



GRUPO 7 - TURMA C

NAUFRAGO

NAUFRAGO

Uma tempestade torrencial cai dos céus sobre o jato Praetor 600, enquanto os raios e trovões intermitentes cortam as nuvens e os ouvidos da tripulação e seus passageiros, apenas constituída por dois pilotos e uma comitiva de pesquisadores destinada a ilha Vostok, que ainda não foi mapeada. A turbulência estava fora do comum e o comandante já não possuía mais forças para segurar o manche que agora parecia pesar uma tonelada.

Como uma força sobrenatural, o avião dá um solavanco abrupto para baixo quando uma das turbinas explode e a aeronave parece ser “sugada” em direção ao mar, como se não fosse meramente a força da gravidade. Agora despencando em uma queda livre, avançando metros e metros em poucos segundos em direção a água, um breve vislumbre de um imenso buraco no meio do nada, é visto através de uma pequena janela por um dos tripulantes que ainda mantinha o pouco de sua sanidade intacta. E então, a colisão.



PROJETO INTEGRADOR: RPG TEXTUAL

Design Thinking: Processo de organização e escolha para criação do projeto.

INTRODUCAO AO FLUXOGRAMA

Introdução as possibilidades de input;
Fluxograma + História;

INIMIGOS/DESAFIOS

“Bestiário” de inimigos + desafios propostos ao enfrentá-los.

RELATORIO DO JOGADOR

Calcula todas suas decisões tomadas durante o jogo e demonstra ao final.

CREDITOS

Créditos ao grupo

NAUFRAGO

DESIGN THINKING



RPG TEXTUAL

Tema: Sobrevivência em uma Ilha Desconhecida.



HISTORIA E ALGORITMO/FLUXOGRAMA

Google Docs: Criação do Enredo/História
Diagrams.net: Criação do Fluxograma



FOLLOW UP E TESTES

Trello: Organização do grupo
Eclipse/NetBeans/VS Code (Java):
IDEs utilizadas

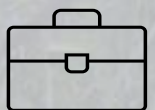
INPUTS INICIAIS

Introdução aos inputs



Quem é você?

Input do usuário com o nome dele.



Qual era sua profissão?

Input do usuário com sua profissão, isto atribui ao jogador status variáveis de acordo com a escolha.

MENU: Jogar, Instruções e
Créditos.

