

Trabalho Final

Rogue Game

Curso: Informática e Gestão de Empresas

Nome: Leandro Brígida Branco **Nº:** 38439

Ano Lectivo 2015/2016

Índice

1.	Introdução.....	2
2.	Decisões tomadas no Trabalho.....	2
3.	UML de Classes do Projeto.....	3
4.	Declaração.....	4

1. Introdução

Este trabalho de programação em Java, tem como objetivo a criação de um jogo de estratégia do tipo Rogue, em que o personagem principal “Herói” é controlado pelo utilizador e encontrará diversos obstáculos ou adversários que o tentarão impedir de chegar à próxima sala, ou ao final do jogo.

2. Decisões tomadas no trabalho

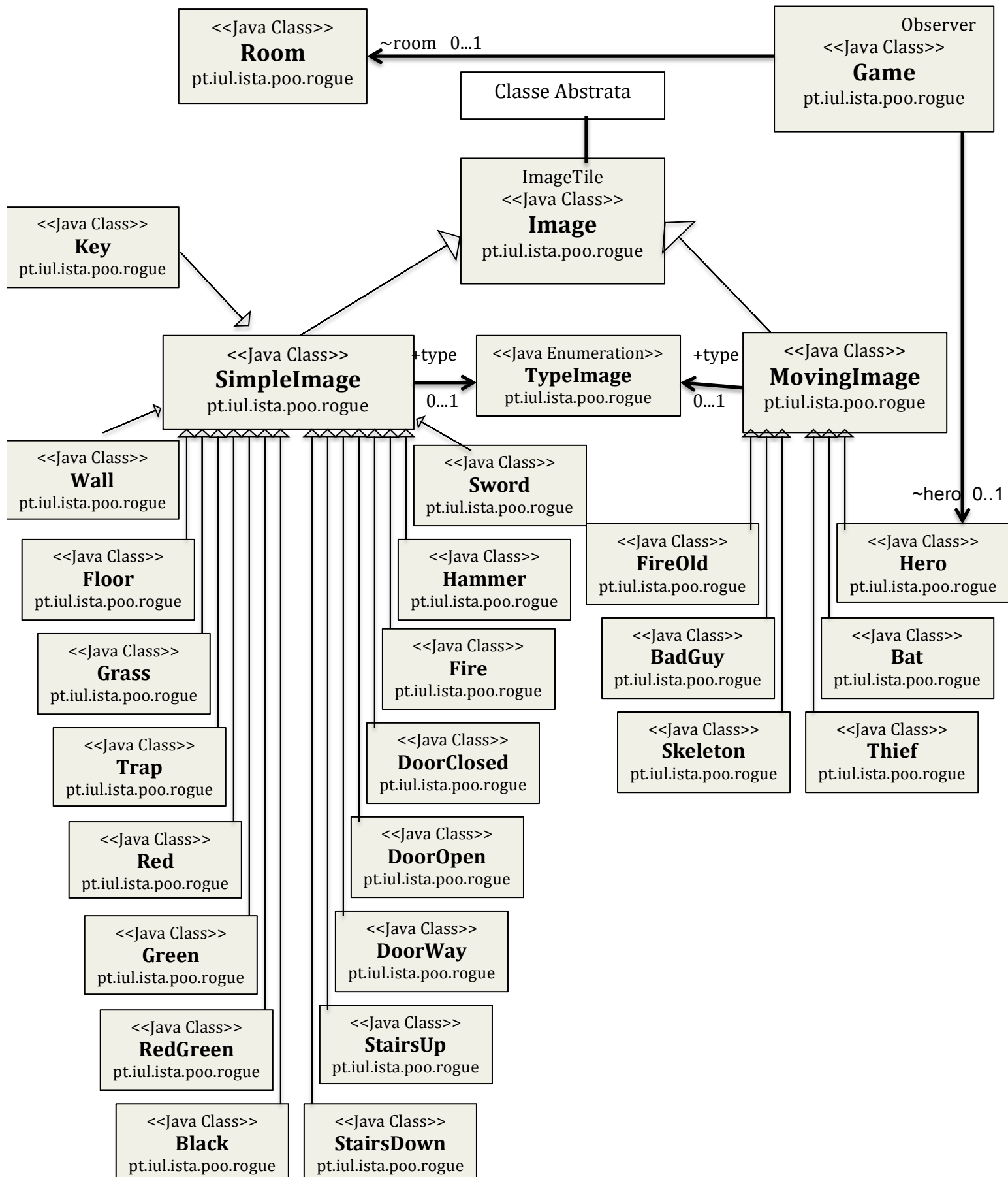
Este trabalho atinge todos os objetivos pretendidos para esta fase de entrega intercalar.

Todos os Junit fornecidos estão a funcionar corretamente.

A classe “Room” foi a única a deixar-me com algumas dúvidas na sua organização e implementação, no que respeita ao mapa da jogo não existiram grandes problemas, penso não estar é a guardar as linhas de operação da forma mais eficiente.

Em relação à organização geral do projeto, apesar de ainda não o ter implementado, no diagrama UML dividi as imagens em dois tipos, imagens que se movem “MovingImage” e imagens simples “SimpleImage”, a ideia é que estas duas classes sejam super classes de todas as classes de imagens, o meu principal problema em criar essas classes foi em relação à imagem “Hero” por esta ser declarado na classe “Game”.

3.UML de Classes do Projeto



4.Declaração

O seguinte abaixo-assinado, prova que o trabalho referido neste relatório foi única e exclusivamente realizado pelo seguinte aluno:

Nº: 38439

Ass: Leandro Brígida Branco

Data: 4/04/2016