**Bombermano**

Projeto de Introdução à Programação

Alunos:

Arnaldo Silva Filho (asf4)

Filipe Samuel da Silva (fss8)

Gabriel de Oliveira Pinto (gop)

Marcelo Victor Batista da Silva (mvbs3)

Maria Eduarda de Lima Gomes (melg)

Maria Luísa Leandro de Lima (mlll)

Avaliador:

Lucas Dias Maciel (ldm)

Recife

Dezembro/2018

IDEIA DO JOGO

O Bombermano foi baseado no jogo original Bomberman da empresa japonesa desenvolvedora e distribuidora de jogos Konami. A ideia é de que, em um mapa, dois ou mais jogadores (com um limite de quatro) jogam bombas, destruindo blocos que bloqueiam o caminho ou destruindo os outros jogadores. Estes blocos podem ou não possuir powerups – itens extras que conferem alguma habilidade especial.

Dois powerups foram colocados no jogo:

- Aumento da quantidade de bombas que podem ser jogadas por um jogador – o jogador que pegar um powerup deste tipo poderá jogar uma bomba a mais, tendo um limite máximo de quatro bombas.

- Aumento do tamanho da explosão - o jogador que pegar um powerup deste tipo terá o poder de explosão de sua bomba aumentado, não havendo limite máximo.

Um jogador pode “ser morto” por sua própria bomba da mesma forma que pode “matar” os adversários. Desta forma, o jogo acaba quando sobrar apenas um jogador.

MECÂNICA DO JOGO

O usuário deve abrir o jogo através do terminal do sistema operacional Linux Ubuntu, executando os comandos $make server, para que se inicie o servidor do jogo, e $make client para que se crie um ‘cliente’ para aquele jogador.

Uma vez feitos estes comandos, o menu se abrirá, onde o jogador pode abrir a tela de ajuda, que contém instruções do jogo, ou iniciar o jogo. Ambas opções podem ser acessadas via teclado (teclas ‘p’ ou ‘h’) através de cliques com o mouse. A tecla ‘esc’, ao ser clicada, fecha o jogo.

Ao selecionar a tecla ‘play’ – que dá inicio ao jogo, o jogador poderá selecionar o personagem com o qual deseja jogar (seleção possível tanto via mouse quanto via teclado – números de 1 a 5). Ao clicar ‘ok’, o jogo inicia.

O jogador se encontrará em um mapa fixo, que possui blocos fixos (não se pode movimentar sobre eles) e temporários (pode-se explodi-los). O personagem pode movimentar-se para cima, baixo, esquerda e direita, utilizando as setas do teclado, e pode soltar uma bomba utilizando a tecla ‘q’.

Uma vez que uma bomba seja solta, não é possível para qualquer personagem passar pelo lugar onde ela foi colocada, assim como não é possível atravessar qualquer bloco.

O objetivo do jogo é ser o último bombermano sobrevivente, então espera-se que os jogadores tentem derrotar os adversários coletando os powerups e tentando explodi-los.

Caso um jogador perca, ele verá uma tela “perdeu” e caso ganhe, verá uma tela “ganhou”. Em ambos os casos, a janela do jogo é fechada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Agradecemos ao professor Alexandre Cabral Mota e a todos os monitores a aprendizagem de todo o período e a oportunidade de trabalhar em equipe para construir este projeto.