

Licenciatura em Engenharia Informática

Multimédia

Projeto – “Shape Shift”

Como utilizar:

Colocar os ficheiros num servidor web e abrir o ficheiro **src/html/index.html** ou em alternativa, se o servidor suportar PHP, abrir o URL do servidor apontando para a diretoria onde se encontram os ficheiros do projeto (deste modo irá abrir o ficheiro **index.php** que apontará diretamente para o **index.html**).

Para ter acesso a todos os níveis e a todas as shapes, poderá clicar no botão invisível que se encontra no canto inferior esquerdo do menu principal.

Estruturação do projeto:

- ➔ resources
 - buttons
 - ...
 - fonts
 - ...
 - json
 - credits.json
 - level.jsos
 - shapes.json
 - shapes
 - credits
 - ...
 - ...
 - sounds
 - ...
 - ...
- ➔ src
 - css
 - Styles.css
 - html
 - index.html
 - register.html
 - js
 - classes
 - componentes

- Character.js
 - Enemy.js
 - LevelComponents.js
 - Player.js
 - ShiftCollisionDetector.js
- levels
 - BossFight.js
 - Level.js
 - PuzzleLevel.js
- menus
 - Credits.js
 - DialogInOut.js
 - HelpMenu.js
 - Introduction.js
 - LevelSelectionMenu.js
 - MainMenu.js
 - Menu.js
 - OptionsMenu.js
 - PauseMenu.js
 - RegisterMenu.js
 - ShiftMenu.js
- ranking
 - Ranking.js
- configs
 - config.js
- phaser
 - ...
- Game.js
- webfont.js

➔ index.php