



CatRinto

Apresentação final

START

MENU



Introdução

A ideia do jogo era o gato completar o labirinto no menor tempo possível, sem se encontrar com os vilões do game, que eram vários cachorros que se moveriam aleatoriamente.



Mecânica



CatRinto



CatRinto

Play



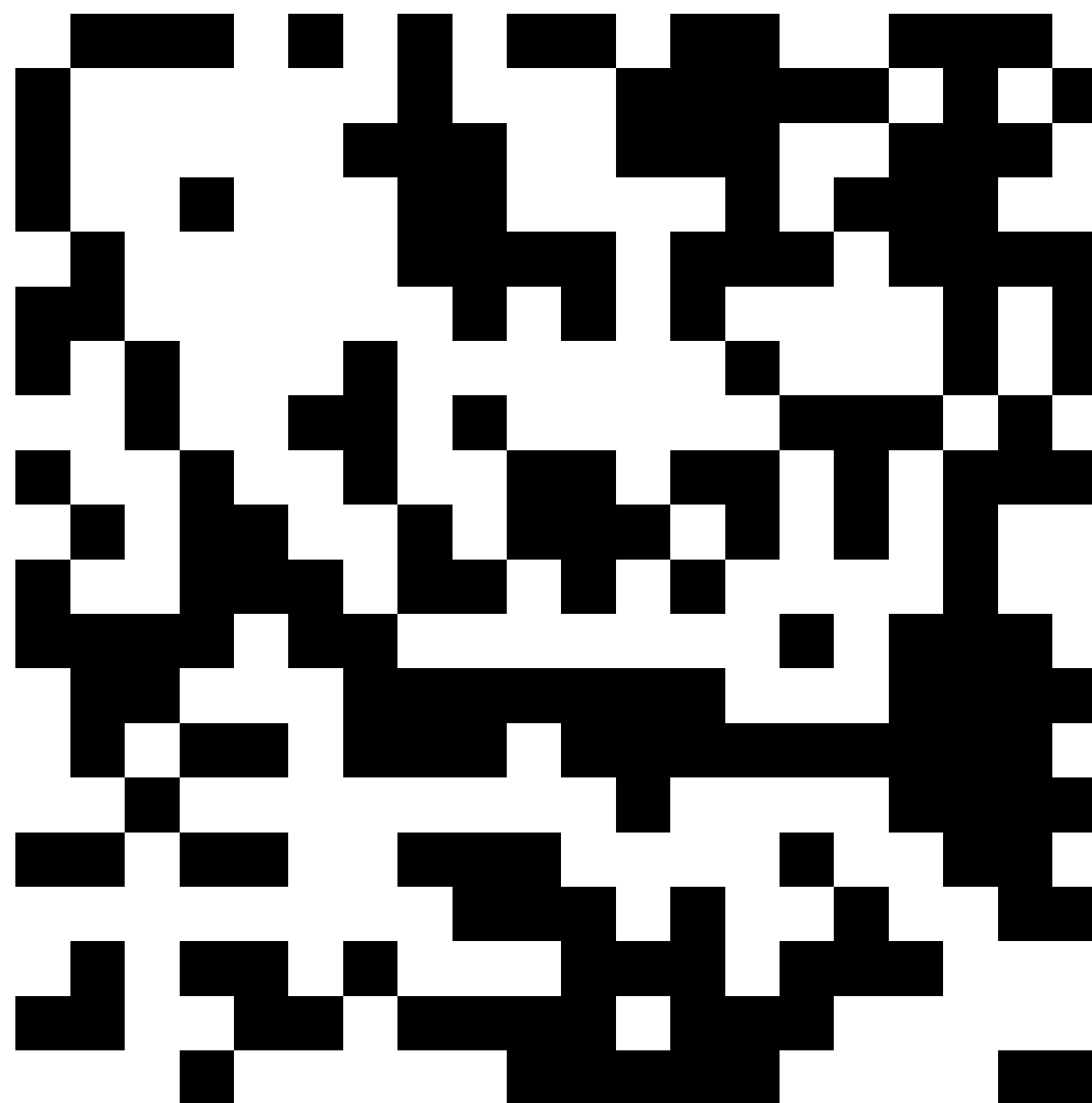
Mecânica



CatRinto



Tempo Restante 100 Peixes 000 Nivel 01





Mecânica



CatRinto

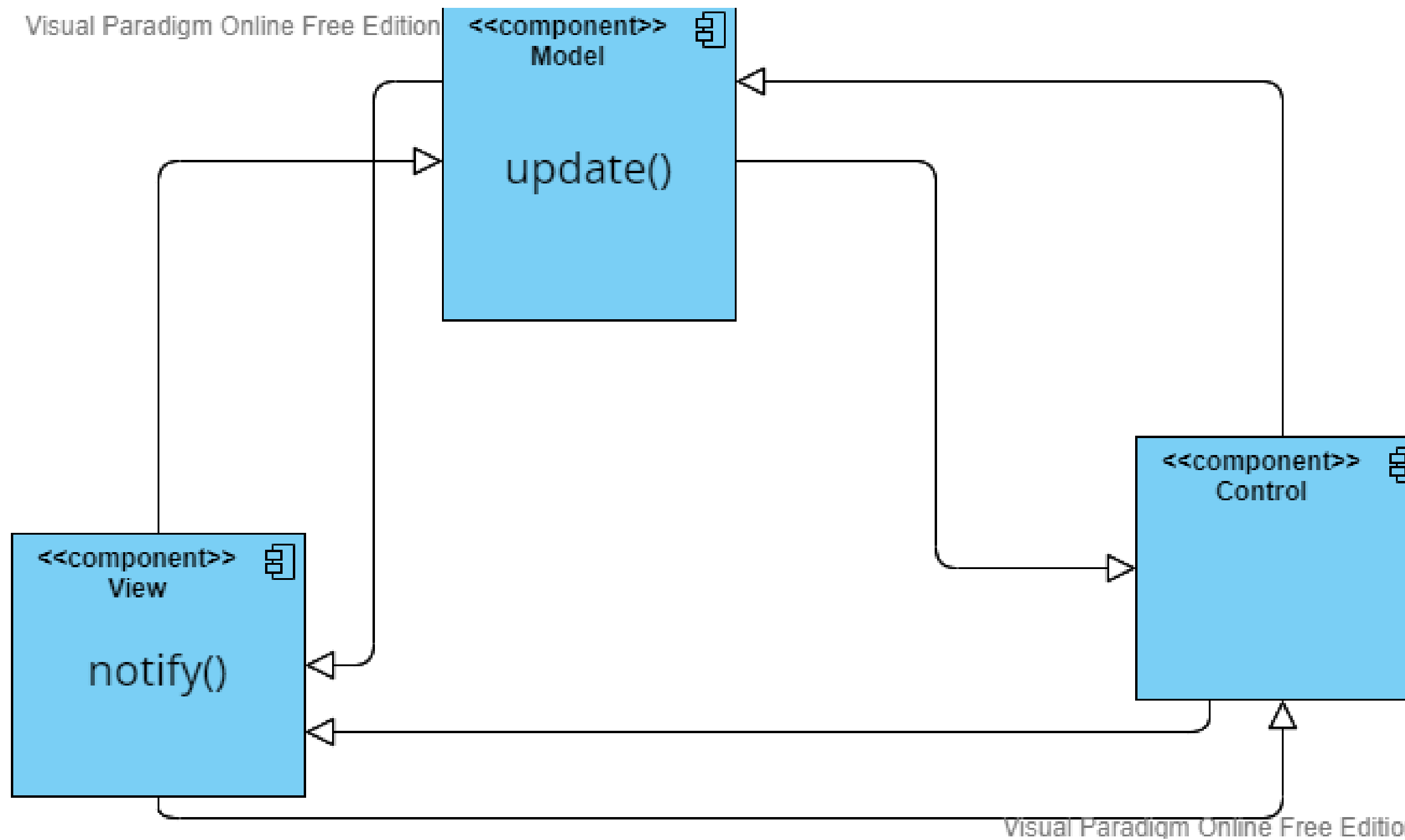


GAME
OVER

Tempo Levado: 000

Restart

Arquitetura



Destagues – Interface

```
public class MainScreen implements Screen{
```

```
    @Override  
    public void render(float delta) {
```

```
public class MenuScreen implements Screen {
```

```
    @Override  
    public void show() {
```

Destiques – Observer

```
public void notificar() {  
    if (Gdx.input.isKeyPressed(Input.Keys.W))  
        if (parent.getController().moveAttempt('w'))  
            maze.update(0, 1);  
}
```

```
public class Control {  
    Labirinto model;  
  
    public boolean moveAttempt(char c) {  
        // TODO Auto-generated method stub  
        if (model.moveAttempt(c))  
            return true;  
        return false;  
    }  
}
```


Destiques – Interface gráfica

```
TextButton restart = new TextButton("Restart", skin);
table.add(restart);

restart.addListener(new ChangeListener() {

    @Override
    public void changed(ChangeEvent event, Actor actor) {
        game.changeScreen(0);
    }

});
```