

PROJECT RED WHISKERS

A Proposta

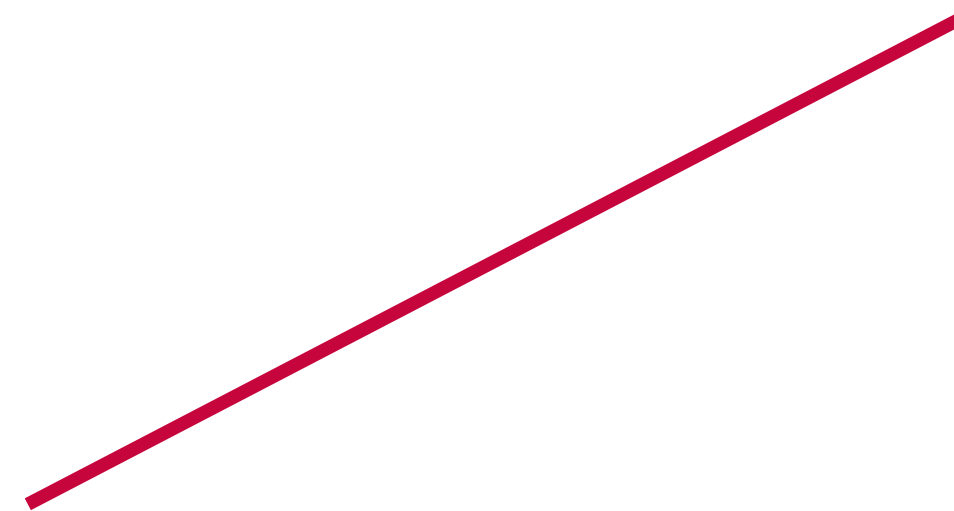
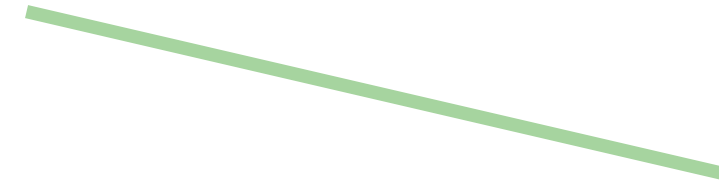
IADE

Alunos

André Custodio - nº 20220112

Ricardos Dias - nº 20220494

João Coelho - nº 20220753



A Ideia

O Conceito

O Projeto *Red Whiskers*, é um jogo sobre um panda vermelho a voltar para o seu habitat natural.

O jogo, sendo desenvolvido para a web, é suposto ser simples e leve, não levando muito tempo ao utilizador de começar a jogar.

Mas ainda assim cativante e personalizável, de forma a poder adaptar a experiência ao gosto do utilizador.



A Pesquisa

O pando vermelho é uma espécie em ameaça de extinção, é caracterizado pelo seu pelo vermelho. A sua aparição mais recente na cultura pop é no filme “Turning Red”.

Jogos Web, no estilo de *SideScroller*, são bastante comuns. Os exemplos mais conhecidos são "Subway Surfers", mais jogado em mobile, e alguns mini-jogos do "Club Penguin".

Juntando os dois temas, apresentamos um jogo extremamente viciante, com visuais simples, cativantes e "fofos".



O Objetivo

Como tal, propomos um jogo *SideScroller*, com controles simples onde o utilizador pode personalizar o seu panda.

Tendo em conta que o nosso publico alvo são pre-adolescentes, os gráficos serão cativantes.

Assim esperamos sensibilizar ao estado de ameaça do panda vermelho e incentivar ação contra o seu cativeiro



A Implementação

Outras Cadeiras

Tendo em conta as cadeiras envolvidas no projeto, definimos certas funcionalidades segundo os seus requisitos.

