de Programação Orientada por Objetos**

**MIEIC**

**Color Ninja**

**07/06/2016**

**Turma:** *2MIEIC05*

**Grupo de Projeto:** *6*

**Autores:**

José Aleixo Peralta da Cruz ([up201403526@fe.up.pt](mailto:up201403526@fe.up.pt))

José Miguel Matos Lopes da Costa ([up201402717@fe.up.pt](mailto:up201402717@fe.up.pt))

**Índice de Figuras**

Figura 1 – Menu Inicial.........................................................................................5

Figura 2 – Menu de Definições............................................................................5

**Índice**

Introdução............................................................................................................4

Manual de Utilização............................................................................................5

Conclusão............................................................................................................6

**Introdução**

Com este Relatório pretendemos apresentar o nosso trabalho realizado no âmbito do segundo projeto de Laboratório de Programação Orientada a Objetos, um jogo chamado *Color Ninja*.

O jogo consiste em eliminar figuras “atiradas” para o ecrã numa certa sequência, tiramos inspiração do, já conhecido, jogo, *Fruit Ninja*.

Apresentamos, as instruções básicas para a execução da aplicação, descrevendo as suas diversas funcionalidades, e ainda a descrição dos modelos de conceção em UML e dos padrões de desenho utilizados.

**Manual de Utilização**

Ao iniciar a aplicação, é apresentador o menu inicial ao utilizador. A partir daqui este pode optar por começar um novo jogo, selecionando a opção *New Game,* pode ir para o menu das definições, clicando em *Settings*, ou ver as pontuações mais altas feitas anteriormente, clicando em *Scores*.

****

Figura 2 - Menu de Definições

Figura 1 - Menu Inicial

No menu *Settings* o utilizador pode, alterar o volume dos efeitos sonoros através do *slider* abaixo de *Sounds Volume,* ou da música em *Music Volume*.

Pode também alterar a dificuldade selecionando uma das *checkbox*’s abaixo de *Difficulty*.

Ao premir o botão no canto superior esquerdo, volta ao menu inicial.

**Conclusão**