|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Documento de Design de Projeto** | |  | | --- | | *11/06/2024*  Carolina Alves :Nome | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Conceito do Projeto** | | | |
| **1** **Controle do**  **Jogador** |  | Você controla um(a)   |  | | --- | | Coelho | | Neste jogo de visão   |  | | --- | | *plataforma* | |
|  | Com   |  | | --- | | *Teclado e mouse* | | Que faz o jogador   |  | | --- | | *Andar e pular* | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **2** **Gameplay**  **Básico** |  | Durante o jogo   |  |  | | --- | --- | | *Os objetos inimigos* | aparecem | | de/da   |  | | --- | | *Em varias areas da plataforma* | |
|  | E o objetivo do jogo é   |  | | --- | | *Coletar o maior numero de comidas sem morrer* | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **3** **Sons**  **& Efeitos** |  | Haverá efeitos de som   |  | | --- | | *De coleta de itens, de pulo , de morte , troca de fase* | | E efeitos de partículas   |  | | --- | | *Sons leves* | |
|  | [opcional] E também haverá   |  | | --- | | *Descrição de outros efeitos ou animações deste projeto* | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **4** **Mecânica**  **de**  **Gameplay** |  | À medida que o jogo se desenvolve,   |  | | --- | | *O personagem debloqueia novas frutas* | | Fazendo com que   |  | | --- | | *O jogo mude de fase e nivel de dificuldade* | |
|  | [*opcional*] E também há   |  | | --- | | *Descrição de qualquer outra mecânica de gameplay no projeto.* | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **5** **Interface do**  **Usuário** |  | O indicador de   |  | | --- | | *Vidas*  *Morte* | | irá   |  | | --- | | *Aumenta*  *diminui* | | quando   |  | | --- | | *Vida = quando o personagem coleta os itens da platafora.*  *Morte = quando o personagem colide com algum objeto do jogo ou buraco* | |
|  | Quando o jogo iniciar, o título   |  |  | | --- | --- | | *Candy of Fruit* | Irá aparecer | | | E o jogo irá terminar quando   |  | | --- | | *Quando o personagem morrer .* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **6** **Outros Recursos** |  | |  | | --- | | *Outros recursos do projeto que não se encaixam em nenhum dos campos acima.* | |

# **Timeline do Projeto**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Marca** | **Descrição** | **Finalização** |
| **#1** | |  | | --- | | * *Criar GDD* | | |  | | --- | | *dd/mm* | |
| **#2** | |  | | --- | | *Movimento dos personagens e animaçao* | | |  | | --- | | *dd/mm* | |
| **#3** | |  | | --- | | * *Desing das fases* | | |  | | --- | | *dd/mm* | |
| **#4** | |  | | --- | | * *Configuraçao do jogo* | | |  | | --- | | *dd/mm* | |
| **#5** | |  | | --- | | * *Montar e testar fase* | | |  | | --- | | *dd/mm* | |
| **Backlog** | |  | | --- | | * *Recurso em espera - não é parte de um produto mínimo viável* | | |  | | --- | | *dd/mm* | |

# **Sketch do Projeto**

