

Connect 4

LCOM – Projeto Final

Turma 11  
 Grupo 1

**Realizado por:**

Fernando Rego - up201905951@edu.fe.up.pt

Gonçalo Ferreira - up202 004761@edu.fe.up.pt

João Duarte - up201707984@edu.fc.up.pt

Pedro Macedo - up202007531@edu.fe.up.pt

# **Índice**

[**Índice** 2](#_Toc20)

[**Introdução** 3](#_Toc21)

[Instruções de Utilização 4](#_Toc22)

[1.1 Menu Inicial 4](#_Toc23)

[1.2 Play 5](#_Toc24)

[1.3 Rules Menu 7](#_Toc25)

[**Estado do Projeto**  8](#_Toc26)

[1.1 Funcionalidades 8](#_Toc27)

[1.1.1 Menus 8](#_Toc28)

[1.1.2 Jogo 8](#_Toc29)

[1.1.3 Animação 9](#_Toc30)

[1.1.4 Funcionalidades Adicionais 9](#_Toc31)

[1.1.5 Funcionalidades por Implementar 9](#_Toc32)

[1.2 Timer 9](#_Toc33)

[1.3 Keyboard 10](#_Toc34)

[1.4 Mouse 10](#_Toc35)

[1.5 Graphics Card 10](#_Toc36)

[1.6 RTC 11](#_Toc37)

[**Estrutura e Organização do Código** 12](#_Toc38)

[1.1 Button Module (3%) 12](#_Toc39)

[1.2 DateTime Module (5%) 12](#_Toc40)

[1.3 Game Module (10%) 12](#_Toc41)

[1.4 Events Module 12](#_Toc42)

[1.5 Menu Module (6%) 12](#_Toc43)

[1.6 Player Module (10%) 13](#_Toc44)

[**Detalhes de Implementação** 14](#_Toc45)

[**Conclusões** 15](#_Toc46)

# **Introdução**

Para o nosso projeto final, decidimos criar um jogo em 2D, tradicionalmente conhecido como 4 em linha, ou “connect 4” em inglês. Neste jogo de dois jogadores, em que cada um tem uma cor diferente associada, (no nosso caso utilizamos azul e vermelho).

O principal objetivo é, de forma alternada, preencher uma posição da grelha de jogo com uma peça semelhante a uma moeda.

O primeiro jogador a obter 4 peças da mesma cor em posições contiguas ganha o jogo. Haverá empate caso não existam mais posições disponíveis a preencher na grelha e nenhum dos jogadores tenha conseguido preencher as 4 posições contiguas da sua cor.

