



# Projeto de jogo em SDL

## Space Invaders 2.0

Matheus Rocha



# Conceitos apresentados em sala

- Loop de Eventos
- **Animações**
- Eventos de Teclado e/ou Mouse
- Temporizadores
- Colisões
- Imagens e Textos

# Coleção dinâmica de objetos

Array de naves inimigas aleatórias que surgem em posições aleatórias ao longo do tempo, cada uma com seus timers de movimentação e disparo, também aleatórios.

A nave é destruída quando um projétil da nave do jogador a acertar.

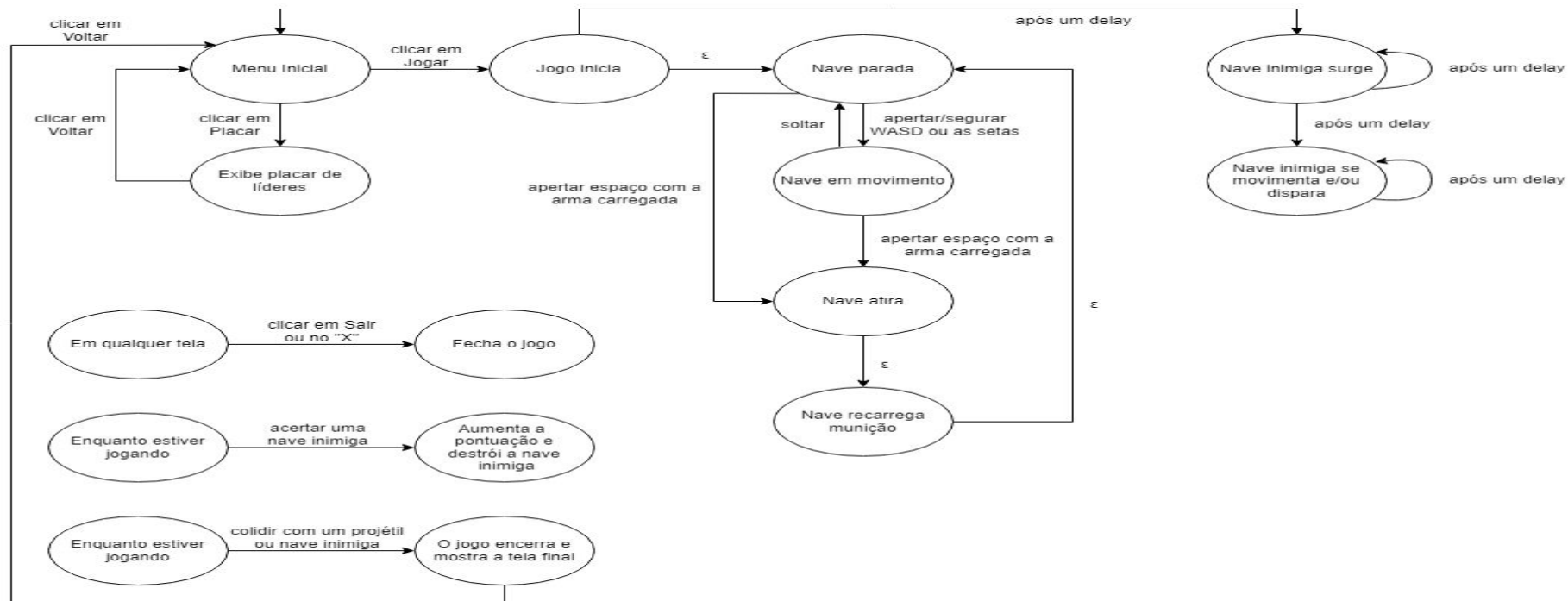
**A animação de explosão ainda não foi adicionada.**

# Transições de tela

O jogo possui um sistema de transições de tela que possibilita que o usuário inicie o jogo, acesse o placar de líderes (**ainda não implementado**) ou feche a aplicação.

Após ter sua nave destruída, o jogador pode voltar ao menu inicial ou fechar o jogo.

# Máquinas de estado



# Algo “a mais”

Cada inimigo possui um timer de movimento e disparo aleatório.

**Ainda pensando em novas funcionalidades.**