



IniMÃOgos - v0.1



# IniMÃOgos

Camila Grandini

Joana Woldaynsky

José Fernando Rossi

Júlia Marçal

Lucas de Paula

Milena Soares

Pedro Pereira

Victor Colen





IniMÃOgos - v0.1

# Sinopse

- Arcade "Type Attack".
- Progressão por desafios
- **Partidas:** hordas de inimigos requerindo a tradução em libras pelo teclado



# Algoritmos de Grafos



## Como será implementado?

- Código em C#
- Vetor de tupla, terá como parâmetros o vértice de origem, o vértice de destino e o peso
- Cada vértice será a representação de uma fase do jogo





IniMÃOgos - v0.1

# Algoritmo de Dijkstra

O algoritmo de Dijkstra baseia-se em, partindo de um determinado vértice  $v$  (origem), encontrar o caminho mínimo até todos os outros vértices acessíveis do grafo.

- Encontra o caminho mais rápido

# Cronograma

Camila	Joana	José Fernando	Júlia
<ul style="list-style-type: none"><li>Algoritmo de grafos implementado</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Cenários</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Interface de Navegação</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Algoritmo de grafos implementado</li></ul>
Lucas	Milena	Pedro	Victor
<ul style="list-style-type: none"><li>Mecânica</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Algoritmo de grafos implementado</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Mecânica</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Interface de Navegação</li></ul>

Obrigado pela  
atenção!

