

TEMAS 2: SHOOT-EM-UP! SU1 JOGO TIPO RAIDEN

**RELATÓRIO REFERENTE À DISCIPLINA
“LABORATÓRIO DE PROGRAMAÇÃO O. O.”**

DANILO A. D. CARVALHO - 201208200
dan.adc@hotmail.com

RENAN A. B. VIEIRA - 201209627
rab.vieira@unifesp.br

Docente responsável:

Prof. Jorge Manuel Gomes Barbosa
jbarbosa@fe.up.pt

TURMA: 2MIEIC04

01/06/2013

Manual de Utilização

Ao executar o jogo *Raiden* o utilizador se deparará com a tela da figura 1,



Figura 1 – Tela inicial do jogo Raiden.

Estão disponíveis as funcionalidades acessáveis pelos botões na região inferior da aplicação. O botão *New Game* inicia o jogo com a tela ilustrada pela figura 2. O jogador controla uma nave deslocável para cima, baixo, direita e esquerda pelo *arrow keys*. Naves inimigas se deslocam do sentido contrário desafiando o jogador desviar e abater estas. Para atirar usa-se o botão de espaço sendo que estão disponíveis 3 tiros recarregáveis quando estes somem da tela. O objetivo do jogo é obter a maior pontuação que conseguir com as três vidas disponíveis, sendo que estas são decrementadas quando a nave choca-se com um objeto inimigo (tiros/naves).



Figura 2 – Tela do Jogo.

Na figura 2 ilustra-se a nave inimiga vindo do sentido contrário da nave jogadora. O tiro está representado pela bala verde ao lado da nave inimiga (vermelha). O score é incrementado em 10 por cada nave inimiga abatida e as vidas são as naves no canto superior direito (três vidas iniciais).

O nível de dificuldade dos inimigos é incrementado a cada wave, em que mais inimigos aparecem, em movimentos diferentes e atirando (no nível mais difícil). Quando as três vidas são perdidas o jogador é convidado a salvar sua pontuação que pode ser checada a todo instante no botão *Records*, ilustrado na figura 3. As classificações são ordenadas de forma decrescente de pontuações e os melhores registros são exibidos. Há ainda uma tela com um tutorial prático explicando os botões disponíveis (figura 4). A última funcionalidade implementada consiste na pausa do jogo, pela tecla “P” em que se pode dar *Resume Game* ou “P” para retornar a jogar.

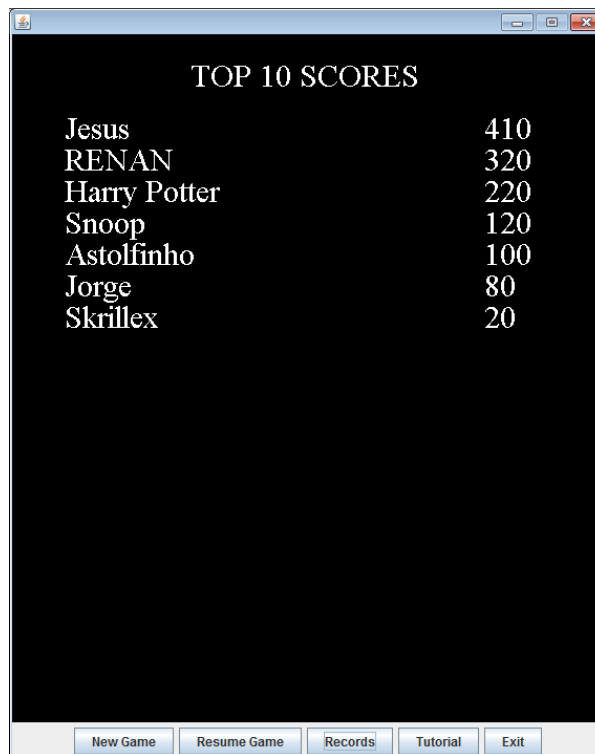


Figura 3 – Tela de Records.

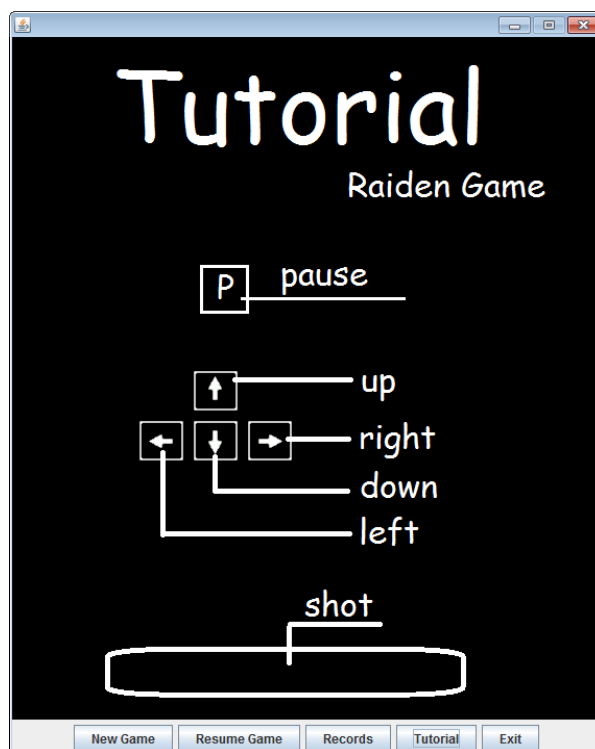
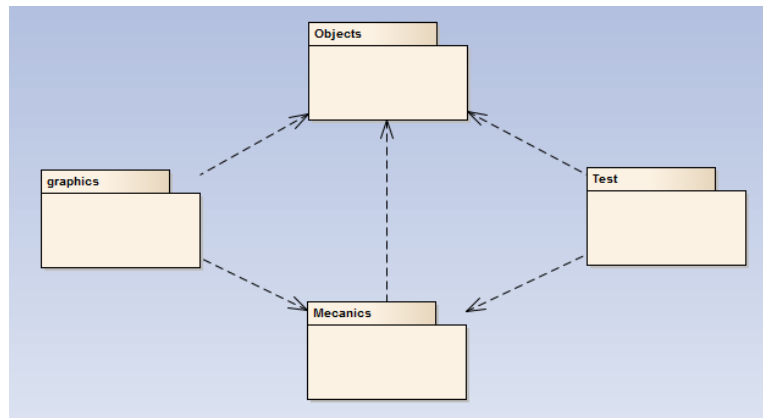


