Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Instituto Metrópole Digital

Práticas de Técnicas de Programação – IMD0012.1

**Relatório de Trabalho Prático**

TakeCow

Leonardo Peres de Melo Goulart - 2016042981

Louise Stella Lima Barbosa - 2016038764

Natal, 28 de novembro de 2016

1. Introdução

Este relatório apresenta uma descrição das características gerais do trabalho prático desenvolvido ao longo da Unidade III. Seu objetivo é desenvolver um programa na linguagem C, utilizando todo o conteúdo aprendido nas disciplinas de Introdução às Técnicas de Programação e Práticas de Técnicas de Programação ao longo deste semestre.

1. O Jogo

O jogo foi feito em linguagem C, utilizando alguns elementos da biblioteca Raylib. **TakeCow** é seu nome e consiste em uma navezinha alienígena raptar umas vacas do planeta Terra, enquanto os terráqueos tentam impedi-la atirando pra cima. A princípio, o jogador controla a nave e deve descer até a Terra desviando dos tiros até conseguir pegar uma vaca; uma vez que consiga, deve retornar à nave mãe para conseguir registrar a pontuação. Neste ponto, a navezinha encontra-se em numa zona de segurança, onde não será atingida pelos tiros dos terráqueos.

Para controlar a nave, o jogador deve utilizar as setas do teclado, podendo seguir em todas as direções livremente.

1. Como Instalar

Plataforma: Windows.

Abra o arquivo .zip, extraia a pasta para o diretório C:/ e abra o arquivo .exe.