

UNIVERSIDADE FEDERAL DE LAVRAS



Relatório da disciplina de Práticas de Programação
Orientadas à Objetos (*gcc178*):

Projeto Jogo -
Casa Assombrada

Andrew T. T. de Vita
Lucas Antônio Lopes Neves
Ruan Marcos Basilio
Davi Horner Hoe de Castro



Observações sobre o jogo e o relatório:

- Todo comando e até mesmo as saídas dos ambientes começam com letra maiúscula.
- Os comandos Ajuda e Explosão, funcionam tanto como comando digitado, como apertar o botão na barra de menu como clicar sobre o botão da bomba .
- Por questões de que os Diagramas estavam mal dimensionados, até mesmo cortados, perdendo a nitidez, decidimos enviar a imagem do diagrama UML junto com projeto com nome "Class Diagram final.jpg"