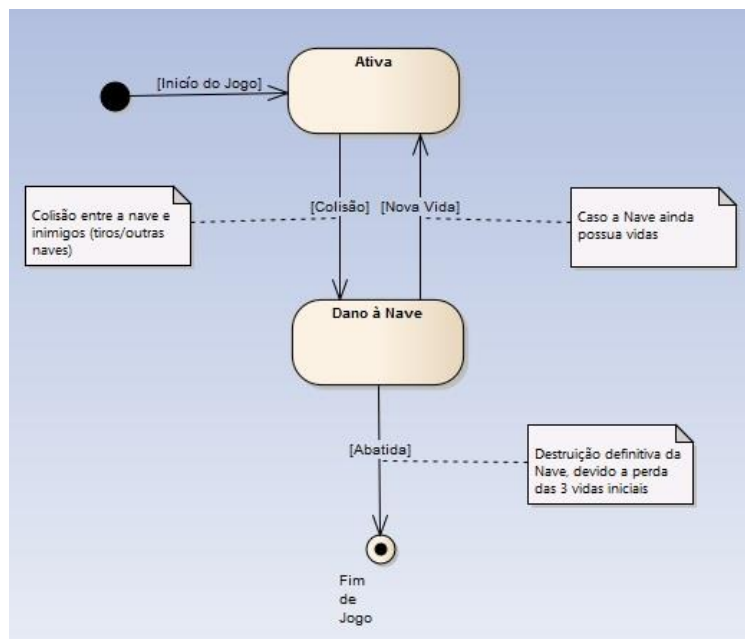
Figura 4 – Tela de Tutorial.

Documentação de Concepção do Projeto

Diagrama de Pacotes



Máquina de Estado da Nave Jogadora



Casos de Utilização

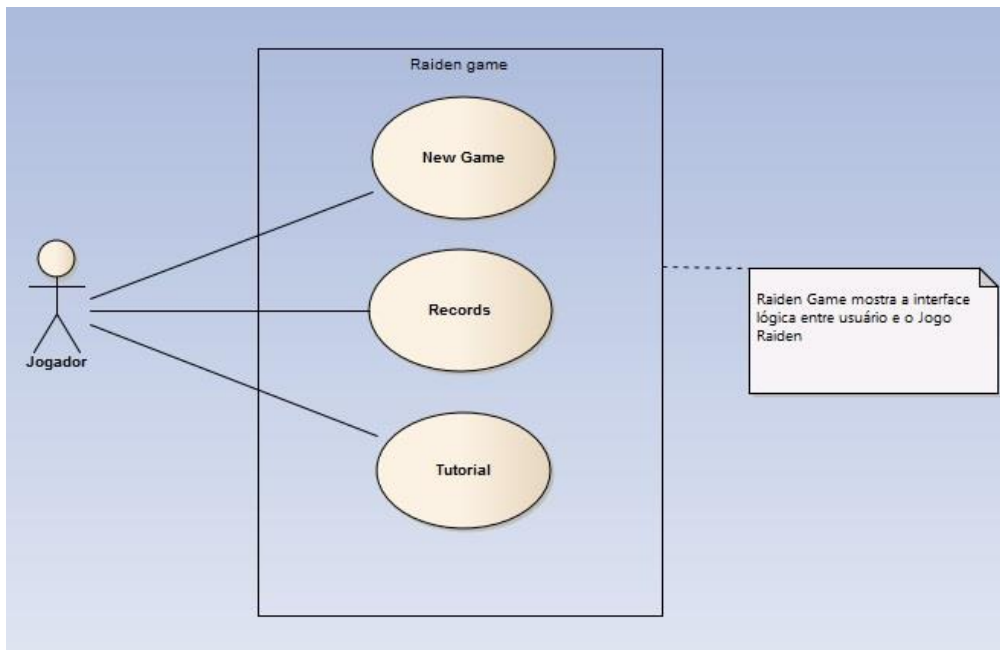


Diagrama de Navegação

