



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

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

# 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](https://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. São mostrados os créditos iniciais. 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. São mostrados os créditos iniciais. 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. São mostrados os créditos iniciais. 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