

# Enunciado – Projeto Final

---

O objetivo deste projeto é construir um jogo a partir de um filme à escolha.

O jogo deve ser feito em grupos de 3 pessoas.

O filme deve ser escolhido pelo grupo. A única restrição é que não pode ser nenhum dos seguintes (nem pertencente à mesma série – em caso de dúvida, perguntem):

- Spider-Man: Into the Spiderverse
- Monsters Inc.
- Harry Potter
- Monty Python and the Holy Grail
- 9
- Miss Peregrine's Home for Peculiar Children
- Crank
- Inception
- Blade Runner
- Wall-E
- Split
- 300
- Spartacus
- Jumper

O jogo deve ser de tipo plataformas, com a arte sendo no estilo *pixel-art*.

## Calendário:

25/03/2020: Data limite para notificação dos elementos do grupo e do filme escolhido

27/03/2020: Entrega através do Moodle dos *deliverables* da primeira avaliação. Estes incluem:

- Apresentação em formato vídeo
- *Game design document*, em formato *markdown*
- *Mood boards*
- Planeamento do projecto, em formato *markdown*

03/04/2020: *Feedback* e discussão da entrega

22/05/2020: Apresentação e discussão dos protótipos jogáveis. Entrega através do Moodle e dos *deliverables* da segunda avaliação. Estes incluem:

- Revisão do planeamento, em formato *markdown*
- Revisão do *Game design document*, em formato *markdown*
- Materiais de suporte da apresentação
- Link para o Github do repositório do projecto
- Build executável do projecto

29/05/2020: *Feedback* e discussão da entrega

26/06/2020: Apresentação e discussão do jogo final. Entrega através do Moodle e dos *deliverables* da avaliação final. Estes incluem:

- *Game design document* final, em formato *markdown*
- Materiais de suporte da apresentação
- *Mood boards* finais
- Post-mortem do jogo, em formato *markdown*
- Link para o Github do repositório do projecto
- Build executável do projecto

03/07/2020: *Feedback* e discussão da entrega

### **Critérios de avaliação:**

- O projeto vale 100% da nota final da disciplina, distribuídos pelas várias entregas:
  - Primeira entrega: 25%
  - Segunda entrega: 25%
  - Entrega final: 50%
- Os critérios de avaliação do trabalho são:
  - Funcionalidade
  - Design de jogo
  - Coerência com o filme escolhido (a nível de arte, tema, e desenho de jogo)
  - Qualidade do código
  - Gráficos
  - Criatividade
  - *Polish*
  - Apresentação
- O código do projeto vai ser sujeito a análise através de ferramentas de análise sintática para detecção de plágios e cópias. Se houver fortes indícios de cópia, a componente de projeto vai ter nota zero.
- A nota é partilhada por todos os membros do grupo, não sendo feita distinção entre quem fez o quê.

### FAQ:

#### **O projeto tem de ser feito individualmente ou pode ser feito em grupo?**

O projeto é exclusivamente em grupos de 3 indivíduos.

#### **Pode usar-se *assets* não feitos por nós?**

Não é permitida o uso de qualquer tipo de *asset* não criado pelo grupo.

As únicas exceções são:

- Som e música
- Bibliotecas que ajudem ao desenvolvimento:
  - Naughty Attributes

Se existir uma biblioteca que querem mesmo usar, falem com o professor e pode ser que seja acrescentado a esta lista.

#### **O que deve constar do planeamento do projeto?**

O planeamento do projeto deve ser uma simples tabela, organizada por semanas e com as colunas sendo os alunos, e onde deve constar que tarefas tencionam abordar durante essa semana do projeto.

Não há penalização por falharem o planeamento (daí ele ser revisto na segunda entrega), mas há por não considerarem trabalho que deve ser feito ou por estimativas irrealistas para tarefas.

Exemplo:

<i>Semana</i>	<i>Master Chief</i>	<i>Altair</i>	<i>Pikachu</i>
1	Sistema de camara	Layout do nível	Mood boards
2	Sistema de movimento	Sistema de tiros	Sprite do personagem principal
3	Menu principal	Arte do menu principal	Sprites do inimigo A
4	Sistema de absorver inimigos	Design e implementação de níveis	Logotipo do jogo

### **O que deve constar do *game design document*?**

O conteúdo do *game design document* depende um bocado do jogo, mas em traços gerais deve conter:

- Sinopse do filme escolhido
- Análise do filme escolhido sob um ponto de vista temático
- Objetivos do jogo, história
- Controlos e mecânicas de jogo disponíveis
- Descrição de agentes de jogo (personagens principais, inimigos, etc)
- Qualquer tipo de informação que ajude a conceber o jogo, isto é, toda a informação necessária para responder às questões que alguém na equipa possa ter acerca do que o jogo vai ser

### **O meu colega não está a fazer nada no projeto!**

### **Os meus colegas de grupo desistiram do curso!**

Estes assuntos devem ser primariamente resolvidos entre o grupo. Só se não for possível esse tipo de resolução é que o professor da disciplina deve ser envolvido, em reunião marcada para o efeito.

### **Eu tenho uma pergunta que não foi esclarecida no enunciado!**

Qualquer dúvida, enviem um email para o professor da cadeira. Se for relevante para todos, será acrescentada aqui.