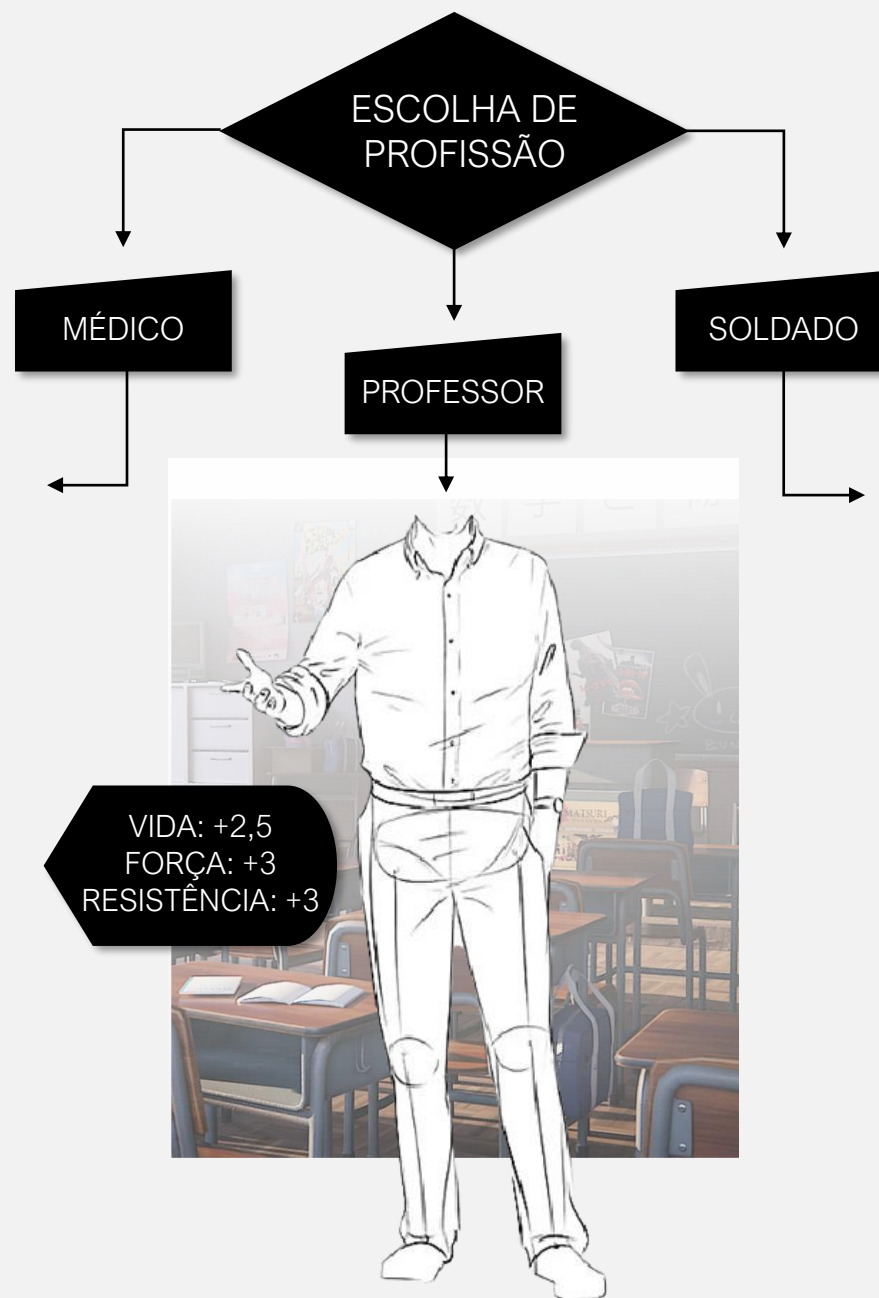


INÍCIO

EVENTO

INPUT

EVENTO



Atualização de Item (Armadura)

EVENTO
ALEATÓRIO

Se não ocorrer, vai direto para a escolha
de caminho.

ESCOLHA DE
CAMINHO

FLORESTA

PRAIA

COMBATE
(+ Arma)



EVENTO
ALEATÓRIO

Atualização de Item (Arma)

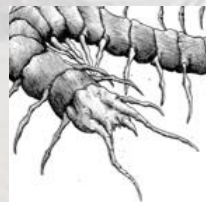


COMBATE
(+ Arma)

Introdução do Sistema de
Combate

FUGA

Introdução do Sistema de Fuga



Introdução do Sistema de
Combate

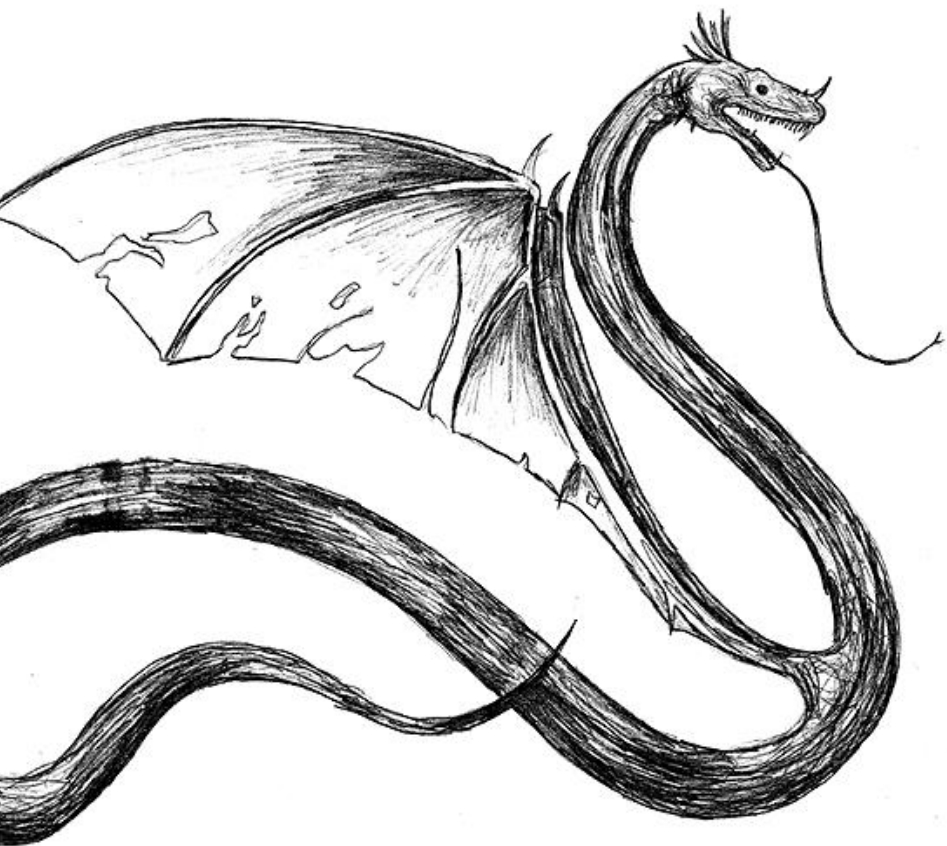


MACACO ARANHA

O encontro com o macaco-aranha ocorre no início do jogo se você tomar o caminho da **floresta** para introdução do **sistema de combate** e mais adiante, você pode encontra-lo nos **encontros aleatórios** durante o percurso do jogo.

ITENS ADQUIRIDOS:

- Coco (+1 de vida)
- Capacete de Coco (+10)

