

Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto



# Tetris

António O. Santos  
up202008004

Pedro A. F. Silva  
up202004985

Pedro M. M. Nunes  
up202004714

José L. N. Osório  
up202004653

Porto, 20 de maio de 2022

## Descrição

O grupo T06G05 propõe a criação do jogo *Tetris* para o projeto da cadeira de Laboratório de Computadores. Esta decisão vem não só do interesse dos membros do grupo no jogo original, mas também no facto de considerarmos que se enquadra perfeitamente nos requerimentos e complexidade exigida para este projeto.

## Funcionalidades Pretendidas

As funcionalidades pretendidas para este projeto encontram-se na seguinte tabela:

Modo de jogo 1 jogador	Modo de jogo de <i>Tetris</i> tradicional, deverá possuir controlos precisos e transmitir as informações do jogo corretamente
Pontuações	Registo da pontuação do jogador (tempo de jogo)
Modo de jogo 1v1	Modo de jogo competitivo

## Dispositivos Utilizados

Os dispositivos a serem utilizados no projeto encontram-se na seguinte tabela:

Gráfica	Espelhar com fidelidade o comportamento do jogo no ecrã
Teclado	Principal dispositivo de controlo
Timer	Pontuação e “físicas” do jogo
Rato	Dispositivo de controlo secundário
RTC	Registo de melhores pontuações
Porta Série	Modo de jogo 1v1

## Plano Semanal

Semana 1:

- Finalizar/implementar funções relevantes para o trabalho, nomeadamente do teclado e gráfica;
- Criação e leitura de *sprites*;
- Lógica de rotação de peças;

Semana 2:

- Implementação do rato;
- Finalizar *state machine* e lógica do jogo;

Semana 3:

- Implementar pontuações e *leaderboard*;
- Implementar porta série;