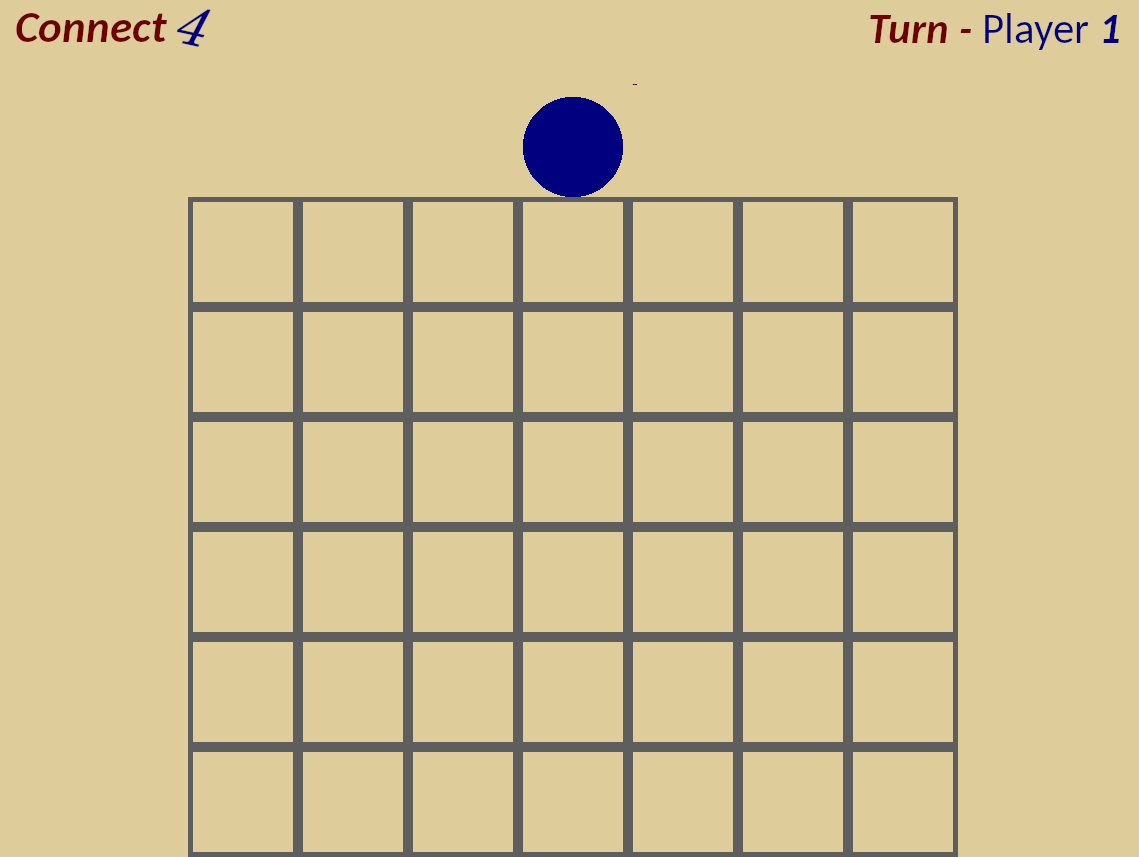
# Instruções de Utilização

## Menu Inicial

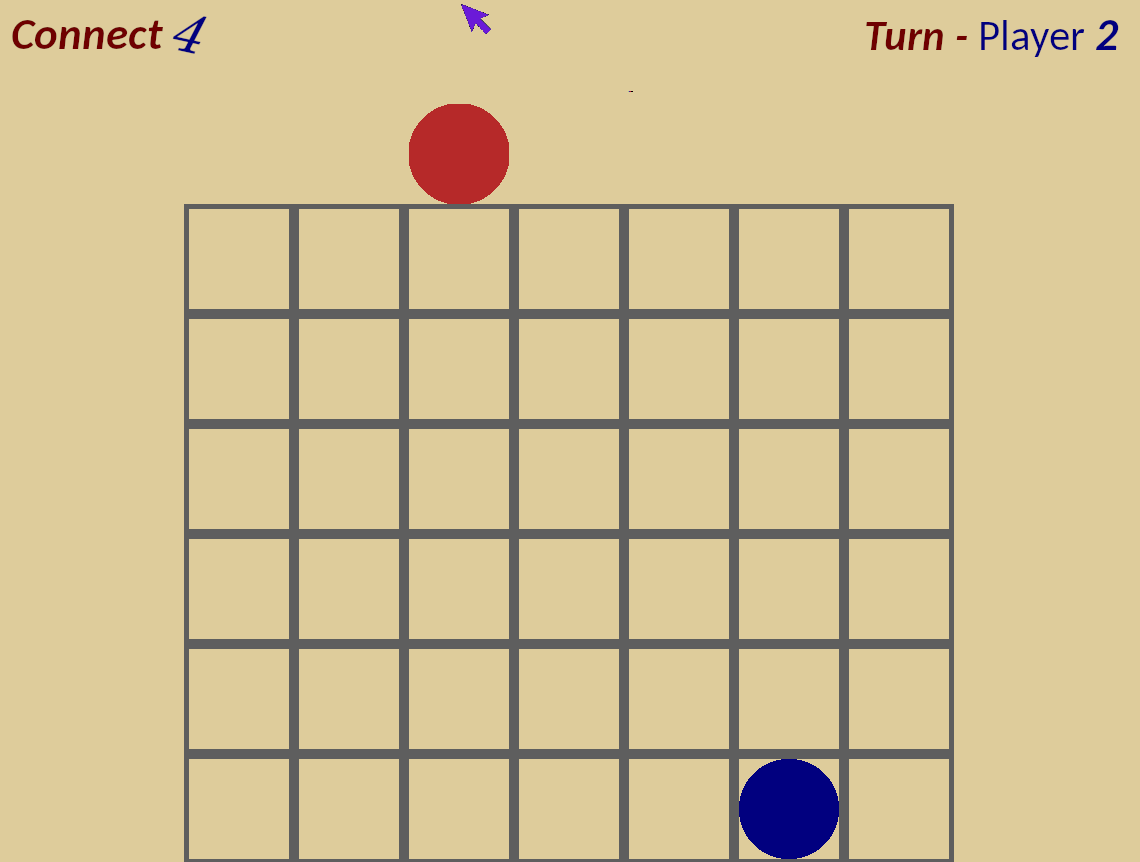


Ao iniciar o jogo, é mostrado inicialmente o menu inicial, onde é possível jogar (clicando em Play), ou ir para a secção Rules (clicando em Rules), para obter informação detalhada sobre as regras e os controlos, ou sair do jogo (clicando em Quit). Para navegar neste menu deve ser utilizado os movimentos do rato para mover o cursor, e o clique no botão esquerdo para selecionar a opção desejada.

