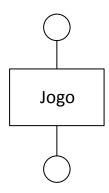
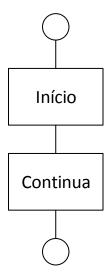
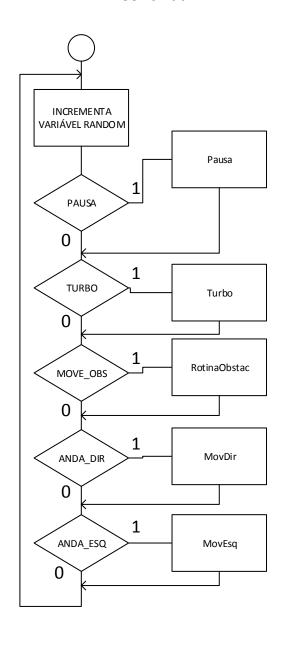
# Projecto

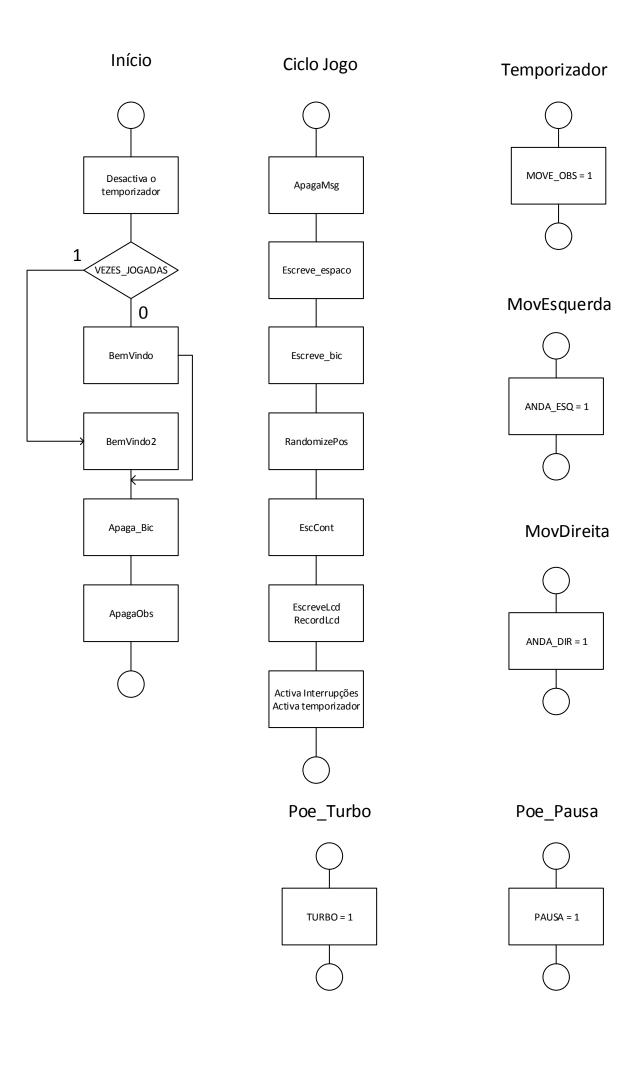


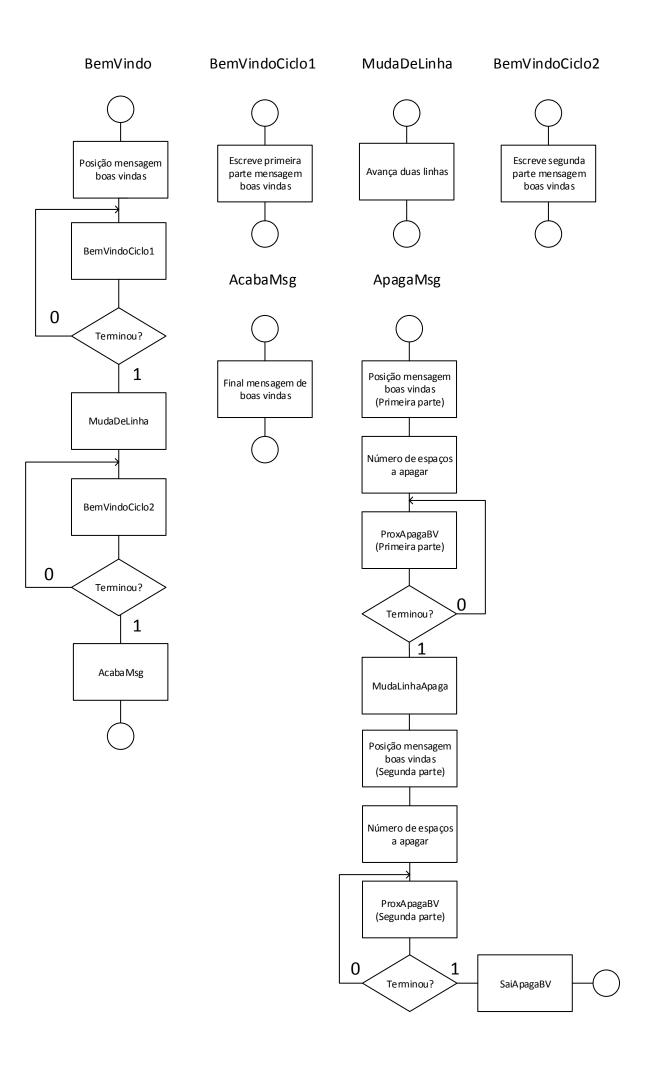
### Jogo

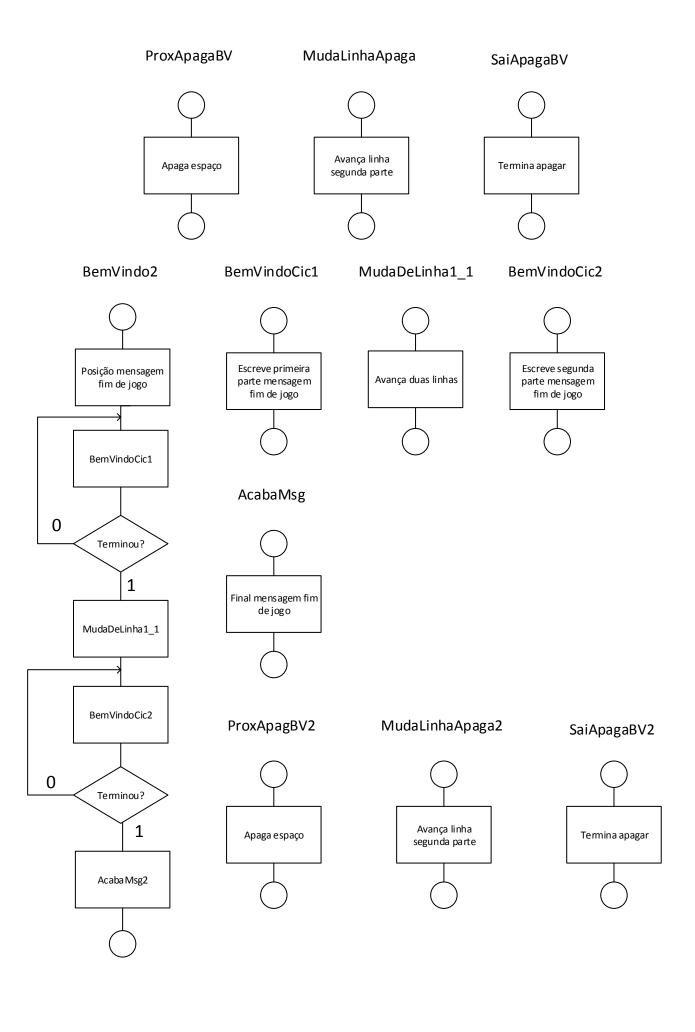


