

SENAI-RJ

Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais

Unidade Curricular: Desenvolvimento de Interface

Mini-relatório do Projeto Avaliativo – Réplica de Menu de Jogo na Godot

Grupo:

- Nome do(a) integrante 1: João Levi Barbosa de Faria Ferreira
- Nome do(a) integrante 2: Alysson Serafim Brito
- Nome do(a) integrante 3: Matheus Carneiro Amorim
- Nome do(a) integrante 4: Gabriel Rodrigues Barros
- Nome do(a) integrante 5: Nathan Louzada

1. Jogo Escolhido:

Brotato Abyssal Terrors (Versão Mobile)

2. Justificativa da Escolha:

O grupo decidiu escolher o Brotato porque é um jogo que foi feito no Godot e tem interfaces simples e interessantes.

3. Elementos Replicados:

- Tela Inicial (Botões Funcionais)
- Tela de configuração (Botões Funcionais)
 - Tela Geral
 - Tela de Jogabilidade
- Tela de Equipar cartas de Talento (Apenas Imagens)

- Tela de Obter Cartas de Talento (Apenas Imagens)
- Tela de Login Diário (Apenas Imagens)
- Tela de Fundo de Crescimento (Apenas Imagens)
- Tela de Loja (Apenas Imagens)
 - Loja Diária
 - Pacote de Presentes
 - Desbloquear Novo Personagem
 - Obter Batatas
 - Materias de Totem
- Tela de Vip (Apenas Imagens)
- Tela de Presente (Apenas Imagens)
- Tela Primeira Recompensa (Apenas Imagens)
- Tela Seleção de Personagem (Botoes Funcionais)
 - Tela de Informações dos Personagens
- Tela de jogo (Botoes Funcionais)

4. Ferramentas Utilizadas:

- Figma
- Canva
- Word
- Godot
- Git, GitHub
- WhatsApp
- Photoshop
- RemoveBG
- ChatGPT

5. Divisão de Tarefas entre os Integrantes:

- Alysson Serafim Brito - Programador e Designer
- João Levi Barbosa de Faria Ferreira - Designer e Documentador
- Matheus Carneiro Amorim - Designer
- Gabriel Rodrigues Barros - Designer
- Nathan Louzada - Apresentador

6. Dificuldades Enfrentadas e Soluções Encontradas:

- Nosso primeiro desafio foi a dificuldade de onde iríamos guardar as programações do jogo. Como solução desse problema encontramos o Git, GitHub.
- O nosso segundo desafio foi como iríamos cortar as imagens e transportá-las de um software para outro sem perder a qualidade. Como solução para esse desafio preferimos utilizar o photoshop, Canva e o RemoveBG para não perder a qualidade.
- E também se familiarizar com a sintaxe do GDSCRIPT, nos levando a recorrer à tutoriais na web (vídeos, suporte no Godot e IA).

7. Imagem Comparativa (Apenas a Principal de Cada Cena):

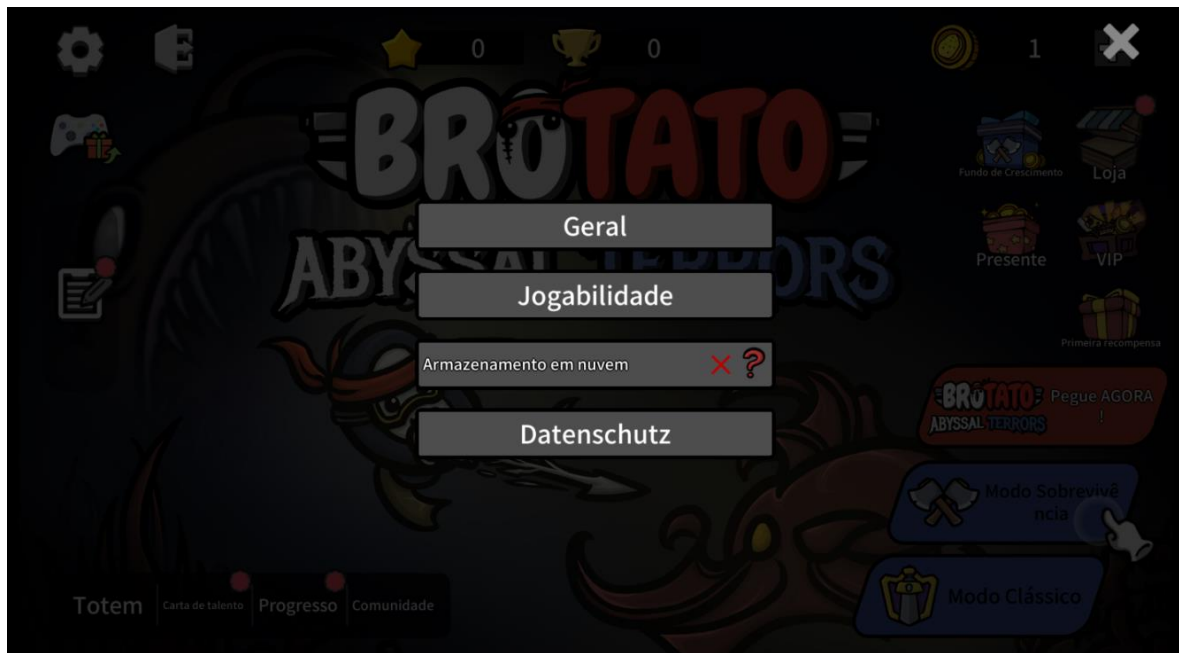
- Print do menu original do jogo escolhido



