Trabalho ED:

loadMission()

-se já existe codMission->se já existe versão->lançar excecao

-se já existe codMission->se não existe versão->adicionar a versão à missão

-se não existe codMission->adicionar missao

-verificar se existe pelo menos uma divisão.

-carregar ligações -> verificar se já existem no edifício

-tem de ter entradas, tem de ter saídas e as entradas e saídas existirem nos edifícios.

-não podem existir entradas e saídas repetidas.

-tem de existirem inimigos e não podem ter nome repetido.

-Grafo tem de ser conexo.

-Inimigos tem de ter dano com mais de 0 e menor=100.

Simulação Manual:

* Apresentar as entradas.
* Apresentar o mapa(atualizando os inimigos nas divisões), os powerUps(se foram utilizadas) e as saídas em cada iteração.
* Missao termina com sucesso quando chega ao alvo e sai por uma saída.
* Missao termina sem sucesso quando sai sem o alvo ou perde a vida.

Challenges:

Mudar inimigo em divisões contiguas aleatoriamente?

Surgir aleatoriamente no mapa os powerUps?

Simulacao Automática:

O objetivo é entrar e sair com 100 pontos passando pelo alvo.

Missao falhada se sair com menos de 100 pontos.