

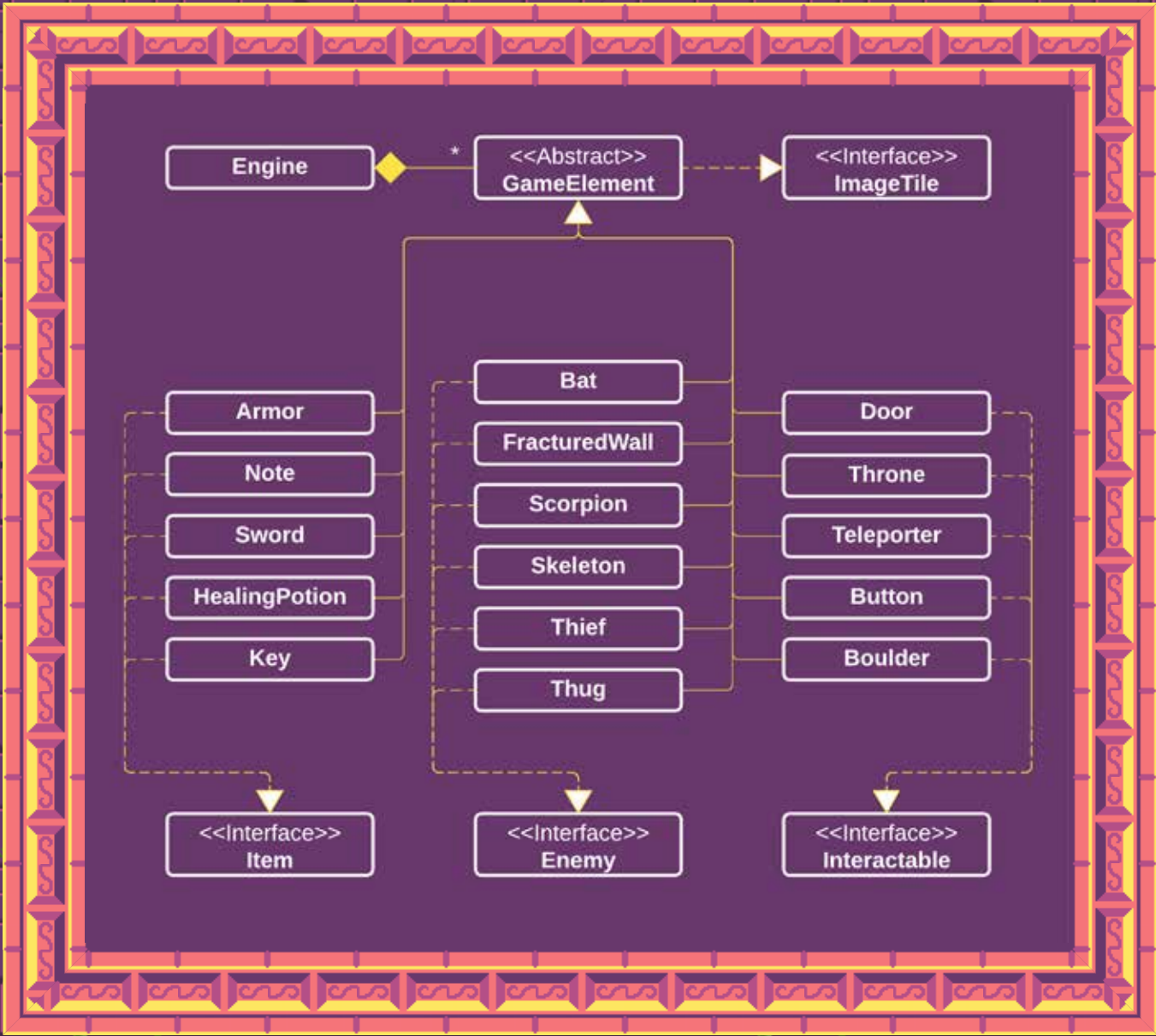
# Projeto de POO

## RogueLike MetroidVania



Salvador Palma & Filipe Delmotte  
ISCTE-IUL

### UML-Diagram



### Entities

Quando se sente no trono  
ganha-se o jogo

Throne



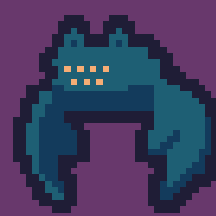
**skeleton**

**HP: 5**  
**DMG: 1**  
**ACC: 100**

**Info:** move-se apenas a cada 2 jogadas

**HP: 3**  
**DMG: 1**  
**ACC: 50**

**Info:** Se acertar o golpe recupera 1 de HP e pode andar numa direção aleatoria



**Bat**



**Thug**

**HP: 10**  
**DMG: 3**  
**ACC: 30**

**Info:** Pode interagir com certos objetos

**HP: 2**  
**DMG: 1 por turno**  
**ACC: 100**

**Info:** Se acertar um golpe o player fica envenenado ate tomar uma poção



**Scorpion**

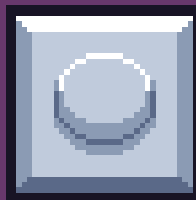


**Thief**

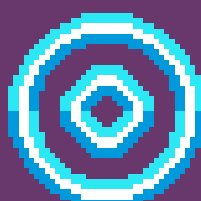
**HP: 5**  
**DMG: 0**  
**ACC: 100**

**Info:** O Thief rouba itens ao Player e ao morrer larga-os

**Quando se pressiona no botão certos blocos podem-se mover**



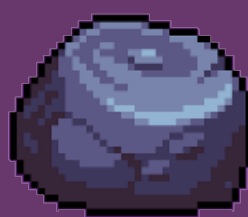
**Button**



**Teleporter**

**Quando se pisa num Teleporter o Jogador é transportado para um outro Teleporter da mesma sala**

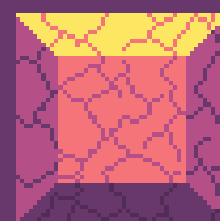




**Boulder**

**Boulders podem ser empurrados e sao pesados o suficiente para ativar botoes**

**Bloco fragil que ao bater pode ser quebrado**



**Fractured Wall**



**Armor**

**Quando a armor esta no inventario apenas metade dos ataques direcionados ao player sao validos**

**Quando a sword esta no inventario o ataque do player duplica**



**Sword**



**Healing Potion**

**Ao consumir a pocao, o player recupera 5 hitpoints e elimina todos os efeitos negativos**

**Uma chave pode desbloquear uma porta trancada**



**Key**



**Note**

**Quando se le a nota, esta pode dar uma informacao util e desaparece**