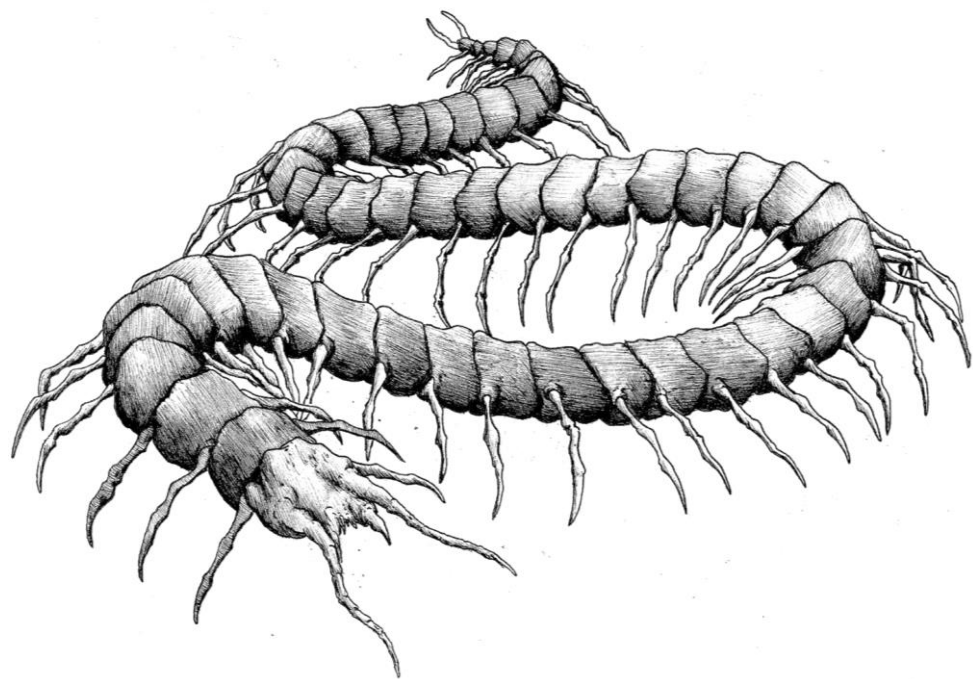


COBRA VOADORA

O encontro com a cobra voadora ocorre no início do jogo se você tomar o caminho da **praia** para introdução do **sistema de combate** e mais adiante, você pode encontra-lo nos **encontros aleatórios** durante o percurso do jogo.

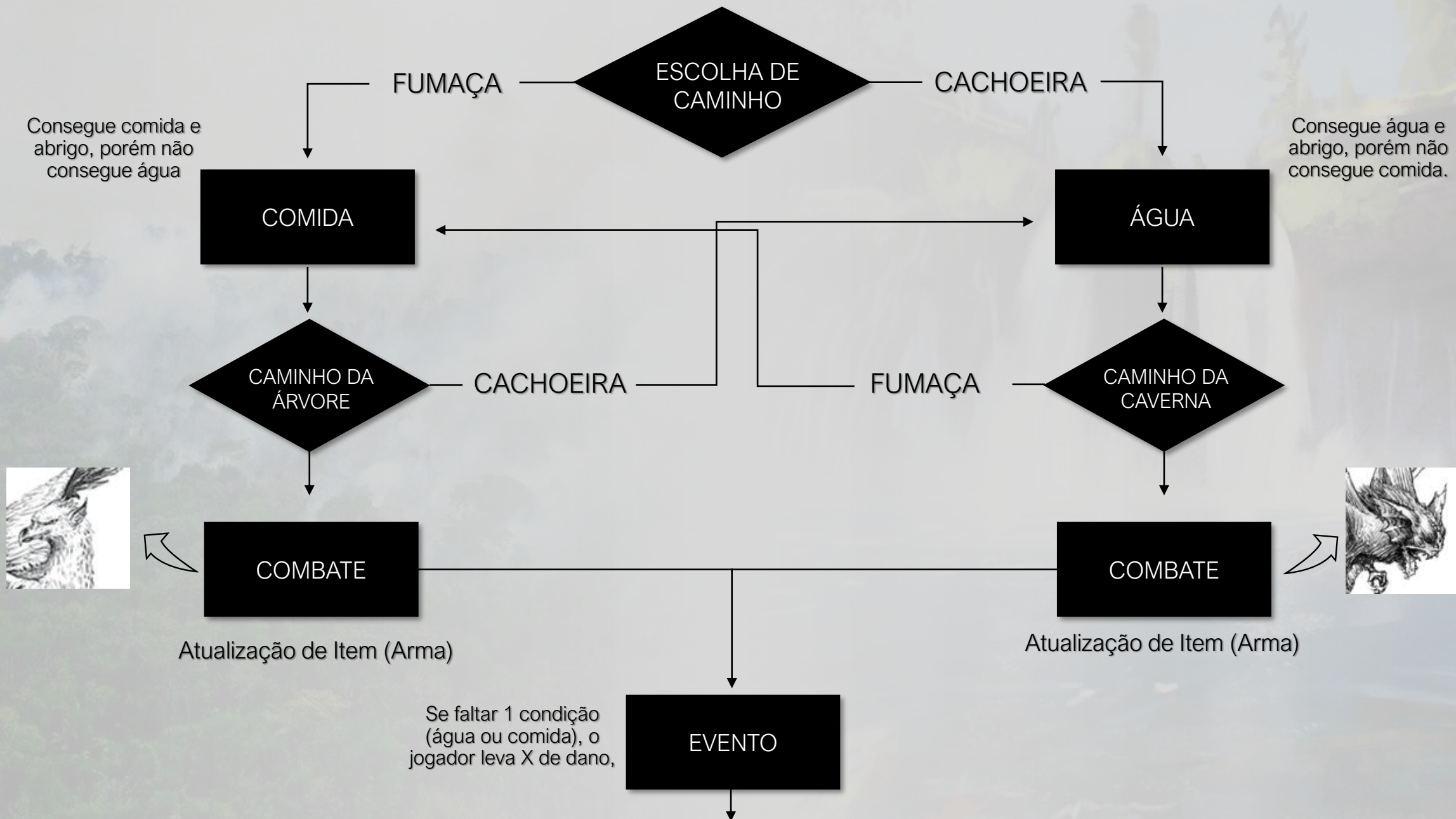
ITENS ADQUIRIDOS:

- Braço de Assento (Arma)



LACRAIA GIGANTE

O encontro com a lacraia gigante ocorre quando os caminhos do jogador são unificados novamente para introdução do **sistema de fuga** e mais adiante, você pode outras menores nos **encontros aleatórios** durante o percurso do jogo.





