

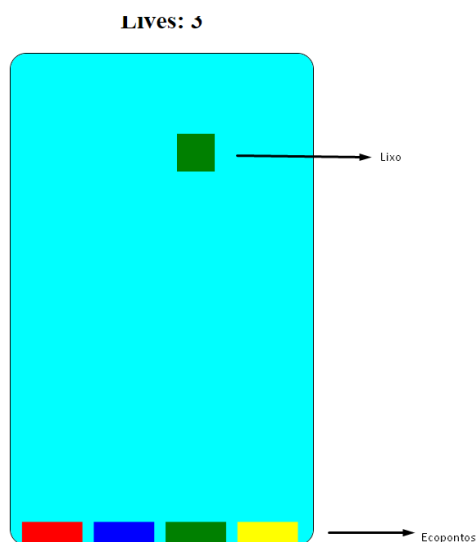
# Proposta de projeto – Eco-escolas

## Computação Gráfica

### JUNKING

O nosso projeto é de âmbito educativo, tendo como público-alvo infantil e juvenil, sendo a sua faixa etária entre os 6 e os 16 anos, com o objetivo de sensibilizar para a reciclagem.

Assim, o nosso projeto trata-se de um jogo, tendo como base de jogabilidade do famoso jogo "Tetris". Deste modo, um pedaço de lixo aleatório (pilhas, papeis, ...) irá cair aleatoriamente surgindo do topo do canvas, para a base, onde irão estar os respetivos ecopontos. Quanto ao jogador, terá de utilizar as setas do teclado para direcionar o pedaço de lixo, para o contentor correspondente.



*Figura 1 - Protótipo do projeto*

Sucessivamente, quanto a animação complementar CSS/SVG, o objetivo é mostrar ao utilizador o seu desempenho, através de uma cara, tendo expressões faciais, ou seja, por defeito terá uma expressão feliz, porém ao longo do jogo, poderá mudar de expressão facial,

face a prestação do jogador. Além disso, será exibido, a pontuação do jogador e o seu recorde de pontos.

## **Membros do Projeto**

José Nogueira 40210472

Tiago Ribeiro 40210462

Pedro Teixeira 40210465