

Tipo do projeto: Jogo

Possível Nome: Run Rocky Run!

Descrição: O jogo que pensamos implementar será do tipo “Endless Run” e baseia-se num guaxinim, o Rocky, mascote do MINIX3, que foge de um predador (raposa ou coiote) em busca da sobrevivência. O jogo começa com uma animação em que se vê o predador a tentar caçar o guaxinim; quando este se apercebe do predador, começa a fugir encontrando no seu caminho objetos que matam a personagem e outros que a atrasam; há medida que o jogo avança, fica mais rápido, tornando-se mais difícil para o jogador; caso o predador consiga caçar a raposa (devido aos atrasos causados por alguns objetos do cenário) surge uma animação e caso o guaxinim morra durante o seu percurso, surge uma animação diferente. O jogo baseia-se num sistema de pontuação que aumenta com o tempo que a personagem permanece viva.

Dispositivos utilizados: timer, keyboard, mouse, vídeo card e, possivelmente, RTC

Funcionalidades:

- Timer: Animações e contagem dos pontos
- Keyboard: modo de jogar – serão utilizadas pelo menos as setas para cima ou w ou espaço e para baixo ou s (saltar e baixar, respetivamente). Possivelmente, ao carregar na tecla “ESC” é apresentado um menu de pausa que permite sair do jogo a meio.
- Mouse: utilizado no menu para seleccionar o início do jogo, instruções ou sair, e, possivelmente, também será utilizado para jogar
- Video Card: utilizado em todo o jogo: menu, animações, colocação de objetos no cenário, colisões entre objetos, ...
- RTC: se usado, permitirá haver dois modos de jogo: um diurno e um noturno conforme a hora do dia a que o jogador jogue (estes dois modos são diferenciados pela cor de fundo e mostra de sol/lua no cenário); também é possível que o jogo se torne mais difícil num modo noturno, pois um guaxinim não consegue ver no escuro tendo mais dificuldade em fugir do predador