MORCEGO FLUORESCENTE

O encontro com o morcego ocorre se você tomar o caminho da **cachoeira** e é um dos primeiros inimigos-chefes.

ITENS ADQUIRIDOS:

- Osso Humano (Arma)
- Água (+1 de vida)

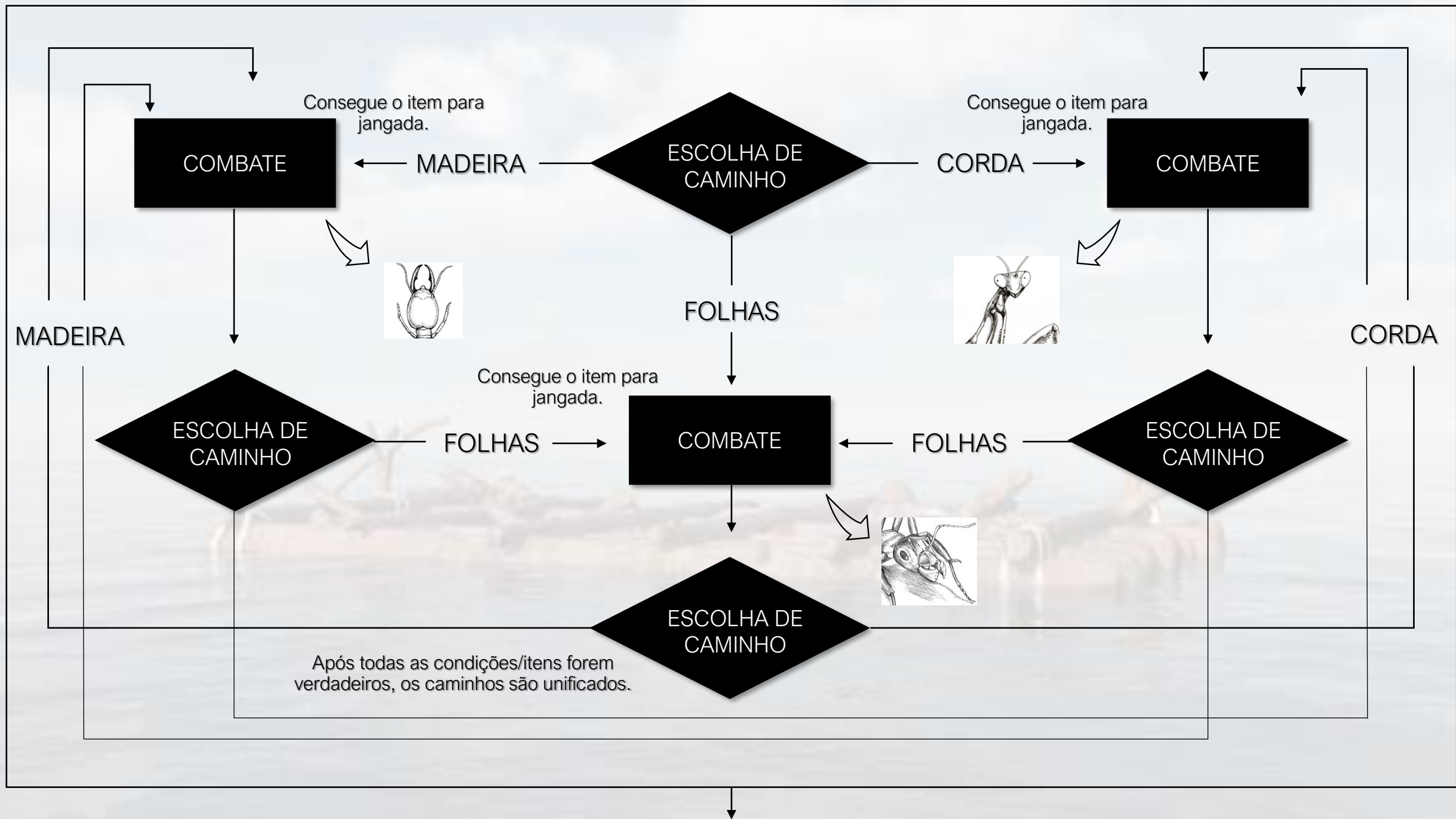


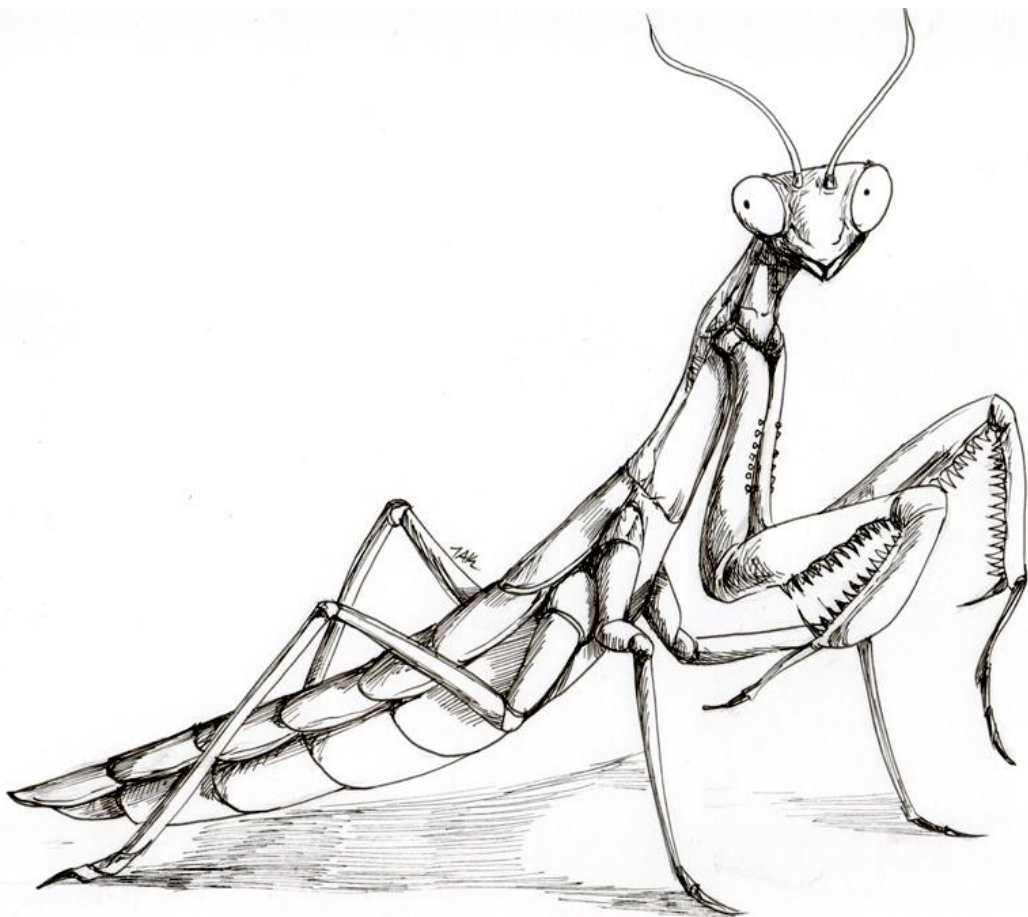
HIPOGRIFO DE ONIX

O encontro com o hipogrifo ocorre se você tomar o caminho da **fumaça** e é um dos primeiros **inimigos-chefes**.

