

DOCUMENTAÇÃO DO JOGO: AURA FARMING PONY

Feito por: Rafaela Linck e Miguel Matos.

1. Visão Geral do Projeto

Aura Farming Pony é um jogo desenvolvido em Python utilizando a biblioteca Pygame.

O objetivo principal é desviar ou destruir meteoros, coletar power-ups, acumular pontos e sobreviver até alcançar a vitória.

Também possui modo competitivo para 2 jogadores, sistema de leaderboard, salvamento de progresso e três fases com aumento progressivo de dificuldade.

2. Como instalar e executar no PyCharm

Requisitos

- Python 3.10+
 - PyCharm (Community ou Professional)
 - Biblioteca Pygame instalada
-

2.1. Como clonar o projeto

1. Acesse o repositório onde o arquivo principal está (GitHub).
2. Clique em Clone ou copie o URL do repositório.
3. No PyCharm:
 - Vá em Get from VCS
 - Cole a URL

- Clique em Clone
-

2.2. Abrindo no PyCharm

1. Abra o PyCharm
 2. Vá em File > Open
 3. Selecione a pasta onde o jogo está
 4. Aguarde o PyCharm indexar o projeto
-

2.3. Rodando o jogo

1. Abra o arquivo principal do projeto (normalmente `main.py`).
 2. No canto superior direito, clique em Run (setinha verde).
 3. A janela do jogo abrirá automaticamente.
-

3. Como Jogar

3.1. Controles (1 Jogador)

Movimento

- **W** : mover para cima
- **S** : mover para baixo
- **A** : mover para a esquerda
- **D** : mover para a direita

Tiro (a partir da Fase 2)

- Clique com o **botão esquerdo do mouse** para atirar na direção do cursor.

Pausa

- **ESC** : abre o menu de pausa
-

3.2. Controles (2 Jogadores)

Jogador 1

- Usa W, A, S, D para se mover

Jogador 2

- Usa as setas do teclado
-

4. Dinâmica do Jogo

O objetivo é acumular 100 pontos sem perder todas as vidas (modo 1 jogador) ou derrotar o oponente (modo PVP de 2 jogadores).

Você marca pontos ao:

- Destruir meteoros com tiros
- Sobreviver quando meteoros passam pela tela
- Evitar colisões

Se a vida chegar a zero, o jogador é derrotado.

5. Objetos do Jogo

Meteoros comuns

- Caem de cima para baixo
 - Concede 1 ponto ao serem destruídos
 - Tirarão 1 vida se atingirem o jogador
 - Aparecem em maior quantidade nas fases iniciais
-

Meteoros fortes

- Mais rápidos
 - Tirarão 2 vidas ao atingir o jogador
 - Aparecem em todas as fases, porém mais frequentes nas últimas
 - Movimentação é mais intensa conforme o nível sobe
-

6. Poderes

Vida

- Recupera 1 ponto de vida (máximo = 3)
- Surge raramente

Escudo

- Absorve um impacto (normal ou forte)
- Some após ser ativado

Velocidade

- Aumenta temporariamente a velocidade do jogador
 - Dura aproximadamente 5 segundos
-

7. Fases do Jogo

O jogo possui 3 fases, cada uma com alterações visuais e mecânicas:

Fase 1 > Iniciante

- Velocidade dos meteoros: baixa
 - Jogador não pode atirar
 - Meteoros comuns são os principais obstáculos
 - Perfeita para aprender a controlar o personagem
-

Fase 2 > Intermediária

- Velocidade dos meteoros: média
 - Jogador ganha a habilidade de atirar
 - Meteoros fortes começam a aparecer com mais frequência
 - Power-ups surgem mais rapidamente
-

Fase 3 > Avançada

- Velocidade dos meteoros: alta
- Meteoros fortes aparecem o tempo todo

- Meteoros comuns deixam de aparecer
 - A tensão aumenta, exigindo movimentos mais precisos
 - Tiros continuam permitidos
-

8. Sistemas Adicionais

Sistema de Salvamento

O jogo salva:

- Pontuação
- Fase atual
- Vida dos jogadores
- Posições
- Meteoros
- Poderes

Você pode:

- Continuar do último salvamento no menu inicial
 - Salvar ao pausar e escolher "Salvar e ir ao menu"
-

Leaderboard

Após perder ou vencer, o jogador pode:

- Digite seu nome

- Registrar sua pontuação
- Ver o Top 5 no menu “Leaderboard”

São armazenados:

- Nome
 - Pontuação
 - Meteoros destruídos
 - Vidas finais
-

Modo PvP (2 jogadores)

Ganha quem:

- Sobrevive por mais tempo
- Ou quem não morrer primeiro

Meteoros atingem ambos os jogadores.

Não há tiros no modo 2 jogadores (evita vantagem desigual).

9. Elementos Visuais e Sonoros

- Background diferente para cada fase
- Contorno visual do escudo com efeito translúcido
- HUD com pontos, vidas e fase
- Som de:
 - Pontuação
 - Dano

- Poderes
 - Tiro
 - Música de fundo contínua
-

10. Condições de Vitória e Derrota

Vitória (1 Jogador)

- Atingir 100 pontos

Derrota (1 Jogador)

- Chegar a 0 vidas

Vitória PvP

- Sobrar apenas 1 jogador vivo
-

11. Encerramento do Jogo

- Para sair, clique em "Sair" no menu de GAME OVER ou WIN
- Ou feche a janela normalmente