Projeto de Programação Orientada a Objetos – 2018.2

Integrantes: Larissa Tenório Uchôa

Thales Valdson

Será desenvolvido um jogo com inspiração no “Space Invaders”, onde o usuário controla uma nave e atira nos inimigos, e os inimigos ganharão velocidade conforme o tempo, tornando-os mais difíceis de serem acertados pelo usuário. Além disso, o jogo possuirá um Boss após todos os inimigos serem derrotados, o Boss terá uma movimentação diferente e capacidade de atirar no usuário. O jogo contará com efeitos sonoros, um menu, uma tela de Game Over, e um sistema de ranking de pontuação. A pontuação será feita de acordo com a velocidade dos inimigos, ou seja, quanto mais rápido o inimigo estiver se movimentando mais pontos o usuário ganhará.