

# **Apresentação do Projeto: Dragon Typing**

## **1. Introdução ao Projeto**

O projeto "Dragon Typing" é um jogo de digitação com tema medieval, desenvolvido em C++ utilizando a biblioteca gráfica Raylib. Seu objetivo é proporcionar uma experiência interativa onde o jogador deve digitar corretamente palavras que surgem na tela antes que o tempo se esgote.

## **2. Objetivos do Projeto**

- Desenvolver um jogo de digitação interativo em C++
- Utilizar a biblioteca Raylib para elementos gráficos e sonoros
- Aplicar conceitos de programação orientada a objetos
- Implementar pontuação, tempo e vidas
- Tornar a experiência imersiva com feedback visual e sonoro

## **3. Ferramentas Utilizadas**

- Linguagem: C++
- Biblioteca: Raylib 5.5
- Compilador: MinGW-w64
- IDE: Visual Studio Code
- Imagens: ChatGPT e Google Gemini
- Áudio: Pixabay e FL Studio

## **4. Estrutura do Jogo**

O jogo possui três telas principais:

- Menu Inicial: título, instruções e imagem de fundo
- Gameplay: fundo temático, palavra aleatória, tempo, pontuação e vidas
- Tela de Game Over: exibe pontuação final e opção de retornar ao menu

## **5. Estrutura do Código**

As principais classes utilizadas foram:

- Game: gerencia estados, loop principal e transições
- Player: controla pontuação e vidas
- WordManager: carrega palavras e gerencia entrada do usuário

## **6. Mecânicas e Desafios**

O jogo implementa:

- Palavras com posições aleatórias
- Validação de entrada apenas com letras
- Contagem de tempo
- Áudio para feedback de acerto e erro

Desafios incluíram: configuração do ambiente, linkagem com Raylib e estrutura modular do código.

## **7. Resultados Obtidos**

O projeto resultou em um protótipo funcional e divertido, demonstrando aplicação prática de POO, uso de biblioteca gráfica e habilidades de lógica de programação em C++.

## **8. Possíveis Melhorias**

- Sistema de níveis de dificuldade
- Power-ups e penalidades
- Animações do dragão
- Tela de High Score
- Interface aprimorada (HUD, transições, sliders de volume)
- Suporte a acentuação

## **9. Conclusão e Encerramento**

O Dragon Typing foi uma experiência enriquecedora de aprendizado em C++, mostrando o poder da programação orientada a objetos aliada à criatividade.

Agradecemos pela atenção e estamos abertos a perguntas.

## 10. Telas do Jogo



