



Universidade de Brasília - UnB
Faculdade UnB Gama - FGA
Desenho de Software e Introdução à Computação Gráfica

Alke Bike

Autor: Alke Games
Orientador: Professora Milene Serrano e Professora Carla
Rocha

Brasília, DF
3 de dezembro de 2014



Alke Games

Alke Bike

Relatório 1 do Jogo Alke Bike submetido na
Faculdade UnB Gama da Universidade de
Brasília.

Universidade de Brasília - UnB

Faculdade UnB Gama - FGA

Orientador: Professora Milene Serrano e Professora Carla Rocha

Brasília, DF

3 de dezembro de 2014

Lista de ilustrações

Lista de tabelas

Sumário

| | | |
|------------|--------------------------------|----------|
| 1 | GAME DESIGN DOCUMENT | 3 |
| 1.1 | Objetivo | 3 |
| 1.2 | Controle | 3 |
| 1.3 | Requisitos Tecnológicos | 3 |
| 2 | CENÁRIOS E LÉXICOS | 5 |
| 2.1 | Cenários | 5 |
| 2.1.1 | Cenário 1 | 5 |
| 2.1.2 | Cenário 2 | 5 |
| 2.1.3 | Cenário 3 | 5 |
| 2.1.4 | Cenário 4 | 6 |
| 2.2 | Léxicos | 6 |

1 Game Design Document

Este é o GDD do Alke Bike

1.1 Objetivo

Alke Bike é um jogo de Sports Racing 3D com elementos Arcade que se passa nas Olimpíadas de 2016 no Rio de Janeiro. O jogo tem como inspiração jogos como Don't tap the White Tile e Timberman. O atleta tem que pedalar para se manter em pé. O jogo possui apenas um modo treinamento que consiste no jogador tendo que pedalar numa velocidade cada vez mais rápida para se manter de pé.

1.2 Controle

1.3 Requisitos Tecnológicos

Ferramentas de Programação

- **Linguagens e Compilador.** O jogo será desenvolvido na linguagem C++ e compilado usando o G++.
- **Edição e Manutenção de Códigos.** Para edição dos códigos criados será utilizado o editor de texto Sublime. Os códigos serão versionados através do Git, utilizando o GitHub. O repositório pode ser acessado em *github.com/CaioIcy/ICGOpenGL*.

2 Cenários e Léxicos

2.1 Cenários

2.1.1 Cenário 1

Título: Dinâmica do Jogo

Objetivo: Descrever as regras do Alke Bike

Contexto: Início de Jogo

Atores: Jogador

Recursos: Personagem, Bloco de Comando

Episódios: Jogador inicia o jogo. Jogador seleciona o nível de dificuldade. Jogador seleciona o bloco de comando para pedalar caso o bloco esteja na área de comando. Caso selecione o bloco correto, o jogador seleciona o próximo bloco quando este estiver na área de comando, caso contrário, o jogo acaba e o score final dele é mostrado para ele e é registrado.

2.1.2 Cenário 2

Título: Iniciação de Jogo

Objetivo: Descrever como o jogo é iniciado

Contexto: Aplicativo começa a ser executado

Atores: Jogador

Recursos: Menu, Personagem e Blocos de Comando

Episódios: Jogador inicia o aplicativo. Jogador seleciona o botão Jogar. Jogador escolhe nível de dificuldade. Jogador inicia o jogo.

2.1.3 Cenário 3

Título: Visualização dos melhores scores

Objetivo: Descrever como o jogador visualiza os melhores scores obtidas por ele

Contexto: Aplicativo começa a ser executado

Atores: Jogador

Recursos: Menu, Lista de melhores scores

Episódios: Jogador inicia o aplicativo. Jogador seleciona o botão Best Scores.

2.1.4 Cenário 4

Título: Visualização dos créditos do jogo

Objetivo: Descrever como o jogador assiste aos créditos finais do jogo

Contexto: Aplicativo começa a ser executado ou após a derrota do jogador.

Atores: Jogador

Recursos: Menu, Créditos finais

Episódios: Jogador inicia o aplicativo. Jogador escolhe o botão Créditos.

Episódios alternativos: Jogador inicia o aplicativo. São mostrados os créditos iniciais. Jogador inicia o jogo. Jogador perde o jogo. O score final do jogador é mostrado. São mostrados os créditos finais.

2.2 Léxicos

Blocos de Comando

- **Noção:** São os comandos dados ao jogador para que ele avance no jogo. No jogo existirão apenas dois tipos de blocos de comando que serão representados por direita ou esquerda
- **Sinônimos:** Comando de Ação, Botão de Ação, Botão.
- **Impacto:** Os blocos de comando tem impacto direto no jogo pois se não forem pressionados na hora certa, o jogador perde.