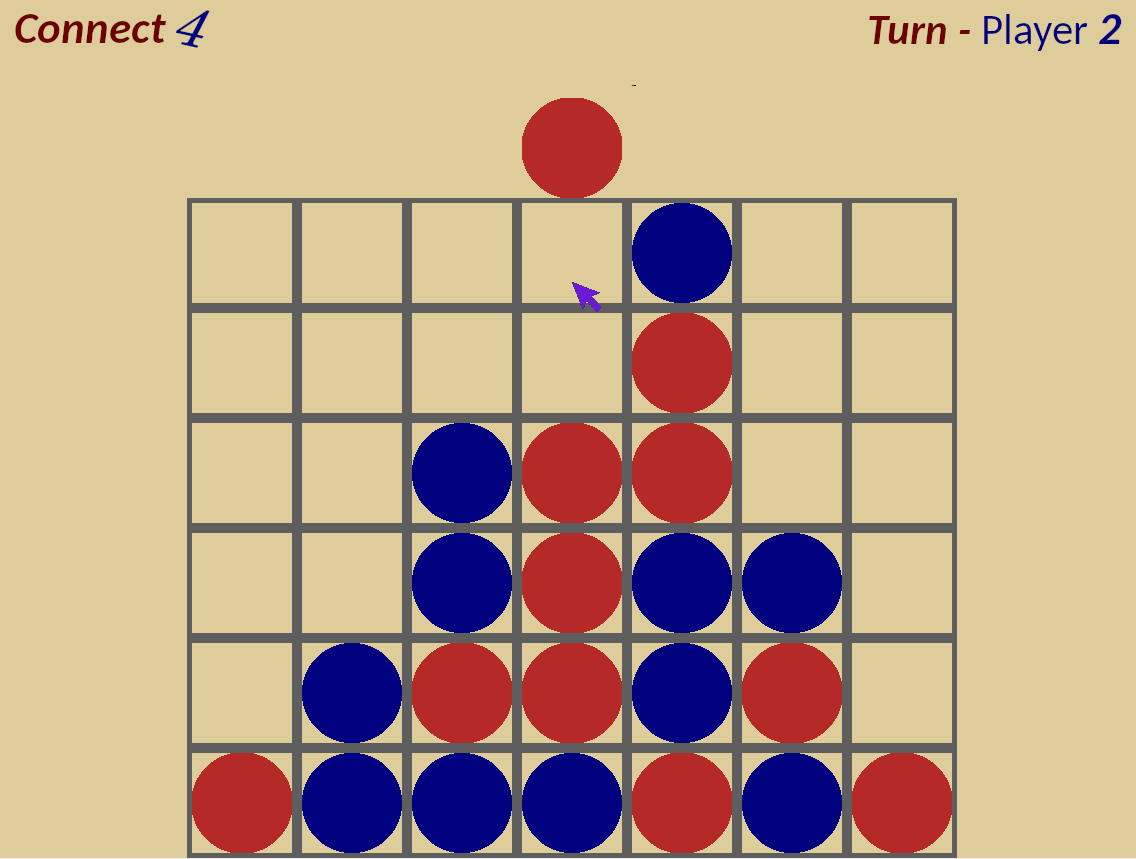
## Play



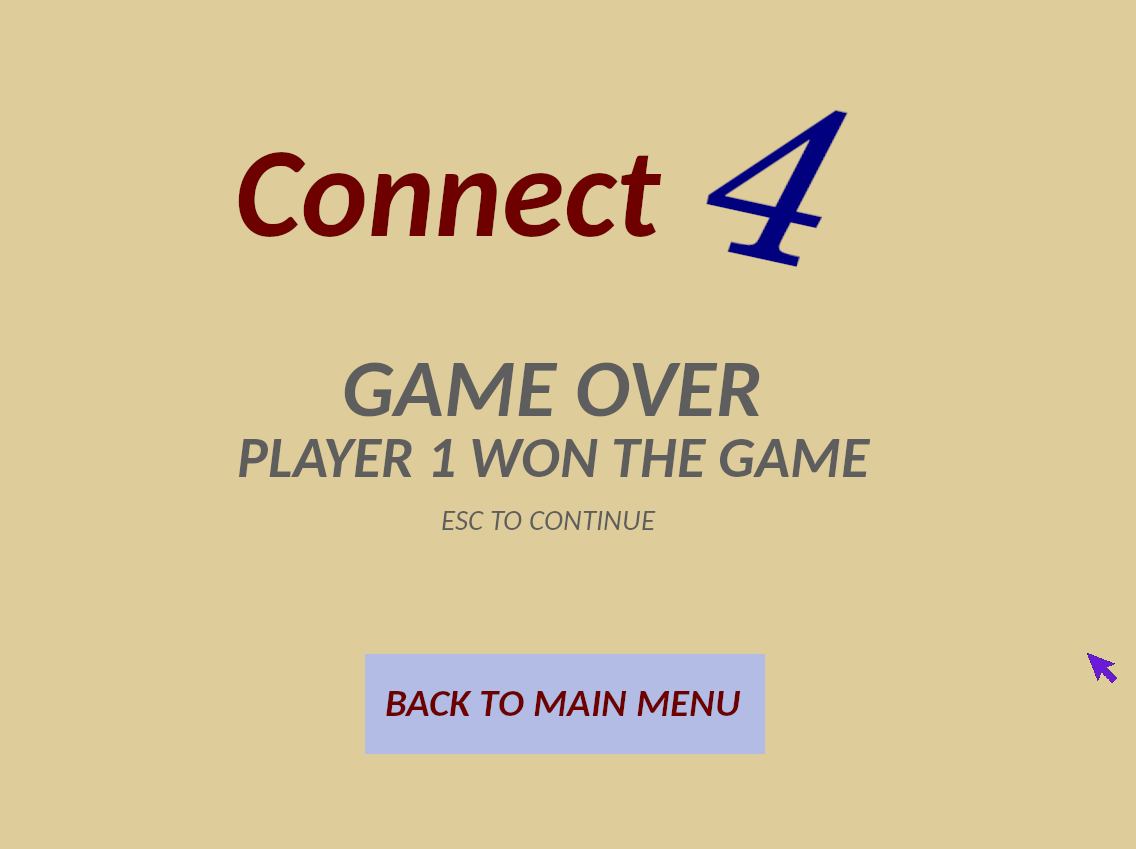
Quando se seleciona a opção Play, iniciamos o jogo com o tabuleiro vazio, na vez do Player 1 jogar. Utilizando os controlos definidos no menu Rules e selecionando a coluna desejada, após pressionar a barra de espaços a nossa peça será colocada na coluna escolhida.



Após a jogada do jogador 1 (azul), entra a vez do jogador 2 (vermelho) que fará o mesmo processo mas através da utilização do rato, ao contrário do jogador 1 que utiliza apenas o teclado.



Após a jogada do jogador 2, a vez retorna novamente ao jogador 1, e o jogo continua de forma fluente até existir um vencedor, ou um empate.



No caso de um dos jogadores conseguirem preencher 4 posições contiguas (verticais, horizontais ou diagonais), o jogo terminará demonstrando o jogador que venceu, podendo pressionar a tecla ESC para voltar ao menu principal, ou utilizar o rato para selecionar a opção “Back to main menu”.

## Rules Menu



Quando se seleciona a opção Rules, é carregado um menu com uma pequena introdução e descrição do jogo.

Aqui é possível verificar quais controlos são necessários para ambos os jogadores disfrutarem do jogo. O Player 1 utilizará o teclado através das teclas “arrow” esquerda, ou direita de forma a selecionar a coluna que pretende jogar, e através da barra de espaços para largar a peça na coluna desejada.

Quanto ao player 2, este utilizará o rato, onde poderá simplesmente colocar o cursor na coluna desejada e um simples click largará a peça na coluna desejada.

A opção de pausar o jogo está disponivel através da tecla ESC (escape).

Para retornar ao menu inicial basta com o rato selecionar a opção “Back to Main Menu”.

