



Membros Participantes: Tiago Farinha, nº82358, ETA3

Eu, Tiago Farinha, nº82358, declaro que todo o código presente neste projeto é inteiramente de minha autoria, não tendo havido qualquer espécie de plágio ou cópia por fontes externas.

Em relação a decisões tomadas durante a elaboração deste projeto, as que considero serem mais relevantes são a criação da classe ObjectState, que contém métodos idênticos entre as classes Animal e Vegetable, a criação do mercado a partir da classe Window e a criação das classes de métodos estáticos PositionUtil, FileLoader.

Manual de Utilizador

- **Teclas de Direção:** Movimento do agricultor.
- **Espaço + Teclas de Direção:** Ação sobre a posição definida a partir da tecla de direção pressionada após pressionar Espaço.
- **Tecla B:** Abrir Mercado.
- **Tecla S:** Salvar Jogo.
- **Tecla L:** Carregar Jogo.

Os vegetais podem aparecer em três estados (pequeno, maduro, estragado) e devem ser recolhidos no estado maduro para serem atribuídos pontos.

As ovelhas deverão ser alimentadas de modo a manter estas vivas e a evitar que comam vegetais maduros. Manter a ovelha alimentada atribui pontos ao jogador.

As galinhas colocam ovos que, posteriormente, chocam novas galinhas. Apanhar uma galinha ou um ovo antes do nascimento de uma nova galinha atribuirá pontos ao jogador.

O Cultivador é capaz de plantar, cuidar e coletar vegetais à sua volta por um período de 50 ciclos de trabalho e tem uma durabilidade de 600. Após os 50 ciclos de trabalho este para de trabalhar, pelo que deverá ser abastecido pelo custo de 50 pontos. Após os 600 ciclos, o cultivador é destruído.