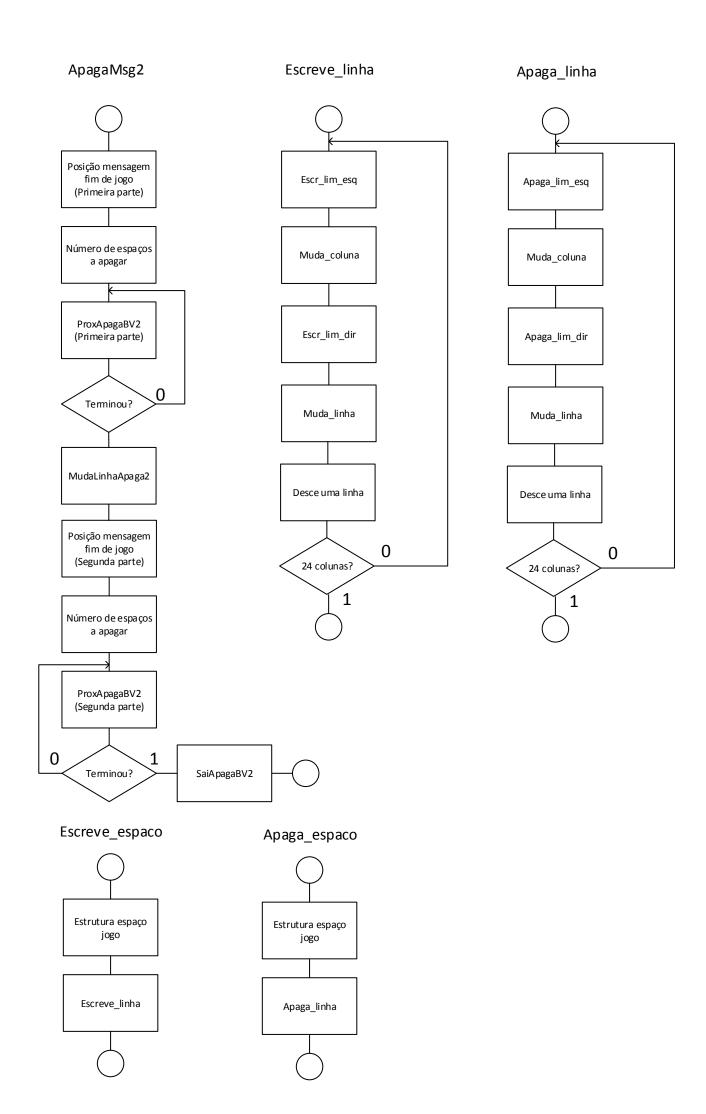
#### Continua

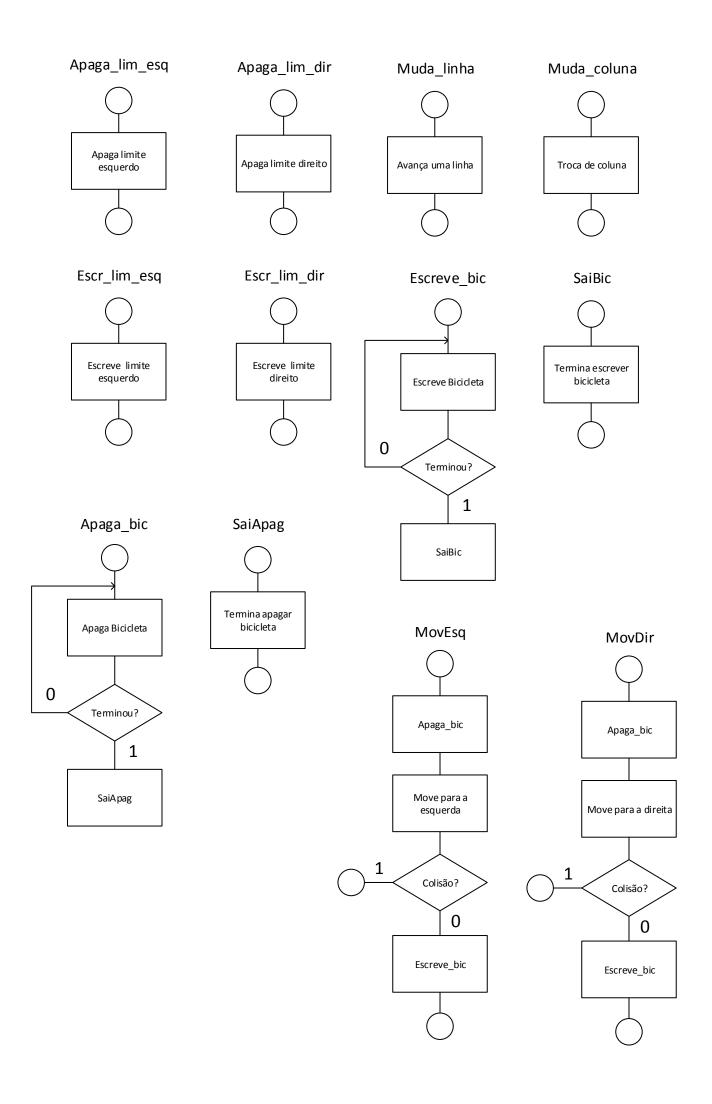




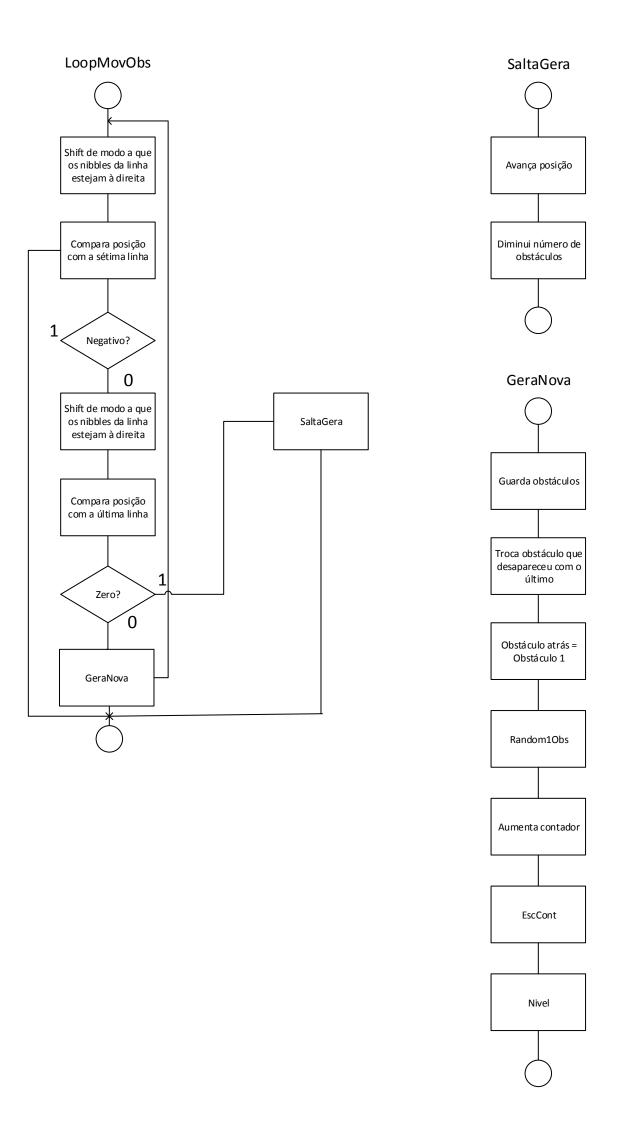








RotinaObstac	Aleat	Random1Obs	LoopRandom
ApagaObs	Recebe RANDOM	Obstá culo	Obstáculo
MoveObs	Dividir número por		-1 Obstáculo Posição próximo obstáculo
	21	Aleat	Aleat
1	Adiciona-se 30 para		
Colisão?	permanecer nos limites		4?
			1
EscreveObs	Variavé l POS_RANDOM (posição aleatória)		
	(posição aleatoria)	EscreveObstac	
Aumenta distância	Variavél		
	POS_RANDOM	Escreve Obstáculo	
	Gora posição	Escreve o sistuatio	
IncrementaLCD	Gera posição aleatória dos obstáculos		)
		Terminado?	
Repõe MoveObs		1	
			MoveObs
ApagaObstac			Guarda as posições e o número de
			obstáculos
Apaga Obstáculo			
			LoopMovObs
0			
Terminado?			$\bigcup$
$\bigcup$			