# **Estado do Projeto**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **DISPOSITIVO** | **FUNCIONALIDADE** | **INTERRUPÇÕES** |
| Timer | Controla o frame rate do jogo e as animações do movimento das peças | Sim |
| Keyboard | Selecionar a coluna em cada movimento do jogo, e alguns controlos no menu. | Sim |
| Mouse | Interação em cada menu para selecionar uma opção, e utilização pelo jogador 2 na seleção das colunas. | Sim |
| Graphics Card | Apresenta a interface do jogo. | Não |
| Real Time Clock | Apresentar o dia e a hora nos menus. | Sim |

## Funcionalidades

## Menus

Foram desenhados e implementados 4 menus para fases diferentes do programa. Um menu principal, um menu para a apresentação do jogo e das suas regras, um menu de pausa e um menu onde está apresentado o resultado final de cada jogo

Cada menu contém a indicação da hora e data atual obtida pelo device RTC (detalhado mais à frente no relatório)

## Jogo

O jogo implementado conta com um tabuleiro onde irão ser colocadas as peças em cada movimento do jogador. Cada jogador utiliza um device diferente para controlar e realizar a jogada, sendo que o primeiro jogador utiliza o keyboard (setas para a esquerda e direita para escolher a coluna e espaço para realizar jogada) e o segundo jogador utiliza o mouse (posição do rato para escolher a coluna e left-click para realizar jogada)

## Animação

Para cada jogada feita pelos jogadores, uma animação simples é feita, utilizando o timer, para dar o efeito da queda vertical de cada peça em cada coluna do tabuleiro

## Funcionalidades Adicionais

No desenvolvimento do projeto deparamo-nos com um problema comum devido ao desenho de muitos pixeis:o flickering. Assim, para tentar reduzir ao máximo foi implementado o **triple buffering** (com double buffering por vezes ainda se notava este problema) através de page flipping, ou seja, alternar entre os 3 buffers alocados inicialmente, sendo que apenas é mostrado/alternado após o buffer ser completamente desenhado. Após esta implementação detetamos um melhoramento substancial a nível gráfico do programa.

## Funcionalidades por Implementar

Devido a restrições de tempo não foi possível a implementação do device **Serial Port.** Este device podia ter sido desenvolvido com o intito de jogar entre dois PCs diferentes, ou neste caso, entre duas Virutal Machines ligadas pela serial port.

## Timer

O timer é usado para controlar o frame-rate, dando um valor fixo à frequência do timer para consistentemente gerar interrupções a um número fixo por segundo, no nosso caso 60. Estas interrupções são essencialmente utilizadas para atualizar o ecrã. Outra funcionalidade conseguida com o timer foi também demonstrar uma animação de jogo a cada jogada para obter o efeito de a peça estar a “cair” na posição desejada do tabuleiro.

A implementação do device timer utilizada no projeto foi muito semelhante à implementação utilizada no lab2.

## Keyboard

O keyboard é usado para movimentar a peça do jogador 1, usando as teclas das setas, e a barra de espaços para largar a peça. Outras funcionalidades conseguidas através do keyboard é usando a tecla ESC, pois tanto volta para o estado anterior no caso de estarmos em um menu como também para abrir o menu de pausa caso seja necessário parar o jogo.

Todas as funcionalidades do keyboard foram conseguidas através do uso de interrupções geradas através dos *clicks* nas teclas e dando handle a cada interrupt para realizar a ação necessária. A implementação deste foi muito semelhante ao lab3 onde a alteração mais significativa foi a remoção das funções onde, em vez de interrupções, era utilizado polling.

## Mouse

O rato é utilizado tanto para a navegação do utilizador pelos menus do jogo como para o jogador 2 realizar a sua jogada. Nos menus de jogo o rato é utilizado para dar *clicks* nos botões para alterar o programa de estado. Uma funcionalidade adicional implementada foi o *hover*  nos botões quando a posição do rato coincide com a área ocupada pelos botões sendo que a cor destes altera de forma a fornecer um efeito visual positivo para o utilizador. Por outro lado, em cada jogada feita pelo jogador 2, a posição do rato é essencial para escolher a coluna pois, no momento em que o utilizador faz *left-click*, a coluna do tabuleiro é calculada em função da posição do mouse.

