

FunAct

Game Design Document

Versão: 1.0

Autores:

Bruno Frenedozo Soave - 31934269

Gabriel Augusto Souza Silva – 31887562

Thiago Goulart de Brito - 31847005

São Paulo

Índice

1.	Conceito.....	Erro! Indicador não definido.
2.	Gameplay	4
3.	Historia	7
4.	Personagens	8
5.	Câmera	9
6.	Interface	10
7.	Link GitHub.....	11

1. Conceito

Conceito geral - FunAct é um jogo digital educacional infantil com o propósito de ensinar as crianças matemática básica;

Faixa etária - Para crianças de 8 a 10 anos de idade;

Propósito – Ensinar matemática básica, de forma divertida e prática, para crianças com diversos níveis de dificuldade, oferecendo desafios dos mais simples aos mais desafiadores. (Tanto para as crianças com fácil aprendizado quanto as com mais dificuldade);

Objetivo – Facilitar no aprendizado da matemática básica (soma, subtração, multiplicação e divisão) para a criança, de forma prática, interativa e não ortodoxo.

2. Gameplay

Durante o gameplay, serão disponibilizadas as seguintes informações:

- A pontuação do jogador;
- Um contador exibindo o tempo que o jogador leva para resolver cada desafio;
- Avatar que o jogador irá controlar;
- A equação a ser resolvida;
- 4 quadrados contendo as possíveis respostas;
- Botão de retorno para a tela anterior.

Pontuação: 0

20

$$68 + 47 = ?$$



56

115

60

5

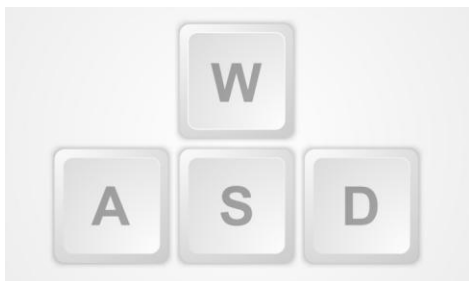
O jogador deve trafegar pelo cenário com o Avatar até o quadrado com a resposta que julgar ser a correta, e apertar o botão de ação para confirmar a sua escolha para resposta da questão proposta.

Caso acerte, o jogador receberá um acréscimo na pontuação e seguirá para o próximo desafio, caso contrário, receberá uma mensagem de erro com texto em vermelho.

Ao final, terá uma tela de ranking com os valores de pontuação de cada uma das telas.

Ranking Desafio Matematica I		Ranking Desafio Matematica II		Ranking Desafio Matematica III		
Colocação	Pontos	Colocação	Pontos	Colocação	Pontos	
1	4	1	5	1	5	
2	5	2	0			
3	6					
4	0					

Controles



O jogador move o personagem com as teclas WASD –

W – move para cima

A – Move para a esquerda

S – Move para baixo

D – Move para a Direita

Para confirmar a ação, deve pressionar o botão “Enter”.

3. História

Em um pequeno vilarejo, Mathics, as crianças adoram aprender, e sempre usam de suas gincanas para conseguir aprender coisas novas. Uma das suas atividades é o jogos das 4 opções, onde devem escolher uma das quatro opções como a resposta certa, dado um certo desafio. Porém, uma raposa má sempre busca estragar a diversão das crianças, com questões cada vez mais difíceis. A função do jogador é ajudar as crianças a derrotarem os desafios impostos pela raposa.

4. Personagens

No jogo existem os Avatares e existe o vilão.

Ao iniciar o jogo, o jogador vai poder escolher um de vários diferentes tipos de avatares para poder manipular durante o jogo.

O vilão é representado por uma raposa, nome de Foxy, que vai procurar atrapalhar os jogadores com desafios mais difíceis.

Imagens de Foxy:



5. Câmera

A câmera possui uma vista de cima, enxergando o personagem como se estivesse posicionada de cima do cenário, podendo enxergar o personagem como se estivesse acima dele e mover de cima/baixo e esquerda/direita.

