Pylaxian

Alison Pereira Ribeiro. Hugo Alves Silva. Lucas Machado de Oliveira.

Oprojeto

- > Jogo: Pylaxian.
- > Linguagem: Python.
- > Bibliotecas: Pygame, SQLite3, Pyinstaller.
- > Inspiração: Galaxian, Namco 1979.

0 .1090

- > 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 haviamos utilizado antes a biblioteca pygame.



Diagrama

Tela

- tela : Object
- cor claro(): int
- + getCorCreditos() : int
- geCorObjecto(): int
- getFundo(): Object getCorClaro(): int
- + Fundo() : void

+ getTela() : Object

- cursor : Object placlar : String
- salvarNoBanco() : void fecharCursor(): void
- fechaBanco() : void
- + getCursor() : Object + buscaNoBanco(): void

- getPlacar() : String

Pontuação

- banco : Object fonte : Oblect titulo : Object
- - + blitaRanking() : void + raking(): void

- fonte creditos : Object volta menu : String
- text4 : String text5 : String
- text7 : String
- + Creditos(): void

- texto : Object msg : Object cor(): int start : String voltar : String
- + escolhajogo() : void + setPontos(): void
 - + setMunicao() : void
 - + setPontua() · void setContaMunicao(): void

pontos : String

municao : String

- + temporizador() · int

statusGameOver(): void

lista inimigo[1: Object

- gerarinimigo() : void

imageminimigo1: Object

- imagemInimigo2 : Object

- imageminimigo3 : Object

+ velocidadelnimigo : int

+ trajetorialnimigo(): void + ladoEsquerdo() : void + ladoDireito() : void

- imagem : Object

+ desenha(): void

+ top : int

+ left : int

+ right : int

- + top : int
- + left : int
- + right : int + bottom : int
- velocidadeTiro : int
- + trajetoria() : void desenhaTiro(): void

Jogo

fonte texto : Object - player : String - pontuacao : String - creditos : String

fonte título : Object

- sair : String instrucao menu : String + fundoMenu() : void
- + MenuSeleciona(): void

- fundo3 : Object
- fundo5 : Object gameOver : Object
- vetor de imagens[]: Object + getFundoMenu(): Object

+ getGameOver() : Object

Nave + nave : Object

- velocidade : int
- + getNave() : Object
- + getVelocidade(): int + disparar() : void

- tiroNave : Object explosao : Object

t8 : String t9 : String

+ getT1(): String

+ getT2() : String

+ getT3() : String

+ getT4() : String



- > Design: Desenvolvimento próprio -Aseprite.
- > Audio: Desenvolvimento próprio -LMMS.

