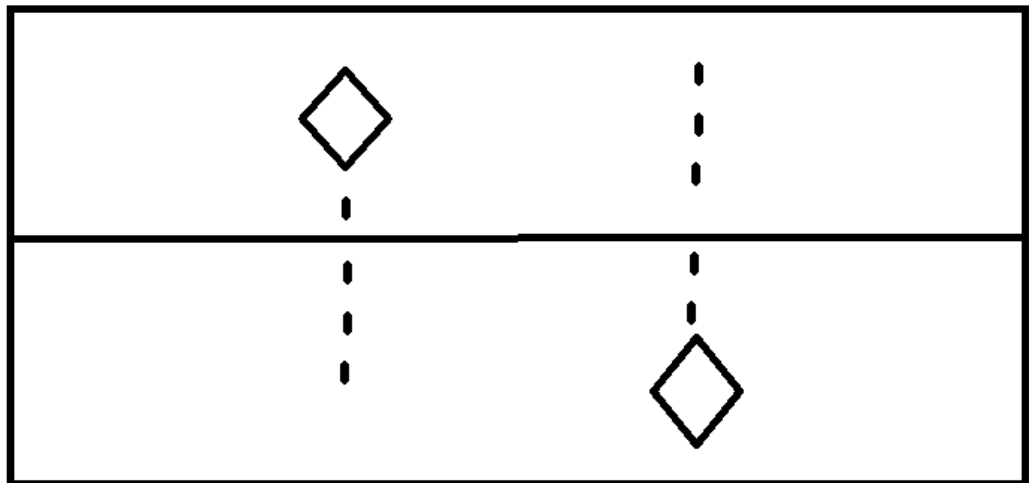


Trabalho prático para avaliação P2

Programação Orientada à objeto

Prof. Me. Eng. Comp. Gerson Penha.

1. Construa o jogo Space Invaders em Java. Utilizando como plataforma a API Swing da linguagem Java.
2. O jogo deve conter as seguintes especificações:
 - a. Cadastro de jogadores com a intenção de se gerar um ranking entre os participantes.
 - b. Possibilidade de desafios entre jogadores para uma arena de tamanho arbitrário.
 - c. O jogo deverá ser implementado para que possa ser jogado por no máximo dois jogadores via rede ou em modo offline contra o computador.
3. Estrutura da tela para desafios entre jogadores:



4. No desafio ganha quem conseguir acertar a nave inimiga sem a possibilidade de ultrapassar o meio da arena.
5. Data da entrega: Na semana de prova P2. Com apresentação em sala.