



PinguLogic

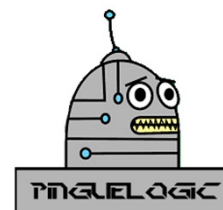
Alexandre Oliveira

Hamilton Santana

Marcus Vinicius

Wagner Faim

Professor Eduardo Heredia



Pinguelogic é um jogo no estilo runner, desenvolvido pelo grupo, onde se destacam dois personagens robôs: R1, que é o robô protagonista do jogo, guiado pelo jogador, e o R0, controlado pelo computador, o vilão do jogo.

Palavra-chave: Runner; robôs, circuito lógico, game, jogo, educativo.

INTRODUÇÃO

O jogo no estilo runner segue o gênero educativo, utilizando uma matéria básica presente na maioria dos cursos de informática: circuitos lógicos.

OBJETIVOS

A intenção do jogo é completar um circuito lógico simples, capturando eles na tela, em caso de acerto R0 fica mais distante do R1, e o inverso em caso de erro. O jogo termina quando R1 é capturado por R0, sendo a ideia fazer mais pontos.

METODOLOGIA

Desenvolvido na linguagem C, utilizando os recursos oferecidos pela biblioteca Allegro levou cerca de três meses para ser finalizado. Utilizando a base de um tutorial, de criação de jogo em C++, assim convertido para C e modificado para chegarmos no produto final.

CONCLUSÃO E RESULTADOS

Projeto desenvolvido em linguagem C, utilizando o Allegro 5.0 como biblioteca para jogos.

Tendo resultado esperado pelo grupo de um jogo com uma ótima jogabilidade e movimentação, ensinando os jogadores conceitos básicos de circuito lógico, um diferencial é que grande parte das imagens foram criada pelo grupo, tornando o jogo ainda mais original.

REFERÊNCIAS

Allegro 5 Wiki. Disponível em http://wiki.allegro.cc/index.php?title=Allegro_5 Último acesso em 28/11/2012 13:53

Geig, Mike. **2D Game Development Course.** Disponível em <http://fixbyproximity.com/2d-game-development-course> Último acesso em 28/11/2012 13:57

Magno, Eryckson, **Learn-Allegro.** Disponível em <https://github.com/eryckson/learn-allegro> Último acesso em 28/11/2012 14:14