ITENS ADQUIRIDOS:

- Faca (Arma)
- Abóboras (+1 de vida)



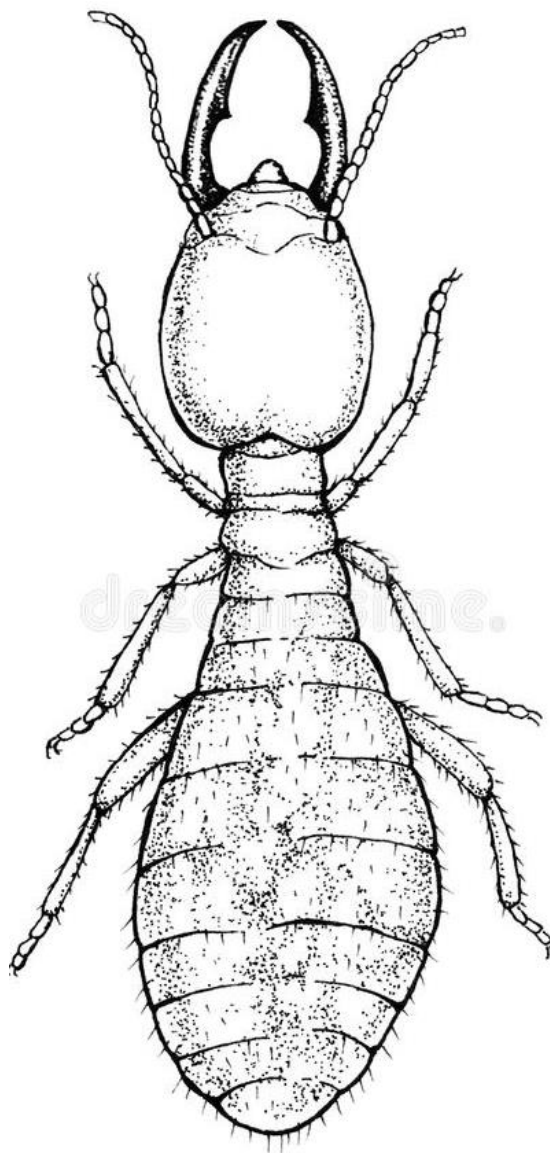


LOUVA-DEUS GIGANTE

O encontro com o louva-deus gigante ocorre quando você tomar o caminho das **cordas** para adquirir um dos três itens para construir sua jangada. Sendo um dos últimos inimigos-chefes finais.

