

# DESENVOLVIMENTO DE GAMES - THE OUTLAW

Aline Bianca Arantes da Silva - 01617756

Emerson Wallace Barcelos de Araújo - 01631286

Maria Karolina Rodrigues de Andrade - 01609132

# VISÃO GERAL

- Pixel art 2D
- Arcade Shooter casual
- Movimentos simples
- Sistema de pontuação

# O JOGO

- O jogador se move numa área plana utilizando as setas
- É possível atirar usando a barra de espaço
- Quanto mais inimigos derrotados, maior a pontuação
- A quantidade de inimigos progressivamente aumenta
- Ao perder as 3 vidas, o jogo acaba.



# CÓDIGO PROCESSING

- Utiliza sprites para o personagem principal, inimigos e balas
- Tem som de fundo com a library Sound, que toca em loop
- Cria listas dinâmicas (ArrayList) pra inimigos, tiros e obstáculos
- A Classe Cowboy controla movimento, tiro e colisão com obstáculos
- A Classe Enemy persegue o cowboy e pode causar dano
- A Classe Bullet se move, verifica se acertou inimigo ou saiu da tela
- As classes Obstaculo e ObstaculoD representam obstáculos com colisão simples
- Teclas direcionais movem o cowboy, e a tecla de espaço pressionada atira