

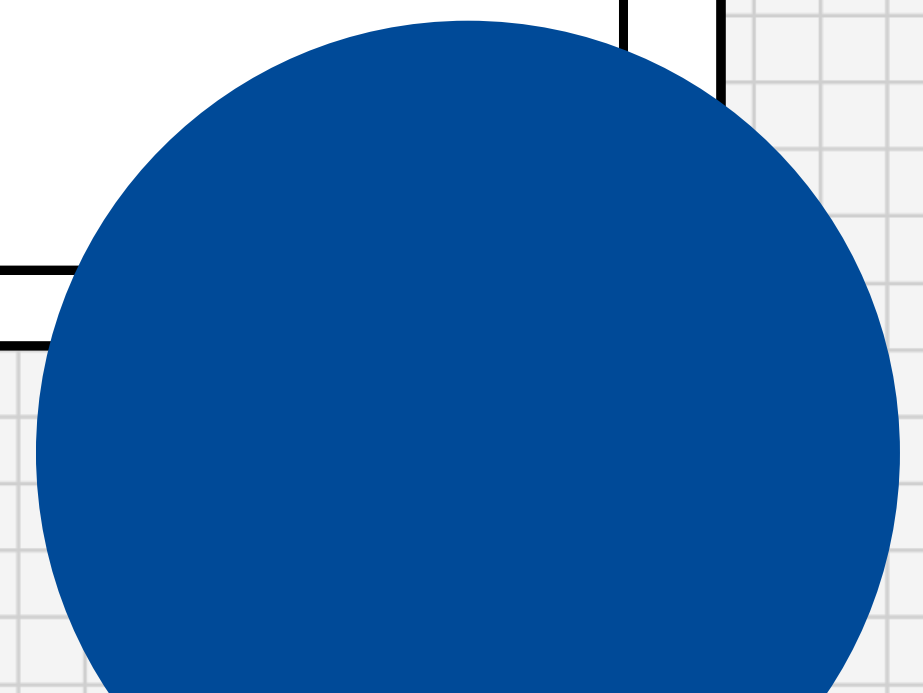


Projeto da Disciplina: Programação 1

Search



**Trophy Collect:
Sport Club edition**



Team 8

Ayrton Guimarães (afg)

Ewerton Monteiro (emlb)

João Nolasco (jpon)

Marcos Christopher (mcsn)

Mateus nepomuceno (mnss)

Tiago chacon (toscc)

Team 8

Ayrton Guimarães (afg)

João Nolasco (jpon)

- desenvolvimento do código
- organização do github

Team 8

Ayrton Guimarães (afg)

João Nolasco (jpon)

→ desenvolvimento do código
→ organização do github

Mateus nepomuceno (mnss)

Tiago chacon (toscc)

→ Tela Inicial
→ Relatório

Team 8

Ayrton Guimarães (afg)

João Nolasco (jpon)

→ desenvolvimento do código
→ organização do github

Mateus nepomuceno (mnss)

Tiago chacon (toscc)

→ Tela Inicial
→ Relatório

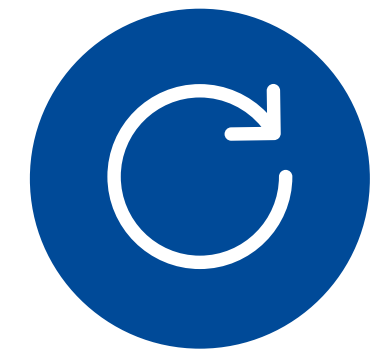
Ewerton Monteiro (emlb)

Marcos Christopher (mcsbm)

→ Tela de Game Over
→ Slides

Organização do Código:

Organização do código foi dividido em 5 arquivos principais:



trofeu.py

define as características do troféu e a maneira que ele se propaga na tela.

rival.py

define as características das cobras e a maneira que elas se propagam na tela.

player.py

caracteriza o player, que é identificado pelo leão, e seus controles.

main.py

arquivo que recebe a importação de todos os outros, e quando executado ele roda o jogo, além da tela de início e de game over.

item.py

classifica e caracteriza os itens.