Inteligência Artificial: Bots inimigos;

Segurança Informática: Encriptação de dados, Cheating Detection;

Sistemas Distribuidos: Gestão de game sessions entre as varias replicas;

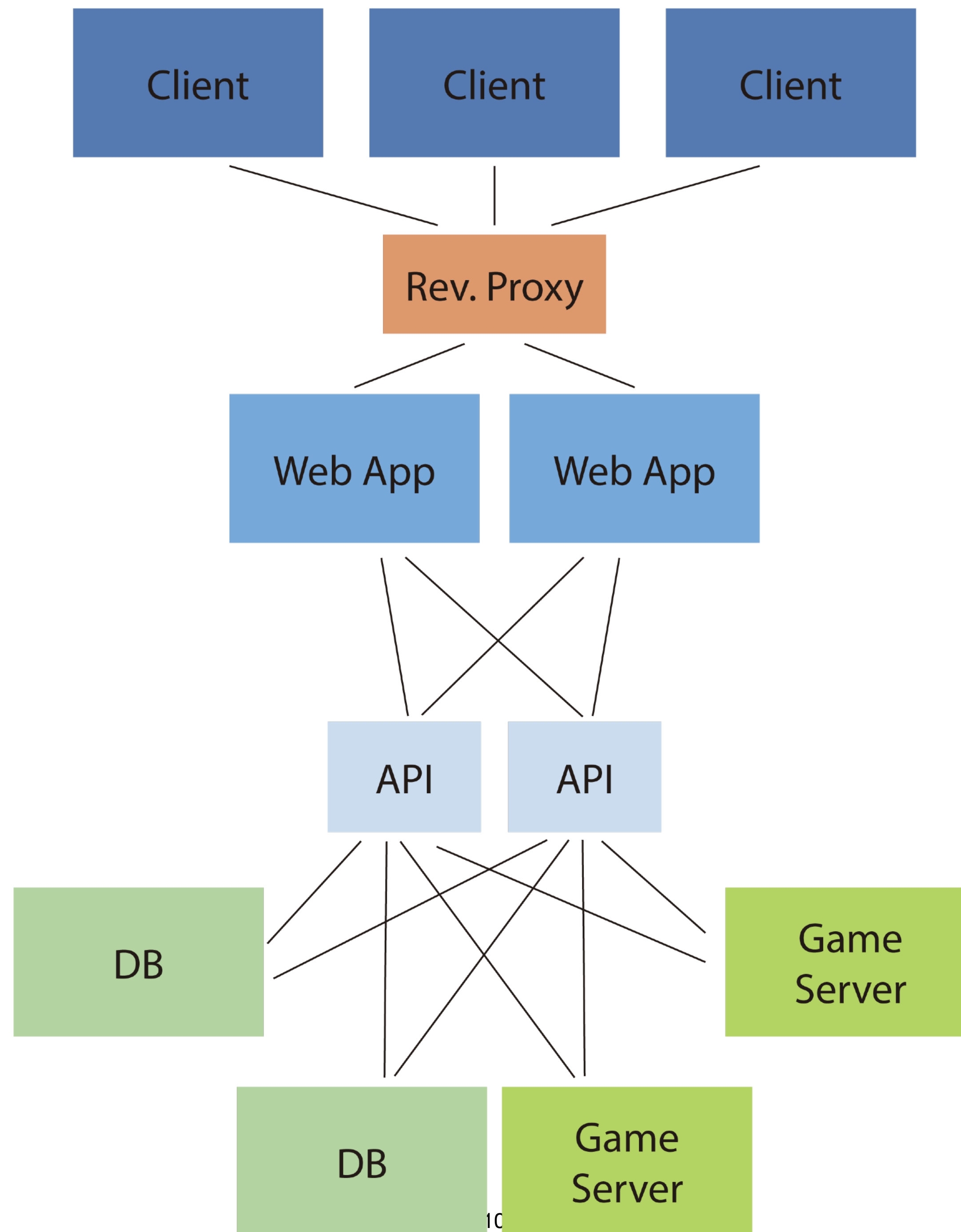
Engenharia de Software: Planeamento, Quality Testing;