Pontuação: 0

16

$$28 + 47 = ?$$

<



33

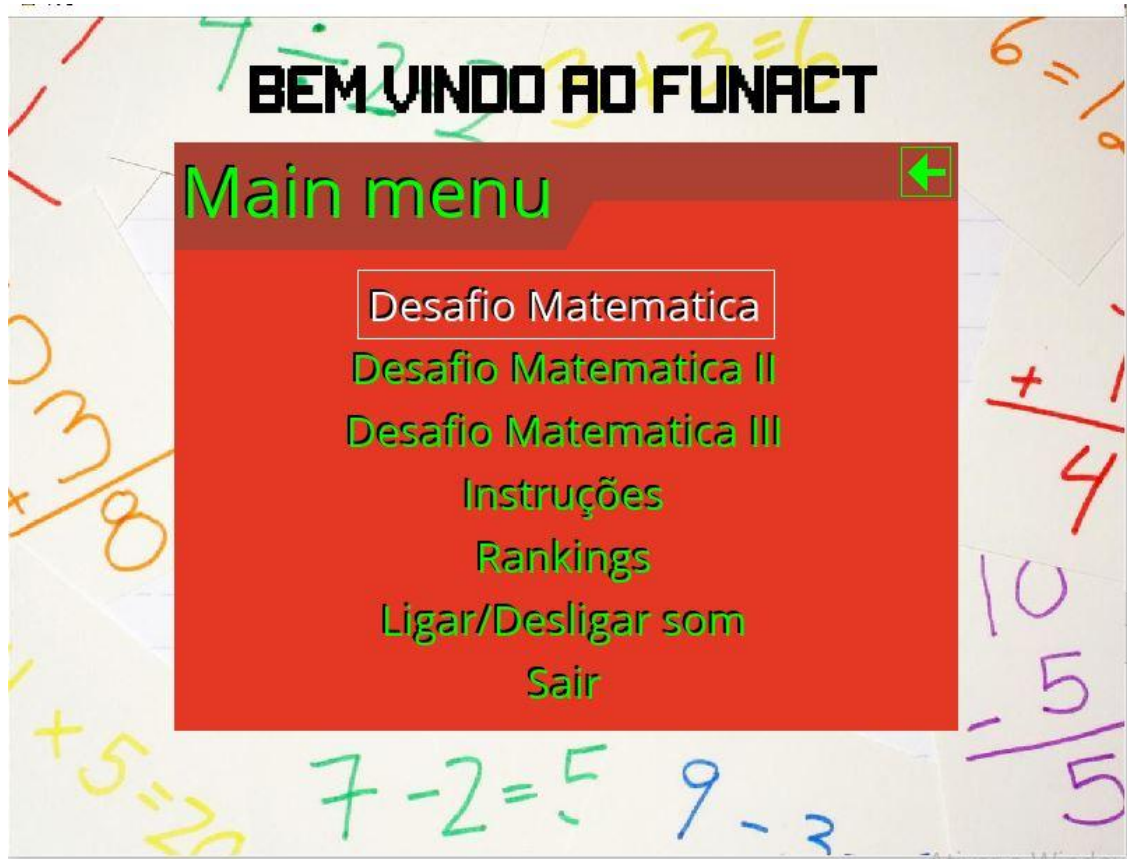
9

75

42

6. Interface

A interface foi feita com a ideia de que fosse bem simples e minimalista, procurando exibir o mínimo possível de informação. Usando uma imagem de fundo com equações com o intuito de passar o conceito da matemática.



No menu principal, tem as seguintes opções:

- Desafios(níveis 1 a 3);
- As opções do jogo;
- Rankings;
- Tela de Instruções.

As opções do jogo exibe como o jogador quer configurar o jogo, para ajustar a sua experiência.

A tela de ranking exibe as pontuações dos jogadores em suas ultimas partidas.

7. Link do GitHub

<https://github.com/1232tgb/PyGameLab>