

## Relatório T2 - Marco Ames

### Jogo do Dino

#### Introdução

O jogo consiste em um Dinossauro que percorre um percurso pulando sobre obstáculos, uma pontuação mostra quantos obstáculos foram desviados com sucesso.

#### Roteiro

O Programa começa apresentando a tela inicial com o nome do jogo e esperando o botão de Start ser pressionado para iniciar a rodada. O jogo se inicia com o Dinossauro parado e o percurso começa a se deslocar para esquerda contendo obstáculos. Um botão é usado para fazer o Dinossauro pular sobre os obstáculos fazendo assim a pontuação aumentar, cada obstáculo desviado com sucesso aumenta a pontuação em 1 ponto. Apertando o botão de START o jogo pode ser reiniciado sem ter atingido um obstáculo, pulando direto para a tela de fim do jogo.

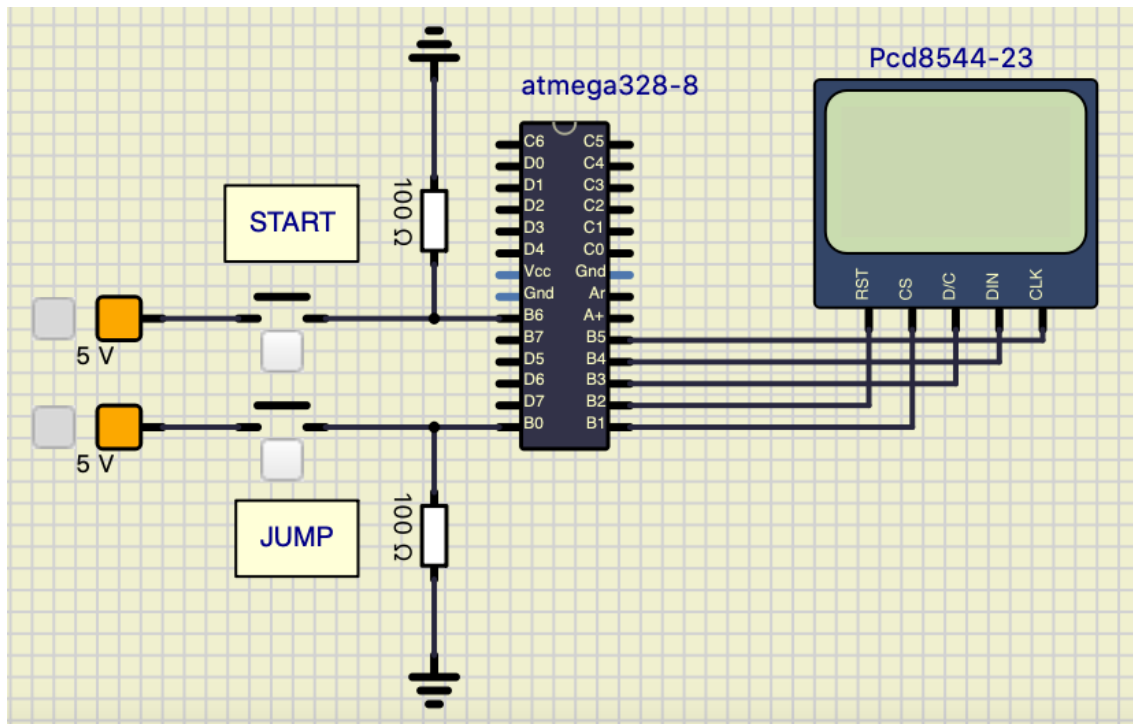
#### Fim do Jogo

Caso o Dinossauro colida com um dos obstáculos presentes no percurso o jogo muda para uma tela de GAME OVER, mostrando ao jogador a opção de jogar novamente.

