

Dicionário EAP

1 - Panejamento:

1.1 - Temo de Abertura:

Documento que defini os parâmetros iniciais para o inicio do projeto.

1.2 - Game Concept:

O game concept defini o conceito do jogo, além de roteiro, gameplay e os objetivos do mesmo.

1.3 - EAP:

A estrutura analítica do projeto (EAP) define e categoriza as atividades que serão executadas durante o desenvolvimento do projeto.

1.4 - Prazo e Cronograma:

O plano de gerenciamento de tempo tem com função definir o cronograma das atividades que serão realizados durante o desenvolvimento do game garantindo assim que o projeto não tenha atrasos.

2 - Modelagem:

2.1 - Modelagem de Personagens:

2.1.1 - Modelar personagem principal:

Criação do modelo que será utilizado como personagem principal e jogável de nosso game. Por ser um jogo de fps o foco principal será os braços do modelo que será um homem comum de meia idade que já está a alguns dias na floresta tentando sobreviver.

2.1.2 - Modelar NPC's (Zumbis):

Os zumbis serão npc's que tem como objetivo chegar até o nosso personagem principal e mata-lo. O modelo de zumbi será bem genérico visto que inicialmente só usaremos 1 modelo de npc.

2.2. - Modelagem de Cenário:

2.2.1 - Modelar Terreno:

Construir o relevo do terrenos e texturiza-lo.

2.2.2 - Modelar Rio:

Modelar o rio que cruzará o mapa.

2.2.3 - Modelar Casa:

Modelar a cada de campo abandonada aonde iniciará o jogo.

2.2.4 - Modelar Arvores e Pedras:

Modelar e inserir no mapa arvores e pedras, lembrando que o terreno deve remeter a uma floresta de coníferas canadenses.

2.3 - Modelagem de Objetos:

2.3.1 - Modelar Armas:

Modelar as armas que serão utilizadas pelo personagem. Elas serão uma arma de fogo e duas armas brancas que ficaram dispostas no mapa.

2.3.2 - Modelar Objetos Inanimados:

Modelar objetos inanimados que serão dispostos no mapa. alguns deles serão caixotes, garrafas, trancos e bancadas.

3 - Animação:

3.1 - Animar Personagem Principal:

Criar as animações para o personagem principal, como pular, andar, correr, atirar, pegar item e nadar.

3.2. - Animar Zumbis (npc):

A animações dos zumbis serão somente 3, andar correr e atacar.

4 - Integração:

4.1 - Integrar objetos ao cenário:

Inserir no cenário os objetos que foram modelados. Sendo eles os objetos inanimados e as armas.

4.2 - Integrar personagens ao cenário:

Inserir o personagem principal e os npc's (zumbis) no mapa.

4.3 - Integrar sons as animações:

Inserir sons as animações e ao jogo em si como fundo.

5 - Programação:

5.1 - Ajustes nos scripts do projetos:

Alinhar os scripts do jogo para que a experiencia do usuário seja simples e que o game tenha um certo realismo.

5.2 - Criação de Menus:

Criar um menu inicial para o game, um tela de pause, e um menu final para vitoria e para derrota dando a opção de jogar novamente.

6 - Teste/Validação:

6.1 - Teste internos:

Realizar teste para validar toda a mecânica do jogo. Esses teste serão realizados pela equipe desenvolvedora.

6.2 - Teste Beta:

Disponibilizar o game para pessoas externas ao projeto e colher feedback dos usuários.