

MAC0211 - Laboratório de Programação I - Relatorio Jogo

Felipe Tulio, Guilherme F. Silva, Marcos Kazuya

18 de julho de 2012

1 Introdução

Projeto Tamarindo.

Duas famílias muito unidas e poderosas sonham em ver seus apaixonados herdeiros, o príncipe Teodoro e a princesa Dalila, unidos pelo casamento. Essa união vai garantir a força e estabilidade do reino por muitas gerações.

Mas esse amor é ameaçado por outros dois reinos, que desejam impedir que essa união se concretize para terem para si o poder da família da princesa. Para isso, os lordes bloquearam todos os possíveis caminhos na tentativa de impedir esse matrimônio.

Todavia, não puderam impedir a passagem pelo grande de rio que se localizava entre os quatro reinos. Tentando diminuir as possibilidades dessa travessia, os lordes reuniram seus exércitos e como arma secreta, e convocaram os mais poderosos magos em suas terras.

O herói, sabendo que o único meio possível de conseguir encontrar sua amada era tentar atravessar o rio, ordenou que os melhores artesãos construíssem um barco, este muito resistente, e ainda contou com a ajuda do antigo feiticeiro do castelo para essa jornada. E a partir desse ponto a história do nosso começa...

2 Objetivo

Atravessar o rio sem encostar nos navios, bombas, tubarão, fantasma, polvos e dragões afim de encontrar o castelo onde a princesa mora.

3 Controles

3.1 Acelera

↑ acelera o barco;

3.2 Ré

↓ faz o barco dar ré;

3.3 Esquerda

← gira o barco 45 graus no sentido anti-horário;

3.4 Direita

→ gira o barco 45 graus no sentido horário;

3.5 Música

M para ou inicia a Música.

4 O jogo

Composto por quatro fases por onde o príncipe deve passar, cada um com um nível de dificuldade diferente, na primeira ele deve atravessar o rio que esta sendo bombardeado por navios inimigos, na segunda o rio esta repleto de tubarões e polvos gigantes, na terceira por fantasmas e navios amaldiçoados e na quarta e ultima onde esta o castelo da princesa há dragões pelo mapa.

Ao inicio de cada fase você recebe três vidas para tentar avançar de cenário. Se você falhar ao obter a vitória, você perde.

Ao tocar um inimigo, você perde uma vida.



Figura 1: Fase 1



Figura 2: Fase 2

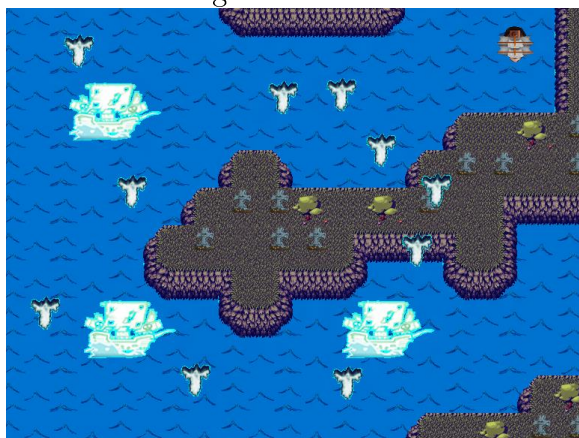


Figura 3: Fase 3