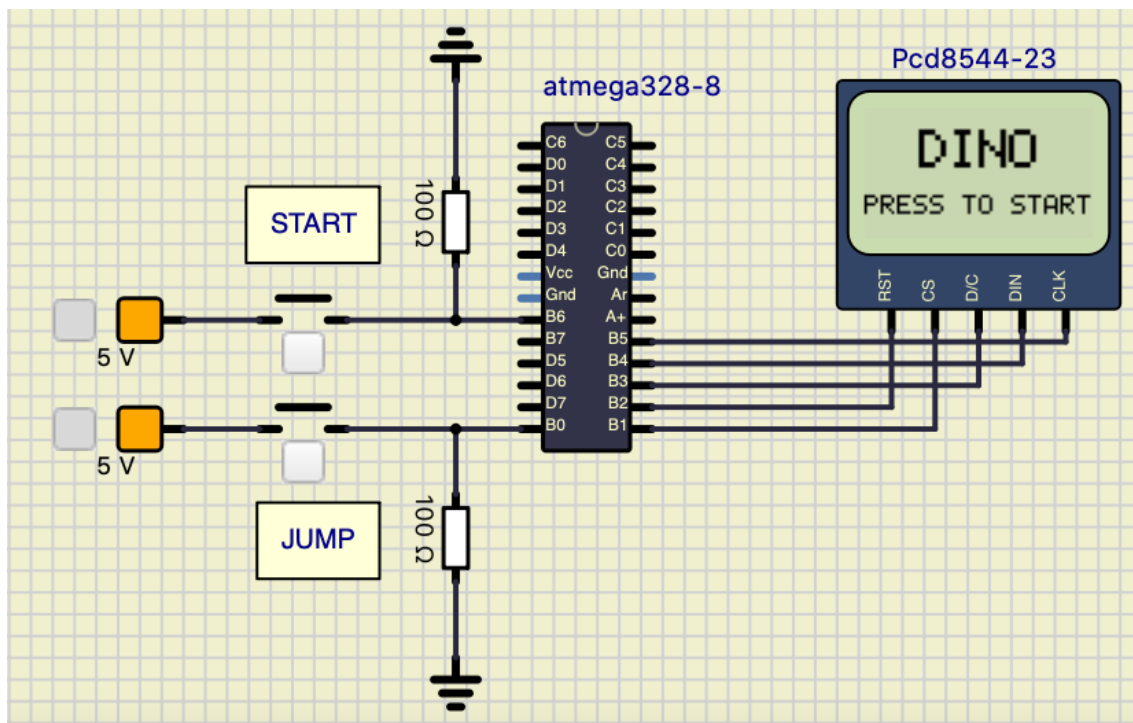
#### Recursos utilizados

Um display é o principal recurso utilizado fazendo a representação gráfica do jogo. Além do display dois botões são utilizados, o botão START faz o jogo iniciar e também funciona para resetar a rodada atual, e o botão JUMP realiza o movimento do pulo.

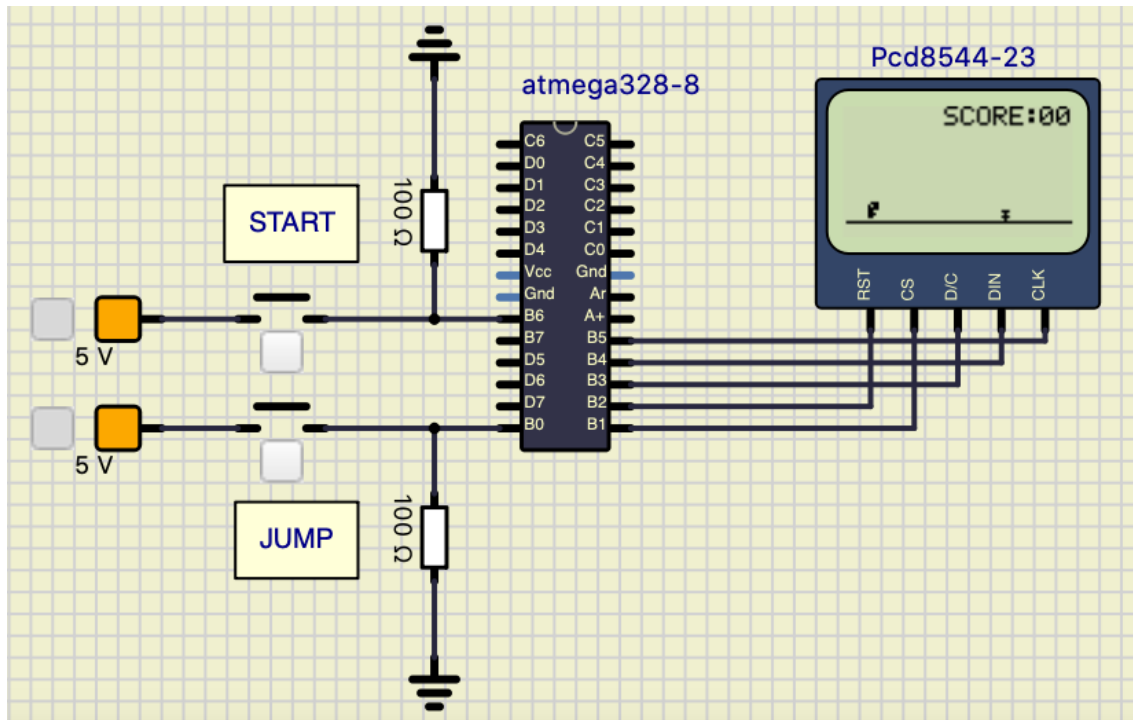
Simulação desligada:



