

## **Descrição do Projeto**

Para o nosso projeto, pretendemos desenvolver um jogo para 2 jogadores. Este jogo consiste na atribuição de uma palavra a um dos jogadores, onde este deve desenhar o seu significado com o rato numa tela branca num determinado tempo. Para além disso, o jogador pode mudar a cor ou apagar o desenho que fez. Por sua vez, o outro jogador ao visualizar o desenho que lhe aparece na tela deve adivinhar o seu significado, escrevendo numa caixa de texto a sua tentativa.

### **Dispositivos a usar:**

- Timer
- Keyboard
- Mouse
- Video
- Serial Port

### **Plano:**

#### **Semana 1:**

- Configurar os dispositivos: timer, keyboard, mouse e video.
- Desenhar o rato.
- Criar o menu inicial, com uma opção de jogar e sair.
- Criar uma tela em branco.
- Aparecer na tela o desenho que se faz com o rato enquanto é pressionado o botão direito ao mesmo tempo que se desloca.

#### **Semana 2:**

- Definir a mudança de cor a partir do teclado.
- Definir a tecla 'A' do teclado para quando pressionada apagar o desenho da tela.
- Definir o protocolo para o serial port.
- Fornecer a palavra a desenhar ao jogador no início da tela branca.
- Criar uma caixa de texto, onde é possível inserir uma palavra.
- Definir uma das condições de fim de jogo: implementar tempo condicionado para o jogador desenhar.

#### **Semana 3:**

- Configurar o serial port.
- Fazer a comunicação entre os dois jogadores com o serial port.
- Definir a segunda condição de fim de jogo: confirmar se a palavra dada ao jogador coincide com a tentativa do outro jogador.

### **Membros do grupo:**

- Fábio Sá ([up202007658@fe.up.pt](mailto:up202007658@fe.up.pt))
- Inês Gaspar ([up202007210@fe.up.pt](mailto:up202007210@fe.up.pt))
- Lourenço Gonçalves ([up202004816@fe.up.pt](mailto:up202004816@fe.up.pt))
- Marcos Pinto ([up201800177@fe.up.pt](mailto:up201800177@fe.up.pt))