Vianna Bilesck De Pontes Alex (STAG)

[Nome da empresa]  [Endereço da empresa]

As aventuras de dave

**Sumário**

[**1. Sobre o projeto 1**](#_Toc84526263)

[**2. Descrição do jogo 1**](#_Toc84526264)

[**3. Comandos 1**](#_Toc84526265)

[**4. Telas 2**](#_Toc84526266)

[**5. O código 7**](#_Toc84526267)

[**6. Cronograma 8**](#_Toc84526268)

# Sobre o projeto

O projeto foi desenvolvido com a proposta de ser um jogo de plataforma para dispositivos móveis. A partir dessa ideia, o jogo As Aventuras de Dave surgiu, sendo um jogo com um ambiente gerado proceduralmente, onde o objetivo de Dave, personagem principal do jogo é chegar ao fim da fase, pegando o máximo possível de cogumelos, que poderão ser trocados por melhorias no jogo. Atualmente, o jogo possui versão apenas para android e será publicado na plataforma itch.io.

As ferramentas utilizadas foram o Unity 2019.4.x, Visual Studio 2019 community e assets de terceiros.

# Descrição do jogo

Dave é um dinossauro que precisa fugir de um perigo maior, um meteoro que está vindo em sua direção. Ajude Dave a desviar de todos os obstáculos e coletar o máximo possível de cogumelos até chegar em uma distância segura.

# Comandos

Toque na tela para pular. Dave corre automaticamente.

# Telas

Todas as telas do menu principal seguem o seguinte padrão:

Uma imagem contendo mesa, verde, placa

Descrição gerada automaticamente

O menu principal tem as seguintes telas:

* Principal

Texto, Quadro de comunicações

Descrição gerada automaticamente

* Configurações

Tela de celular com texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente com confiança média

* Loja

Tela de celular com texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente com confiança média

* Sobre

Tela de celular com texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente com confiança média

Já os menus durante o jogo seguem um padrão similar, porém sem a cor de fundo. Exemplo:

Caixa de jogo de vídeo game

Descrição gerada automaticamente com confiança média

Os menus dentro do jogo são:

* Pause

Caixa de jogo de vídeo game

Descrição gerada automaticamente com confiança média

* Vitória

Bolo de aniversário

Descrição gerada automaticamente com confiança baixa

* Derrota

Caixa de jogo de vídeo game

Descrição gerada automaticamente com confiança média

Por último, tem-se a tela do jogo, o qual é demonstrada abaixo:

Padrão do plano de fundo

Descrição gerada automaticamente

# O código

Os scripts foram dividos em controles. Cada controle é responsável por uma área do jogo, como jogador, dados e áudio. Os controles de menus foram separados desta divisão, pois servem para outro popósito e quase não dependem uns dos outros.

Todos os controles são dependentes do GameManager, o qual guarda todos os valores e informações para o jogo funcionar corretamente. É ele que faz o resgate e salva os dados em um arquivo .din.

O arquivo .din é um arquivo binário que salva os dados do jogador, como vida e cogumelos.

Abaixo, segue diagrama das classes de controle, assim como seu fluxo de dados.

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

# Cronograma

O projeto levou um total aproximado de 18 horas para ser concluído, diluídas em aproximadamente 3 horas de trabalho por dia durante 6 dias. Cada dia teve as seguintes prioridades:

**Dia 1:** Definir ideia do jogo, criar controle do jogador e cenário procedural.

**Dia 2:** Aprimorar cenário procedural e criar UI do jogo.

**Dia 3:** Criar a estrutura e funcionalidade dos menus do jogo**.**

**Dia 4:** Criar sistema de loja, salvamento do jogo e fluxo de dados.

**Dia 5:** Aprimoramento de UI e design.

**Dia 6:** Testes e correção de bugs