Como no caso do teclado, a implementação do rato foi muito semelhante à implementação do lab4, onde foi feita a implementação de uma função para dar *enable/disable* ao *data reporting* e para cada *mouse packet* gerado (obtido através de handle de cada interrupção gerada pelo dispositivo), as coordenadas do rato são atualizadas de acordo com o movimento do device.

## Graphics Card

O dispositivo mais importante na realização deste projeto é sem dúvida a placa gráfica. Este dispositivo fornece ao utilizador uma experiência visual, o que seria impossível sem implementação da placa gráfica.

O modo de video programado para a utilização da placa gráfica é o modo 0x14C que fornece uma resolução de 1152x864 em que cada cor é representada por 32 bits da forma (8:)8:8:8. Para além disso foi implementado o **tripple buffering** para obter uma melhor sensação visual para o utilizador, ultrapassando o problema de flickering.

A implementação deste device para o projeto foi feita com base no que foi desenvolvido para o lab, com a adição de page flipping e de algumas otimizações em relação à forma que se desenha cada sprite.

## RTC

O dispositivo RTC, apesar de não ter sido abordado nos labs, é utilizado para mostrar a data atual em cada menu presente no jogo.

A implementação do dispositivo, para a finalidade pretendida, foi relativamente simples sendo que apenas existe a subscrição de interrupções de updates periódicos, o suficiente para conseguirmos a obtenção da data atual do sistema.

# **Estrutura e Organização do Código**

## Button Module (3%)

Módulo relativo à estrutura de dados Button, que guarda a informação do tipo de botão, posição, imagens, e que permite criar botões e desenhá-los. Esta estrutura facilitou significativamente a verificação de colisões. Ambos contribuíram igualmente para a realização deste módulo.

## DateTime Module (5%)

Neste módulo foi criada uma estrutura DateTime que trabalha em conjunto com o RTC para guardar a informação do dia e hora, bem como mostrá-la no ecrã. Este módulo foi desenvolvido pelo aluno Paulo Ribeiro.

## Game Module (10%)

Neste ficheiro está presente o ciclo de interrupções que permite a execução do programa. Foi implementada uma state machine quer para o estado do programa, quer para o estado do jogo em si, e para o movimento das alavancas. Consoante o estado do jogo, será chamado o Interrupt Handler correspondente, que lida com a interrupção da forma pretendida. Para além disso, é neste módulo que se encontra o código que permite o funcionamento do modo Singleplayer. Ambos contribuíram igualmente para a realização deste módulo.

## Events Module

## Menu Module (6%)

Aqui está o código relacionado com os menus: os Interrupt Handlers respectivos a cada menu e as funções que permitem dar load aos menus. Ambos contribuíram igualmente para a realização deste módulo.

## Player Module (10%)

Neste ficheiro estão todas as funções relacionadas com a estrutura de dados Player, desde o seu movimento, animações, colisões, e toda a gestão em geral de todos os eventos relacionados ao jogador. Ambos contribuíram igualmente para a realização deste módulo.

# **Detalhes de Implementação**

# **Conclusões**

Após o desenvolvimento de todo este projeto podemos afirmar que a cadeira é sem dúvida das mais interessantes que tivemos e a que mais nos desafia.

O nível deste projeto podia ser ainda mais elevado com uma futura implementação do dispositivo serial port, pois seria possível jogar entre duas Virtual Machines o que atualmente no mundo real é um requisito praticamente obrigatório para jogos com vários jogadores.

A programação de dispositivos, numa primeira fase não é trivial devido à sua complexidade, porém a partir do momento em que vamos praticando e resolvendo os “labs”, acaba por ser tornar cativante e interessante. A programação de baixo nível permite-nos perceber de forma muito mais clara e objetiva tudo o que acontece em todo o nosso programa e fornece uma ideia muito mais pormenorizada de todo o processo desenvolvido. Adicionalmente, com o que cada dispositivo permite fazer, obtemos um leque enorme tanto de funcionalidades que podemos implementar como de possibilidades de resolução de problemas, embora umas estejam mais corretas do que outras.

Porém, em alguns casos, o facto de por vezes torna-se complicado entender totalmente os guiões transforma o desafiante em frustrante, este será um ponto negativo da cadeira o que dificulta bastante a resolução dos labs.

Em suma, podemos afirmar que de facto é uma unidade curricular que pede bastante tempo de prática resultando numa carga horária grande, pelo que acaba por ser difícil conciliar com as restantes cadeiras.