

RELATÓRIO DO PROJETO

PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

Aluno: Jorge Gomes Nº 104558

Professora: Rita Peixoto

Aluno: Vasco Baleia Nº 104670

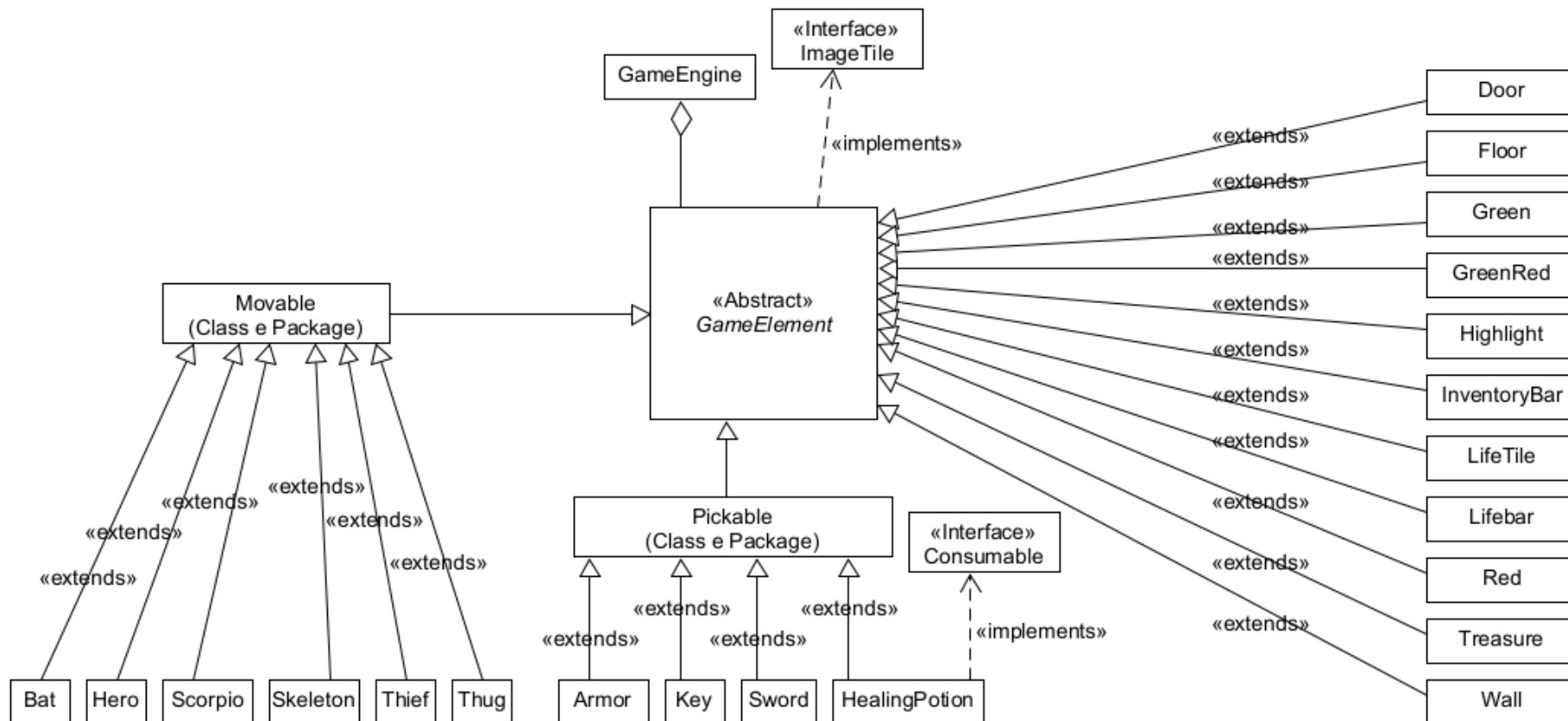
Data: 09/12/2022



ÍNDICE

Relatório do PROJETO	1
PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS	1
Modelo Relacional	3
INSTRUÇÕES DO JOGO	4

MODELO RELACIONAL



Nota:
Todos estes elementos se encontram no package "Static", no entanto, todos são um extend da Classe "GameElement"

INSTRUÇÕES DO JOGO

Ao iniciar o jogo pela primeira vez, o herói começa na posição (1,1), com uma sala indicada pelo ficheiro room0.txt

O herói pode ser movimentado com as teclas de setas (▲,▼,◀,▶). Este contém um inventário, com capacidade máxima de 3 itens. Ao passar por cima de um item, se ainda tiver espaço no inventário, o mesmo será adicionado ao inventário e removido da sala.

É possível seleccionar cada item do inventário recorrendo às teclas **1,2** e **3**. Ao seleccionar um item, é possível recorrer à tecla **D** para o remover o do inventário, ficando este na posição da sala onde o herói se encontra.

Se for um item do tipo Consumable, é possível ainda usar a tecla **C** para consumir o mesmo, removendo-o assim do inventário e aplicando o seu efeito no herói.

Por ser um jogo Rogue-like, foi também implementado um sistema de pontuações.

As seguintes ações dão pontos ao jogador:

- Matar inimigos
 - Esqueleto: +10 pontos
 - Morcego: +15 pontos
 - Brutamontes: +20 pontos
 - Escorpião: +25 pontos
 - Ladrão: +30 pontos
- Apanhar itens: +5 pontos
- Abrir portas: +15 pontos
- Encontrar o tesouro: +100 pontos

As seguintes ações removem pontos ao jogador:

- Consumir uma poção de vida: -10 pontos

O dano dado pelos inimigos foi decidido conforme o enunciado.