ITENS ADQUIRIDOS:

- Cipós/Cordas (Item para jangada)

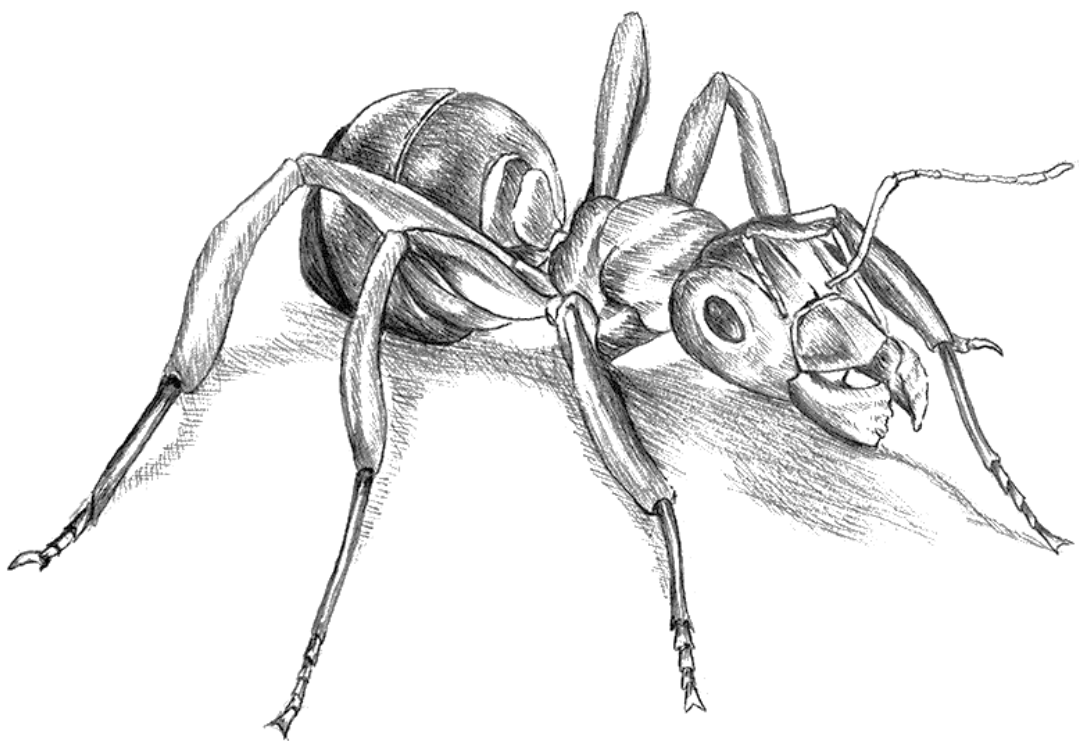


CUPIM-ACIDO GIGANTE

O encontro com o cupim-ácido gigante ocorre quando você tomar o caminho das **madeiras** para adquirir um dos três itens para construir sua jangada. Sendo um dos últimos **inimigos-chefes** finais.

ITENS ADQUIRIDOS:

- Exoesqueleto de Cupim (Armadura)
- Madeiras (Item para jangada)

