

DDM - A Tua Nova SideQuest

Github	<i>Ainda não criado</i>
ClickUp	Plano de Produção
Figma	Guiões de Teste

Alunos:

Nome	nº
João Coelho	20220753
Ricardo Dias	20220494

Descrição:

- DDM é um jogo *multiplayer* onde utilizadores batalham entre si num jogo de cartas. O jogo é simples e rápido, sendo direcionado a utilizadores *multitaskers* que preferem fazer as suas tarefas com algum entretenimento a ajudar. Como tal, o jogo oferece um alívio da tarefa principal dos mesmos, sem "roubar" por completo a sua atenção e impedir que a tarefa não seja concluída.
- Inspirando-nos no método "pomodoro", o jogador pode-se movimentar num mapa (real ou imaginário, ainda por decidir), esta locomoção demorará tempo real. Desta forma recompensamos o jogador de acordo com o tempo de atenção que o mesmo dedicou a sua tarefa principal.
- Como tema do jogo, decidimos que o jogador é um **Passeador de Cães** e as suas cartas são os cães que passeia. Como tal, andar pelo mapa é igual a "fazer um passeio com os cães".

Problema:

- Com a evolução das redes sociais, estas tornaram-se num vício de Dopamina que resultam em tempos de atenção mais reduzidos. Para combater este fenómeno nós propomos de certa forma uma maneira de reverter esses efeitos por meios intermédios. No mercado atual, apesar de já existirem jogos que permitam fazê-lo por conta própria, são raros os casos que se focam especificamente em ajudar a pessoa a progredir para uma vida menos presa aos seus dispositivos. Com o nosso jogo DDM, o nosso público alvo são pessoas com dificuldades de retenção de atenção que para além de estudarem ou trabalharem, precisam de um estimulante adicional de maneira a conseguirem reter a sua atenção durante maiores períodos de tempo.

Solução

- Pesquisando outros jogos utilizados para fins semelhantes apesar de diferentes, no mercado descobrimos um padrão que como no Subway Surfers e no RimWorld, utilizam mecânicas como gráficos coloridos e animados, controlos simples e intuitivos ou maneiras de parar o jogo e personagens carismáticas para cativar o seu público alvo, bem como a possibilidade de liberdade para que o jogador não se sinta pressionado a ter de fazer algo podendo simplesmente deambular pelo mapa. Sendo assim tentamos integrar estas características no nosso jogo bem como a utilização de uma maneira de jogar que permite ao jogador pausar o jogo para recomeçar a trabalhar nos seus diferentes projetos.

Características:

Índice de *Features*

- LoInq / SignUp *:
 - Verificação de Email
 - Password Salting*
 - Reset* de Palavra-Passe
- Tutorial / Manual de Jogo
- Card Figthing* (!)

- Criação de Baralho
- Exploração do Mapa (!)
- Encontros Aleatorios (?)
- Tarefas (?)
- Lista de Amigos
- Perfil
- Definições

(!) - *Features* Principais

(?) - *Features* em Dicussão

Enquadramento com as Cadeiras de Semestre:

Estatística - Estatísticas de Jogo (nº de vitorias ganhas, probabilidades, etc.)

Sistemas de Informação Geográficos - Deslocação pelo Mapa

Algoritmos e Estrutura de Dados - Algoritmo de Procura de Jogadores (Lista de Amigos)

Arquitetura:

API: Node.js

Web App: React

Base de Dados: Postgres (PostGIS)