

O jogo que escolhemos fazer foi o snake, com as seguintes funcionalidades:

- Menu Inicial
- ScoreBoard
- Menu de Instruções
- Jogo, constituído por uma cobra cujo objetivo é comer o maior número de maçãs possível sem chocar com o seu corpo ou a parede. Se após um certo tempo a maçã não for comida, esta move-se para outro lugar

Os dispositivos usados e o seu papel no jogo:

- Gráfica, para exibir o jogo e os menus
- Mouse, para selecionar e navegar entre as diferentes opções de menus
- Keyboard, para movimentar a cobra e para escrever o nome para ser colocado no ScoreBoard
- Timer, responsável pela animação no jogo
- RTC, responsável por gerar os dados do ScoreBoard

Plano de Trabalho:

- 1º semana - implementar a gráfica
- 2º semana - implementar o timer
- 3º semana - implementar o keyboard, RTC e mouse