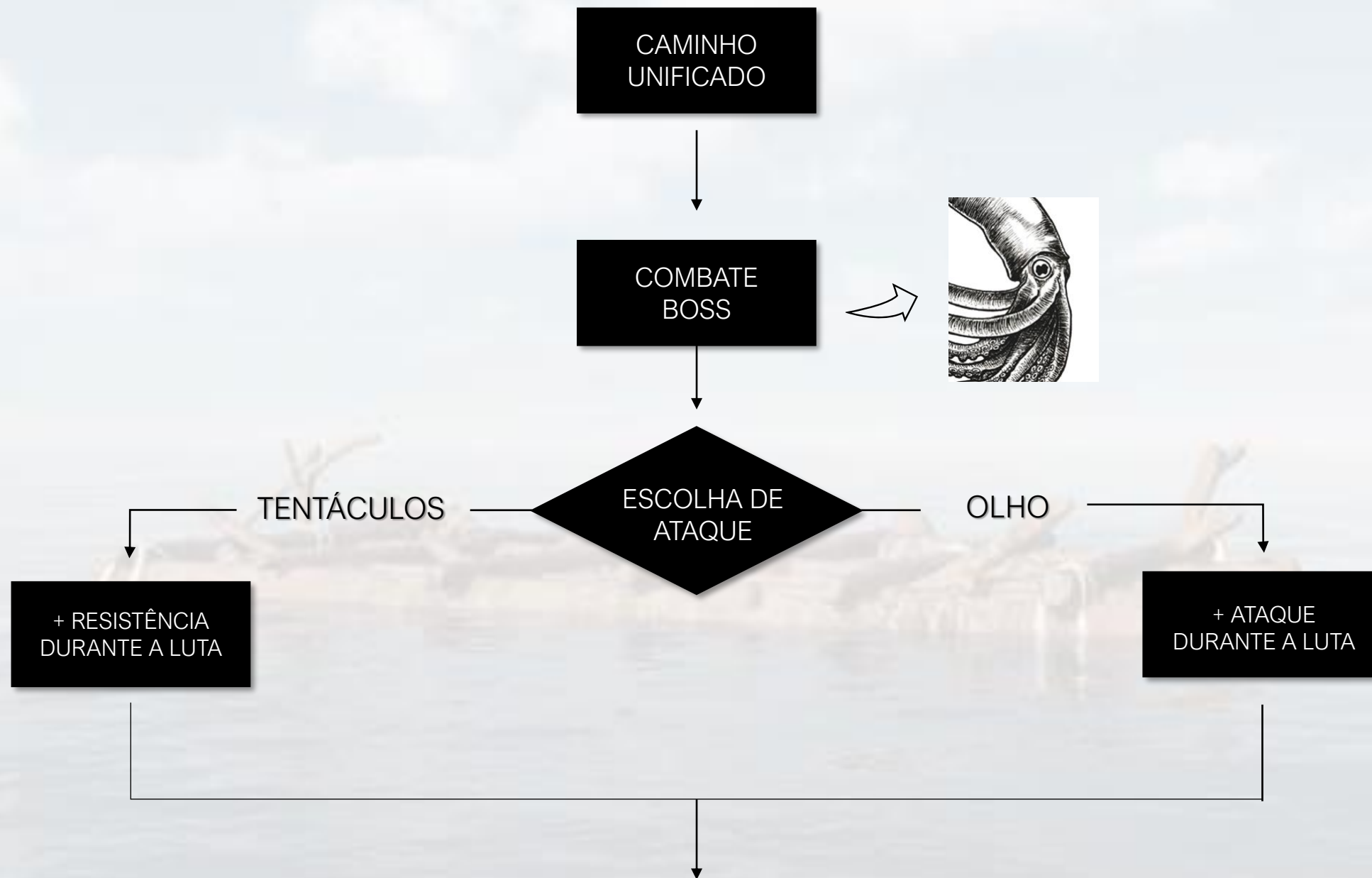


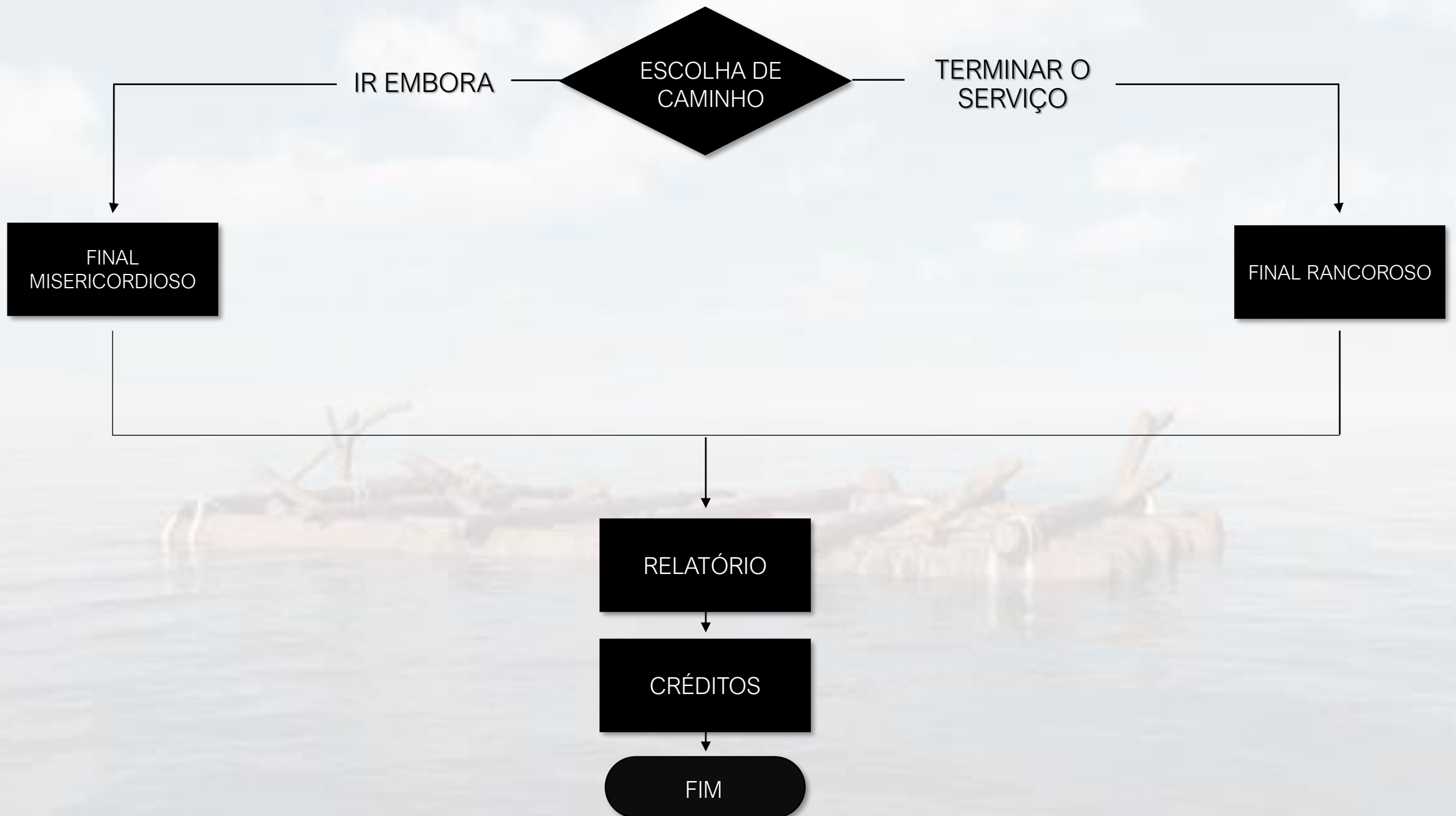
FORMIGA GIGANTE

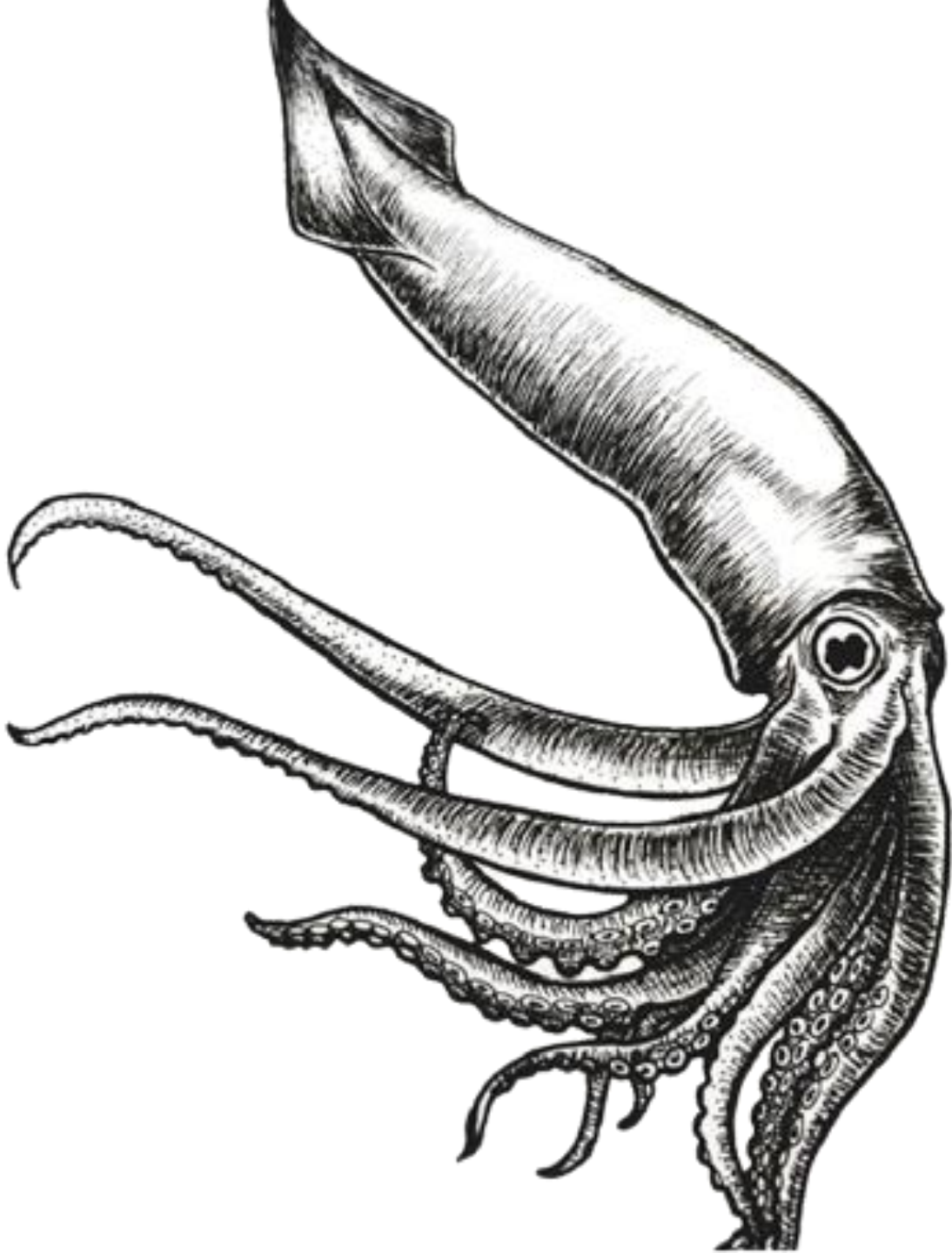
O encontro com a formiga gigante ocorre quando você tomar o caminho das **folhas de palmeira** para adquirir um dos três itens para construir sua jangada. Sendo um dos últimos **inimigos-chefes** finais.

ITENS ADQUIRIDOS:

- Pinças de Cupim (Arma)
- Folhas de Palmeira (Item para jangada)







LULA COLOSSAL

O encontro com a lula colossal ocorre no último combate sendo o **inimigo final** e o mais poderoso.

O quanto da sua sanidade ainda restou?

Sua escolha pode te levar a **finais diferentes**.

RELATORIO DO JOGADOR



Quais decisões você tomou?

Relatórios variáveis de acordo com todas as decisões que o jogador tomou durante o jogo.

- Qual sua personalidade?
- Quais escolhas de caminho?
- Quantos ataques?
- Quantas fugas?



EDUARDO TORQUATO



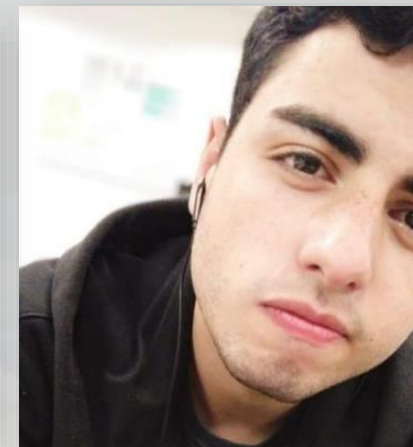
ELIANA LIMA



PAULO GARCIA



NATHALIA NARUMI



VINICIUS ARAUJO

CENTRO UNIVERSITARIO SENAC SAO PAULO
TADS 2023 – TURMA C - NOTURNO