8

Ferramentas, Bibliotecas e Frameworks Utilizados



pygame

pois ele já tem várias funções prontas que facilitou nosso trabalho em desenvolver o jogo.

and.

random

usado para gerar aleatoriamente os itens do jogo, não só os itens mas praticamente tudo, em geral, tal como a frequência.



```
event in pygame.event.get():
    if event.type == pygame.QUIT:
        running = False
    if event.type == pygame.MOUSEBUTTONDOWN:
        mouse_pos = pygame.mouse.get_pos()
        if start_button.collidepoint(mouse_pos):
            pg.init()

    screen = pg.display.set_mode((800, 600))
    pg.display.set_caption('TROPHY COLLECT: Sport Club Editio

    background = pg.image.load('ilhaTela.jpg')

    clock = pg.time.Clock()

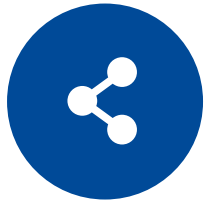
    # Fim da adição da música

def main():
    done = False
    time_remaining = 300

    player = Player(screen, 385, 530)

    rivais = [
        Rival(screen, 0, 30, 30, 30, 8),
        Rival(screen, 200, 0, 30, 30, 10),
        Rival(screen, 400, 60, 30, 30, 12)
```

Conceitos Apresentados e Utilizados no Projeto



Loops: O código usa loops para iterar sobre os rivais, troféus e itens, movê-los e desenhá-los na tela.

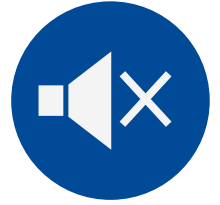


Listas: O código faz uso de listas para armazenar objetos como rivais, troféus e itens.



POO: O código faz uso de POO para criar classes como Rival, Troféu, Item e Player.

Qual foi o maior erro cometido durante o projeto?
Como vocês lidaram com ele?

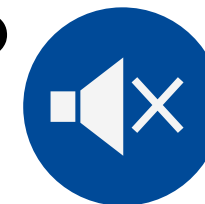


○○○



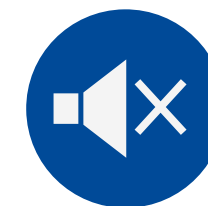
A indefinição de tarefas e a incompatibilidade do tempo disponível de cada um ao projeto. Por isso, o código precisou ser iniciado e majoritariamente feito por uma pequena parte dos membros, sendo as outras tarefas restantes sendo designada perto do prazo. Esses pontos também foram gerados pelo fato do projeto coincidir com semanas de avaliação final, o que gerava uma diferença de prioridades de cada um.

Qual foi o maior desafio enfrentado durante o projeto?
Como vocês lidaram com ele?



O maior desafio relacionado ao desenvolvimento do jogo, foi a diferença entre a ideia e a prática. Diversas vezes pensamos em um esquema de jogo ou feature, e quando tentamos implementar era muito diferente ou mais difícil que o imaginado. Por isso, ao longo do processo, diversas ideias foram adaptadas ou modificadas, para ser o mais compatível e funcional possível.

Quais as lições aprendidas durante o projeto?



Adaptação foi um grande ponto de aprendizado, em que sempre novas alterações geravam rumos ao código que muitas vezes eram diferentes do imaginado, e ter essa flexibilidade e contornar a dificuldade inicial, gerando uma solução foi um ponto positivo. Além disso, por em prática habilidades adquiridas ao longo da disciplina unidas em um só projeto, mostram que o conhecimento adquirido muitas vezes de forma separada ou inicialmente sem um propósito concreto, podem ser muito úteis quando se desenvolve um projeto prático, pois esse aprendizado são as ferramentas que transformam uma abstração em algo concreto.



