

Manual do Usuário

Projeto Space Invaders – parte2
SCC 604 – Programação Orientada a Objetos

Murilo Mussatto

11234245

1. Descrições Gerais

O jogo começa assim que o programa é executado, ou seja, não existe nenhum tipo de menu. Além disso, só existe uma única fase. Quando alguma condição de fim-de-jogo se torna verdadeira, o jogo para. É mostrado, então, a pontuação final do jogador e pode-se fechar a janela do jogo.

2. O Jogo

O jogador pode mover a nave para a direita e para a esquerda além de atirar tiros verdes nos inimigos. O jogador possui três vidas, que diminuem conforme os tiros vermelhos o atingem.

Existem 55 inimigos que tentam acertar a nave com tiros vermelhos e estão distribuídos em 5 fileiras de 11 inimigos cada. Eles se movem horizontalmente e quando atingem a borda lateral de qualquer um dos lados da janela, os inimigos se movem verticalmente, aproximando-se do jogador e então retomam seu movimento horizontal.

Existem três conjuntos de barreiras que o jogador pode utilizar para se proteger, porém cada uma delas é destruída após um tiro inimigo acertá-la.

3. Comandos do Jogador

O jogador pode controlar a nave utilizando as setas “direita” e “esquerda” do teclado.

Para atirar, basta usar a tecla “espaço”. Só pode haver apenas um tiro verde na tela do jogo, ou seja, o jogador só poderá atirar novamente caso o tiro anterior tenha atingido algo ou tenha saído pelo topo da janela do jogo.

4. Pontuação

Cada um dos três tipos de inimigos atribui ao jogador uma pontuação diferente quando atingidos. Assim, os inimigos que estão mais pertos do jogador valem 100 pontos, os que estão mais afastados valem 250 e os que estão no meio valem 150. A cada inimigo destruído a pontuação total é atualizada e mostrada no canto superior esquerdo da janela de jogo.

5. Condições de fim-de-jogo

Existem três condições que podem causar o término do jogo. A primeira delas é o caso no qual o jogador perde todas as três vidas que possui. A segunda possibilidade é o jogador conseguir destruir todos os 55 inimigos presentes no jogo. Por fim, o jogo termina se os inimigos se aproximem muito do jogador, já que ele não conseguiu destruí-los a tempo.