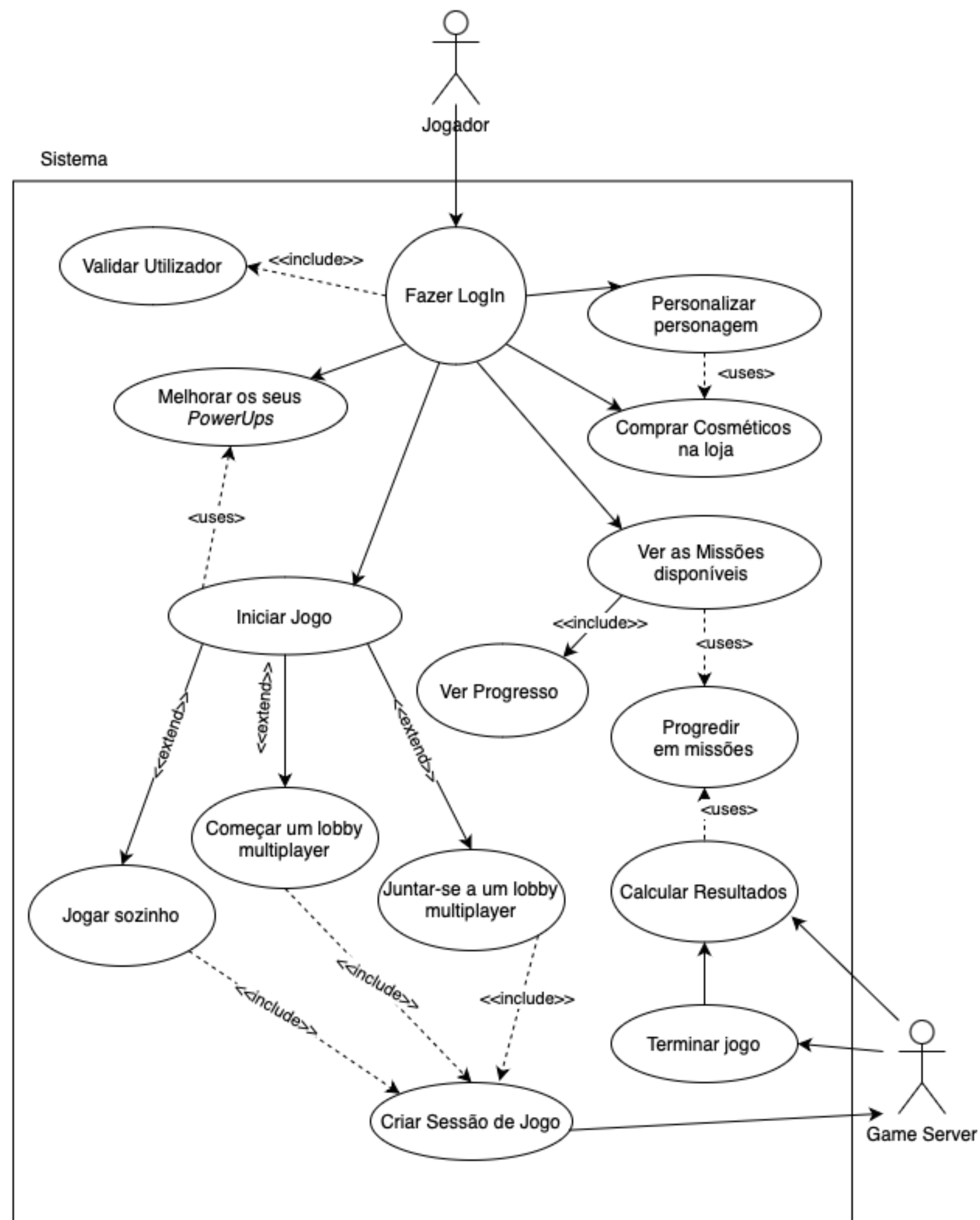


Tecnologias

- Web App (FrontEnd): React.js.
- Game API (BackEnd): Node.js.
- Base de Dados: MySQL.
- *Game Server*: Node.js, Web Sockets.
- IA: Python.









Fim