Trophy Collect: Sport Club edition

TROPHY COLLECT

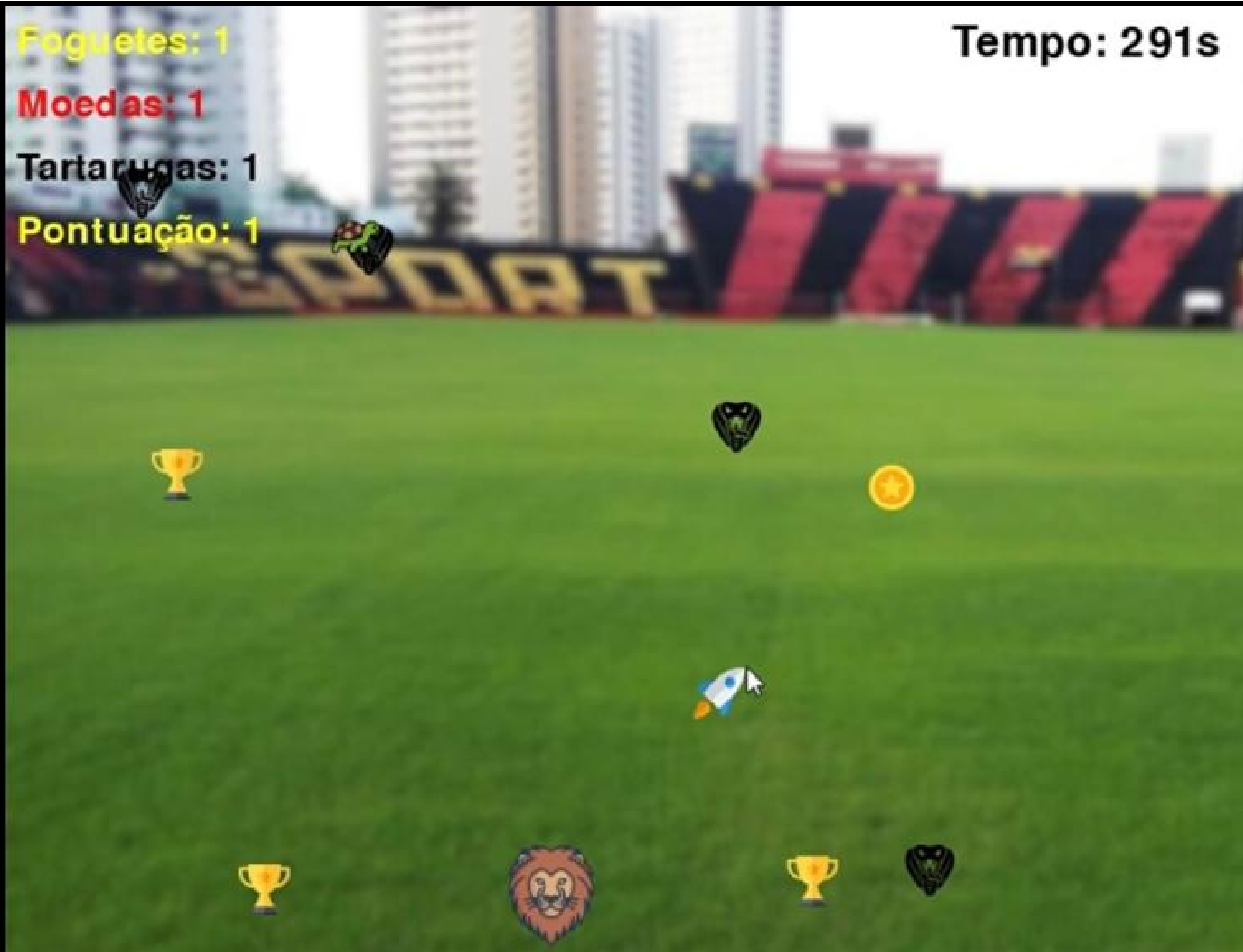


Start Game

BESTHQWALLPAPERS.COM

Quit Game





FIM DE JOGO NA ILHA DO RETIRO

Pontuação: 0



Pressione qualquer tecla para jogar novamente

