



LABORATÓRIO DE AED

Prof. João Caram

Trabalho prático 2

2

- ❑ Implementar um mini jogo, utilizando estruturas de dados dinâmicas implementadas por você mesmo, utilizando a base disponibilizada no SGA
- ❑ Escolher uma das regras a seguir (ou mais de uma!)



Trabalho prático 2 – Regras fixas

3

- ❑ O jogo deve ser iniciado com 5 rações verdes em posições aleatórias
- ❑ Tais rações devem ser gerenciadas por uma lista de itens
- ❑ Personagem criado em posição aleatória e com velocidade 1



Trabalho prático 2- Regras fixas

4

- ❑ Caso o personagem saia da janela, ele morre e o jogo acaba.
- ❑ Todos os eventos devem ser adicionados a uma fila e mostrados ao final do jogo
 - ❑ Criação de rações
 - ❑ Personagem come ração (qualquer uma)
 - ❑ Fim de jogo por sucesso ou morte
 - ❑ Pontuação ou equivalente



TP 2 – Opção de Regra 1

5

- ❑ Objetivo: comer todas as rações verdes.
- ❑ Regras específicas:
 - ❑ Iniciar o jogo com 5 *rações* verdes dispostas aleatoriamente na tela.
 - ❑ A cada 5 segundos e/ou ao comer uma ração vermelha:
 - ❑ adicionam-se 5 rações verdes
 - ❑ adiciona-se 1 ração vermelha
 - ❑ aumenta-se 1 na velocidade do personagem
 - ❑ Pontuação: o tempo gasto para comer todas as rações (quanto menos, melhor)



TP 2 – Opção de Regra 2

6

- ❑ Objetivo: corrida contra o relógio. O personagem deve comer uma ração verde antes do fim do tempo, ou morre.
- ❑ Regras específicas:
 - ❑ O tempo máximo inicial é de 5 segundos e o personagem deve comer uma ração antes que o “relógio” seja zerado.
 - ❑ Pontuação: o tempo de sobrevivência no jogo (quanto mais, melhor)



TP 2 – Opção de Regra 2

7

- ❑ Regras específicas:
 - ❑ Ao comer qualquer ração, a velocidade do personagem aumenta em 1 unidade.
 - ❑ Ao comer uma ração verde, adicionam-se 2 segundos ao tempo, sem estourar o tempo máximo, e uma ração verde à tela
 - ❑ Ao comer uma ração vermelha, retiram-se 2 segundos do tempo, e adiciona-se uma ração verde e outra vermelha à tela
 - ❑ A cada 10 segundos de jogo, o tempo máximo diminui em 1 segundo, com o mínimo de 1 segundo.



TP 2 – Opção de Regra 3

8

- ❑ Objetivo: corrida contra o relógio. O personagem deve comer uma ração verde antes do fim do tempo, ou morre.
- ❑ Regras específicas:
 - ❑ Idem ao anterior, porém com rações “coloridas”, que valem mais pontos, mas não alteram o tempo de relógio.
 - ❑ Pontuação: maior quantidade de pontos somados



OBRIGADO.

Dúvidas?

