

Documentação

Trabalho 1 de Programação

Sistemática

Professora:

Genáina Nunes Rodrigues

Alunos:

André Luiz de Moura Ramos Bittencourt

Anne Caroline de Assis Pereira

Claudio Segala Rodrigues Silva Filho

Hector Rocha Margittay

Tema

Neste trabalho apresentaremos o Tetris, um jogo de estratégia, na qual o objetivo é empilhar peças que caem em sentido vertical até que se preencha toda uma linha horizontalmente. Quando é preenchida a linha, a mesma se desfaz e retorna ao jogar uma pontuação, fazendo cair todas as outras peças das linhas acima. O campo do jogo há um limite, de até onde o jogador pode empilhar, caso as peças cheguem no limite superior, o jogo acaba.

Objetivo

Implementação do Tetris, dando ênfase ao trabalho em grupo, e aos temas estudados em sala, como a modularidade, realização de testes, e modelagem conceitual e física.

Modelos

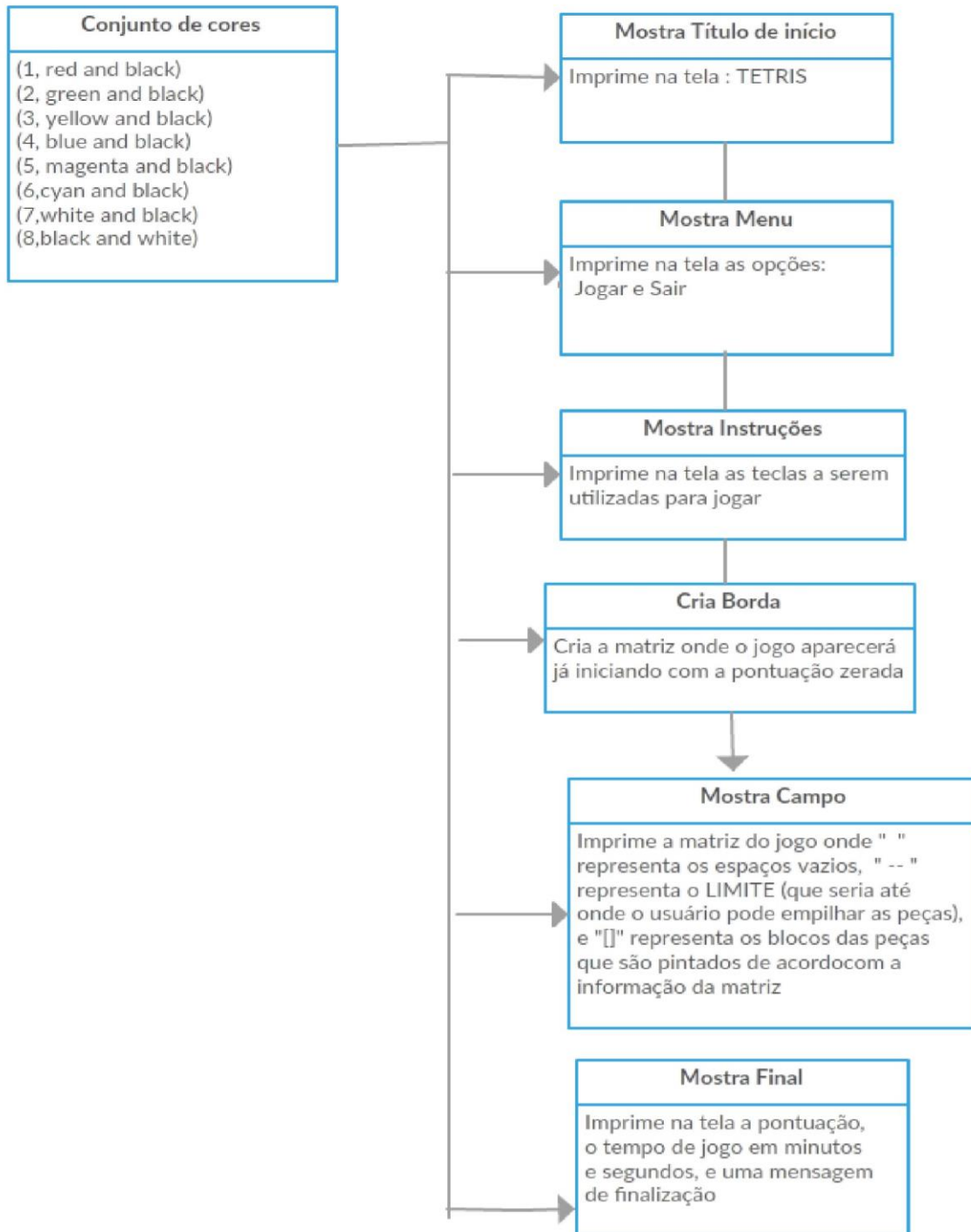
O trabalho foi dividido em 3 módulos: tela, peças e engine. E uma biblioteca criada pelos próprios membros.

