

# Etapas do Projeto de Prototipagem

## 1. Nome do jogo e breve descrição

O aluno escreve o nome provisório do seu jogo e uma frase ou duas sobre o objetivo principal.

---

## 2. Defina as principais telas (cenas) do seu jogo

O aluno lista as telas que existirão no jogo (ex: Menu, Jogo, Vitória, Derrota, Configurações, Fases).

Exemplo de tabela para preencher:

Nome da Tela	Função no jogo
Tela Inicial	Menu com botão "Jogar", "Sair"
Tela de Jogo	Onde aparecem os desafios ou a ação
Tela de Feedback	Mensagem após acerto ou erro
Tela Final	Mostra vitória ou derrota

---

## 3. Desenho das telas (wireframes)

O aluno faz **esboços simples** de cada tela do jogo. Pode desenhar à mão ou montar no PowerPoint, Google Slides, Canva ou Figma.

Cada tela deve mostrar:

- Botões e textos principais
  - O que acontece quando o jogador clica
  - Onde aparecem as informações (pontuação, vidas, fases etc.)
- 

## 4. Fluxo do jogo (navegação entre telas)

O aluno cria um **fluxograma** que mostra o caminho que o jogador percorre.

Exemplo:

[Tela Inicial] → [Fase 1] → [Feedback] → [Fase 2] → [Vitória ou Derrota]

---

## 5. Simulação da interação (protótipo navegável)

**Opções para o aluno escolher:**

Usar **papel e caneta**, desenhando as telas e simulando a troca manualmente

Criar um **protótipo navegável em slides (PowerPoint ou Google Slides)** com links nos botões

Usar Canva ou Figma para protótipos clicáveis (se tiver familiaridade)

---

## 6. Apresentação do protótipo

O aluno deve:

- Explicar qual é o fluxo do jogo
  - Mostrar como o jogador interage
  - Simular pelo menos 2 momentos do jogo (ex: um desafio e o feedback)
- 

## Entregáveis sugeridos:

- Um documento com:
    - Nome do jogo
    - Tabela de telas
    - Esboços (fotos ou digitalizados)
    - Fluxograma do jogo
  - Um arquivo de slides ou imagens com:
    - Simulação visual das telas
    - Links clicáveis (se digital)
- 

## Objetivos pedagógicos:

- Desenvolver o raciocínio lógico e narrativo
- Treinar a organização e estruturação de jogos digitais
- Criar um protótipo útil para a próxima etapa: programação