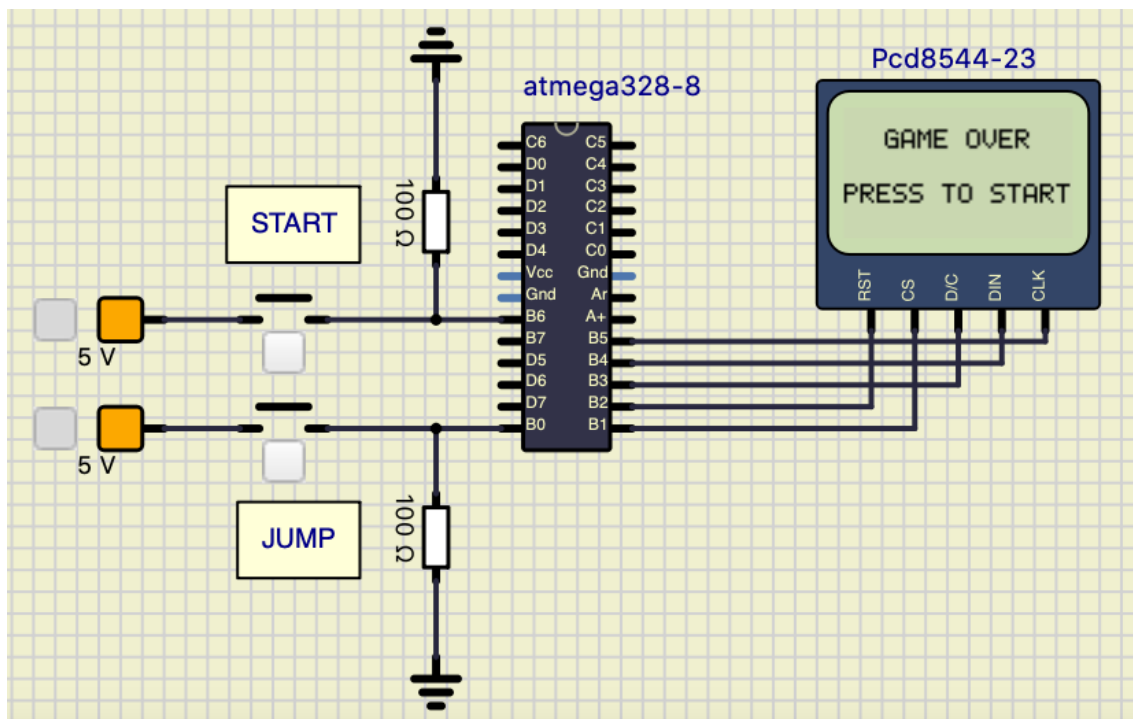
Simulação Ligada: Mostra o menu inicial.



Após apertar o botão START o jogo inicia, contando os obstáculos desviados aumentando a pontuação em SCORE.



Ao colidir com um obstáculo ou apertar o botão START novamente a tela de GAME OVER aparece.



Se pressionar o botão START estando na tela de GAME OVER o jogo começa uma nova rodada, resetando a pontuação.