/\* Programa principal BRICKOUT \*/

/\* Main \*/

{ Inicializa cenário do jogo

Laço de jogo

Contabiliza pontuação

Carrega score

Ordena e mostra score do jogo

Encerra

}

/\* Fluxo geral do jogo \*/

Inicializa estrutura de dados do jogo

Desenha cenário

Desenha paleta no centro com a bola em cima

Gera tijolos aleatoriamente

Laço do jogo

Move paleta

Move bola

Testa colisões

Refresh do cenário

If P Salva jogo e faz laço para ler setas (segue o jogo) ou ESC (sai do jogo)

Até ESC ou VIDAS == 0

Pede o nome do jogador e Calcula pontos

Carrega arquivo scores

Inclui jogador

Ordena e mostra os 5 primeiros e seus escores

Salva arquivo de pontuações

Sai do jogo

Tipo COORDENADA

X int

Y int

-----

Tipo JOGADOR

Posição COORD

Orientação int

Vidas int

Oxigênio int

Pontuação int

Mergulhadores int

Cor COLOR (opcional)

Tipo OBSTACULO

Tipo int (1: submarino, 2: mergulhador)

Posição COORD

Orientação int

Cor COLOR (opcional)

Obstáculos: arranjo [NUM] OBSTACULO