- Imagem Replicada



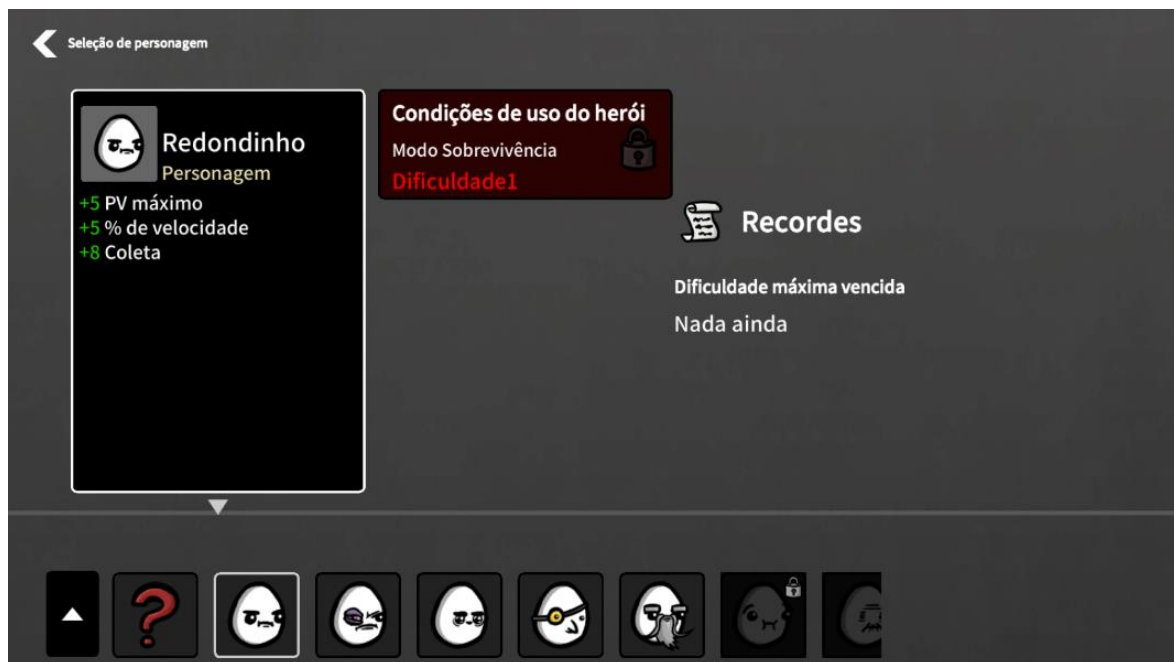
- Print do menu original do jogo escolhido



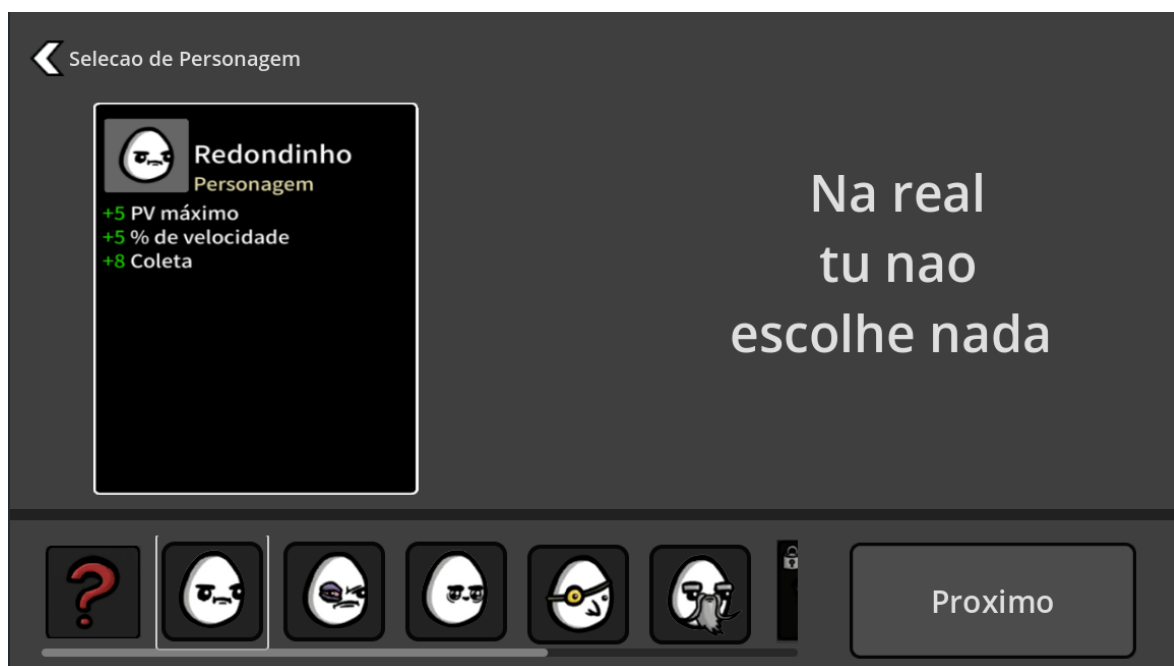
- Imagem Replicada



- Print do menu original do jogo escolhido



- Imagem Replicada



- Print do menu original do jogo escolhido



- Imagem Replicada

