

SENAI-RJ

Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais

Unidade Curricular: Desenvolvimento de Interface

Atividade Avaliativa – Módulo: Interface de Usuário

Proposta da Atividade Avaliativa – Réplica de Menu de Jogo na Godot

Desenvolver, em grupo (mínimo de **3** e máximo de **5 alunos**), uma **réplica funcional do menu principal de um jogo real**, utilizando a engine **Godot**.

O objetivo é aplicar os conhecimentos adquiridos em criação e programação de interfaces gráficas (UI), além de desenvolver competências como **trabalho em equipe, organização e análise crítica de design**.

O que deve ser feito

O grupo deve escolher um jogo real (com aprovação do professor) e replicar seu menu principal, contendo:

- **Tela inicial** com pelo menos três botões funcionais:
 - **Jogar** (leva para uma cena de "jogo simulado");
 - **Opções** (abre uma nova tela ou painel);
 - **Sair** (encerra ou simula o encerramento do jogo);
- **Estilo visual semelhante ao original**, com atenção a layout, cores, fontes e efeitos;
- Programação funcional da interface e navegação entre telas/cenas.

Entrega

- Arquivo compactado (.zip) contendo o projeto completo na Godot;
- **Mini-relatório preenchido**, contendo:
 - Nome do jogo original;
 - Elementos replicados;
 - Ferramentas utilizadas;
 - Divisão de tarefas;
 - Prints comparativos (original vs. réplica);
- **Apresentação em grupo (até 10 minutos)** com explicação do processo e demonstração do projeto funcional.

Prazo de Entrega

- **Data limite:** 14/04/2025
- **Apresentações em aula:** no mesmo dia

Avaliação

A avaliação será baseada nos seguintes critérios:

Critério	Peso
Fidelidade visual ao menu original	2,5
Funcionamento da navegação e botões	2,5
Uso técnico da Godot (nodes, organização, scripts)	2,0
Documentação (mini-relatório)	1,5
Trabalho em grupo e apresentação	1,5
Nota Total	10,0