Estruturas.h

Foi incluída a biblioteca “Estruturas.h”, onde todos os módulos a utilização, foram colocadas as variáveis globais, e as estruturas: tetris e “block”, que são só independentes.

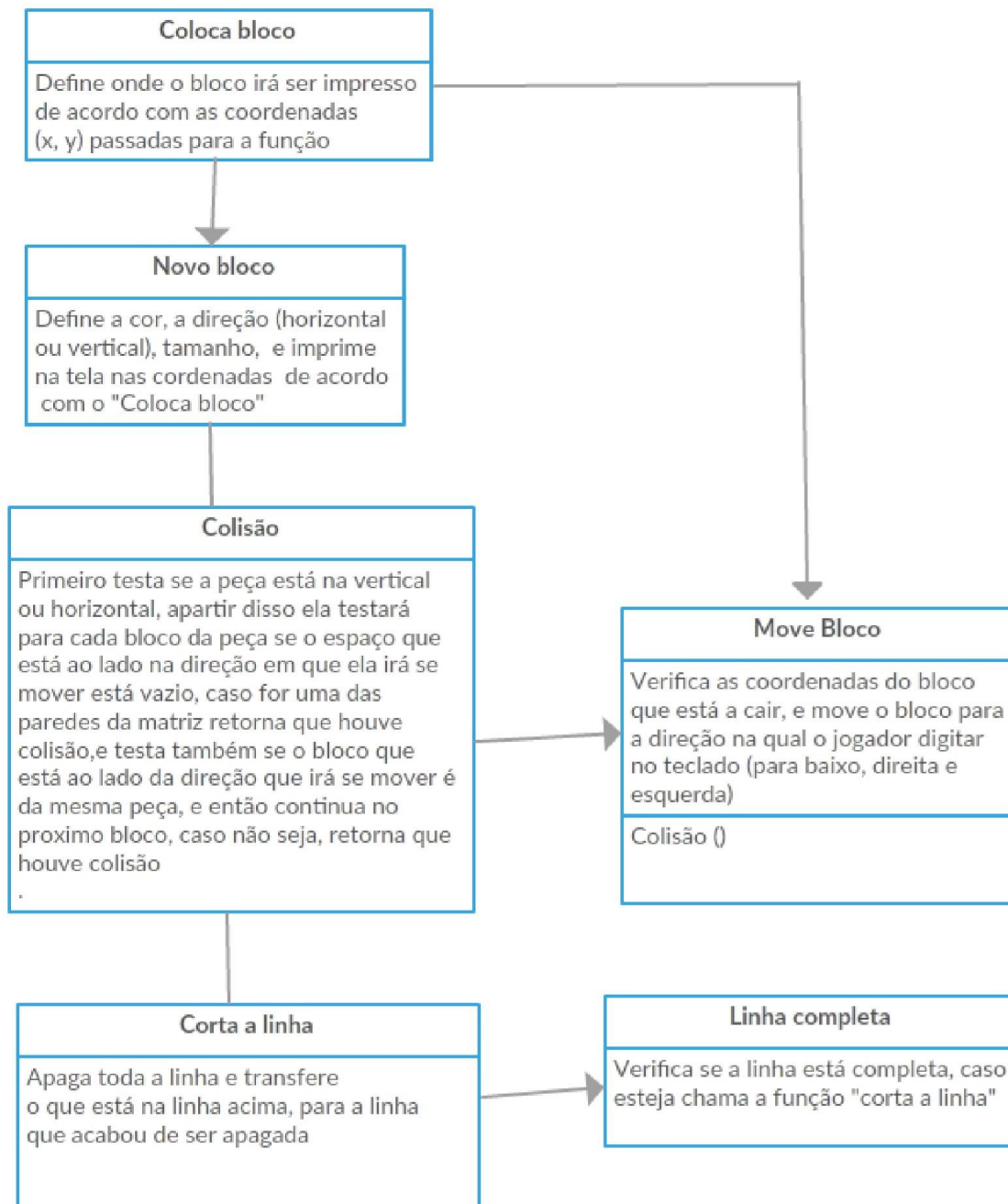
Campo.c

Neste módulo foi implementado a interface do jogo, a tela inicial e final, e a matriz do jogo.



Bloco.c

Módulo responsável por criar as peças, e fazer suas movimentações.



Engine.c

Utiliza as entradas do usuário, para a movimentação das peças.