## EscreveObs 0 Guarda posição e número de Zero? obstáculos Compara posição Diminui número de obstáculo com a obstáculos linha da bicicleta 1 Positivo? Avança posição 0 EscreveObsta c Compara posição obstáculo com a linha 7 0 Negativo? 1 LoopColisao1 Colisao Verifica colisão do 0 Guarda posição, obstáculo na linha número e partes do da bicicleta com a obstáculo bicicleta Negativo? 1

VerificaCol

ApagaObs

Guarda posição e

número de

obstáculos

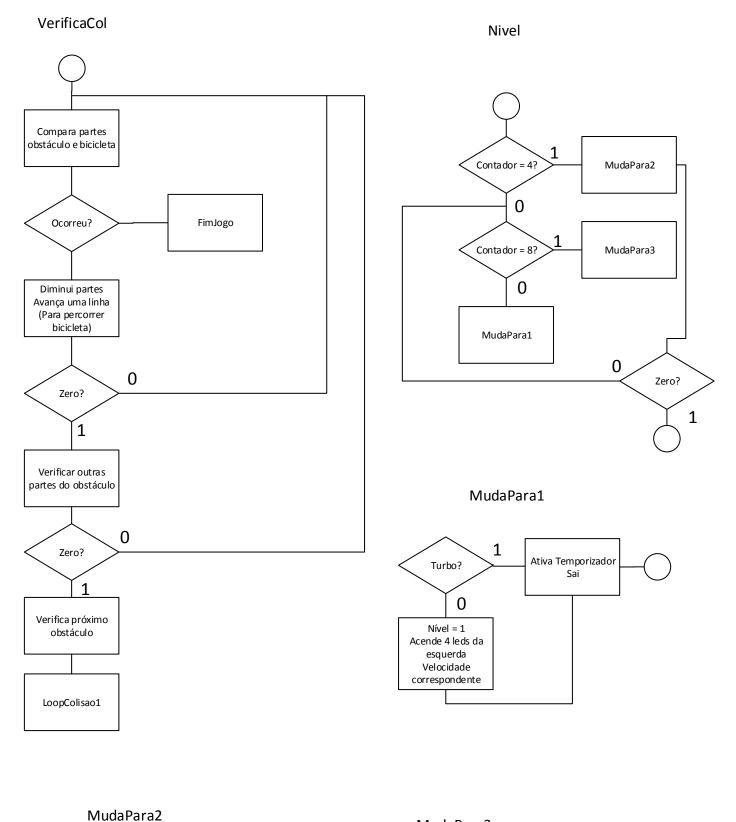
ApagaObsta c

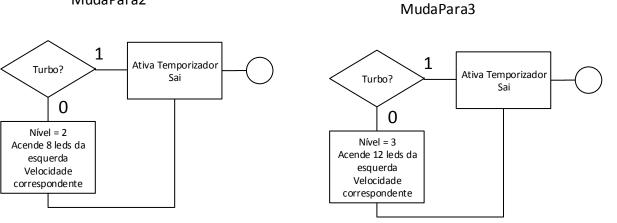
Avança posição

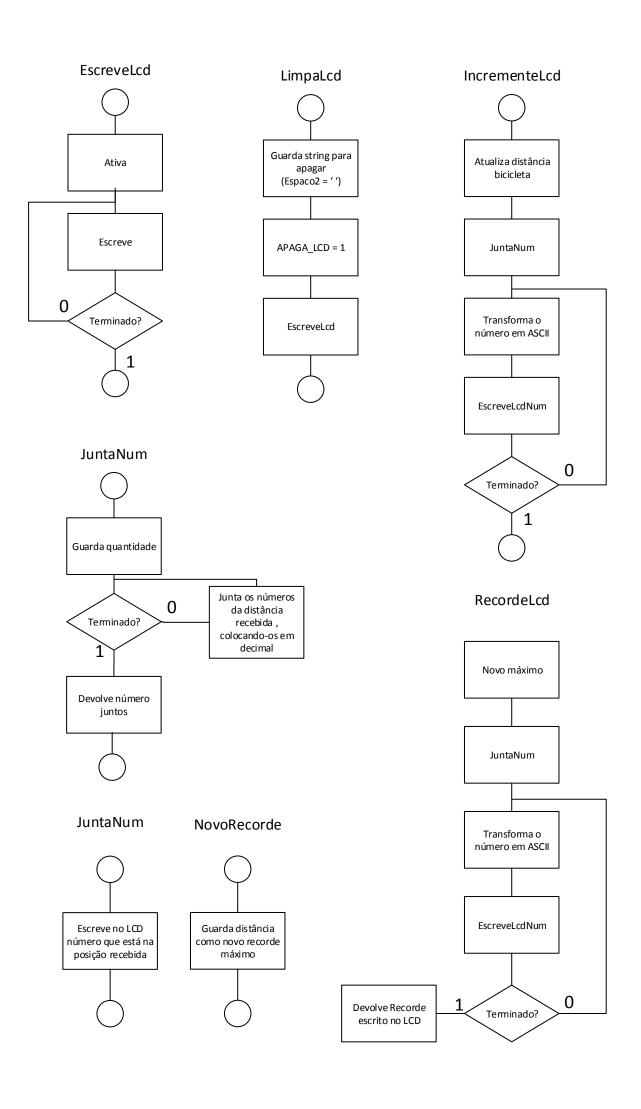
Diminui número de obstáculos

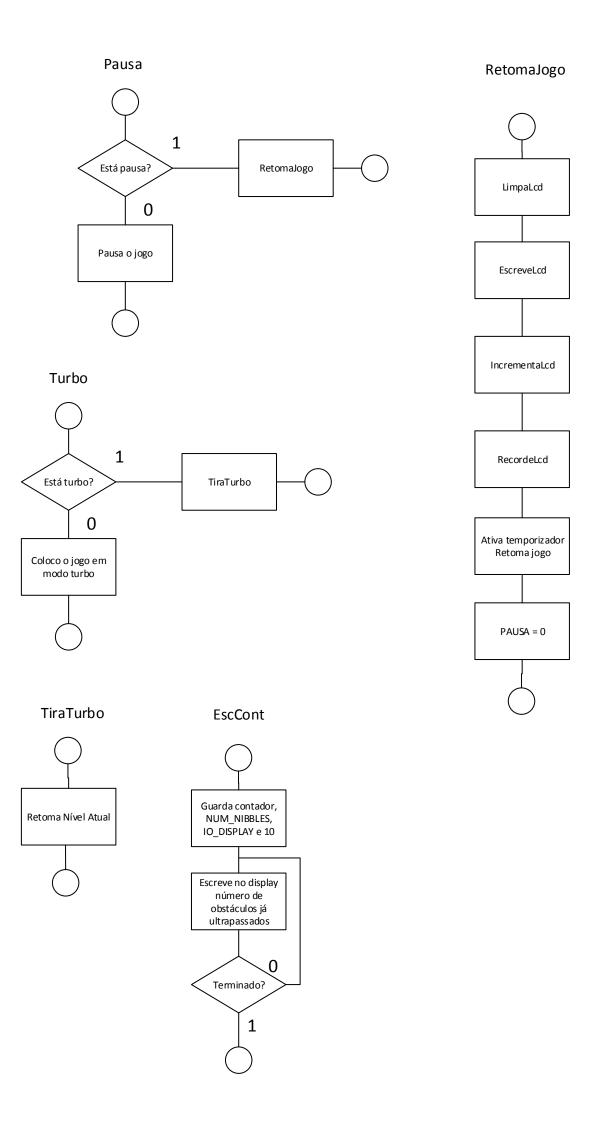
Zero?

0









#### FimJogo

