

PyLaxian

Alison Pereira Ribeiro.

Hugo Alves Silva.

Lucas Machado de Oliveira.

O projeto

> Jogo: Pylaxian.

> Linguagem: Python.

> Bibliotecas: Pygame, SQLite3,
Pyinstaller.

> Inspiração: Galaxian, Namco - 1979.

O Jogo

- > Semelhante ao clássico Galaxian
- > Acumula pontos
- > Game Over ao colidir com o inimigo
- > Disparos limitados
- > Perda de pontos ao deixar o inimigo passar

Estrutura

- > Tela inicial com menu, com as opções de:
 - Jogar
 - Ver ranking
 - Ver os créditos
 - Sair

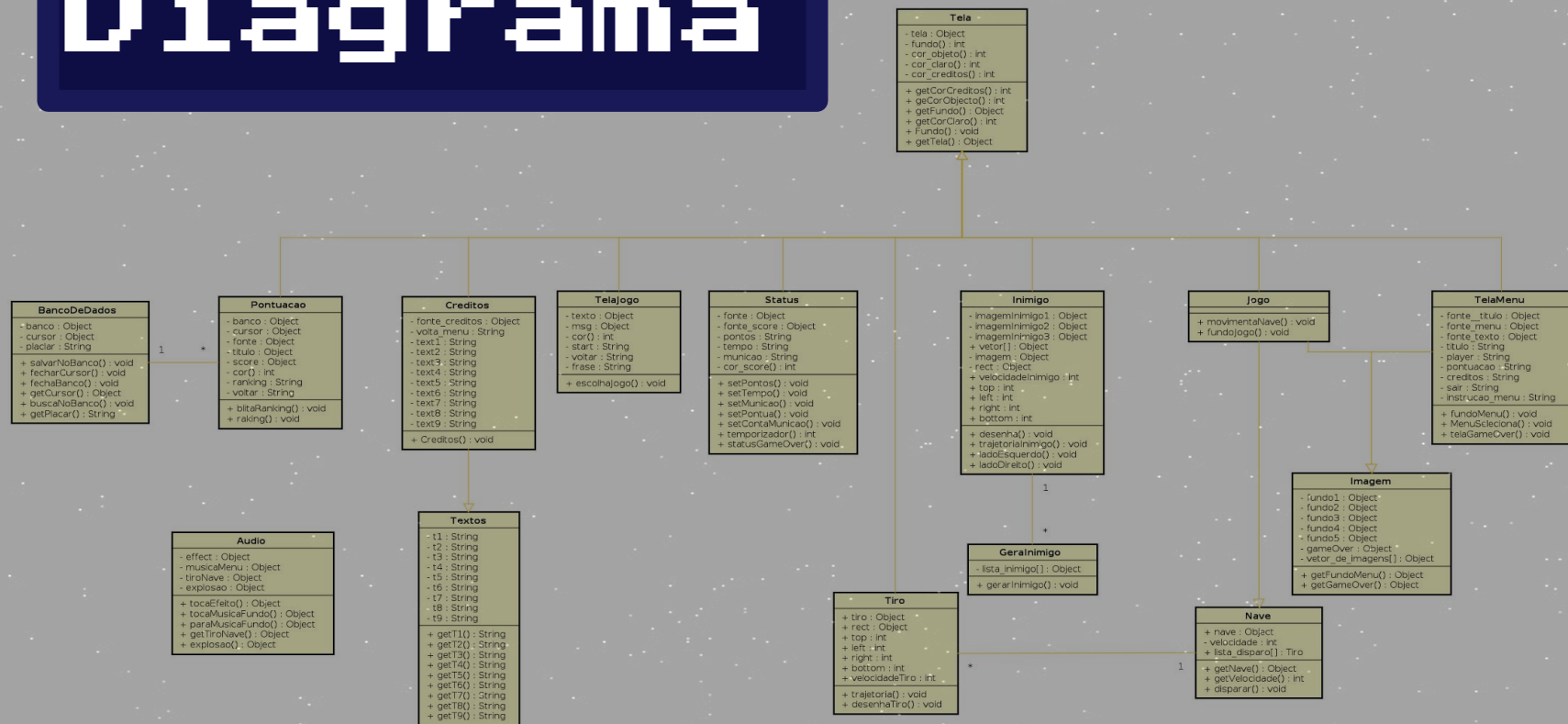
Por que Python?

- > Agilidade : "Adeus ';'".
- > Facilidade na aplicação dos conceitos de orientação a objetos.

Nossa XP

- > Apenas um dos integrantes tinha experiência em programação utilizando python.
- > Não havíamos utilizado antes a biblioteca pygame.

Diagrama



Recursos

> Design: Desenvolvimento próprio - Aseprite.

> Audio: Desenvolvimento próprio - LMMS.

GAME 🙄 OVER