

Abstract geometric lines forming various polygons and shapes, primarily in the upper left and center of the page.

# BALANÇO DO PROJETO JOGO MISTERIOSO

Eric Rosário nº:30010494  
Madalena Alves nº:30010509  
Pedro Vicente nº:30010994  
Tiago Casquinha nº:30010989

# ÍNDICE

Introdução

Lista de Tarefas

Principais Dificuldades

Project

# INTRODUÇÃO

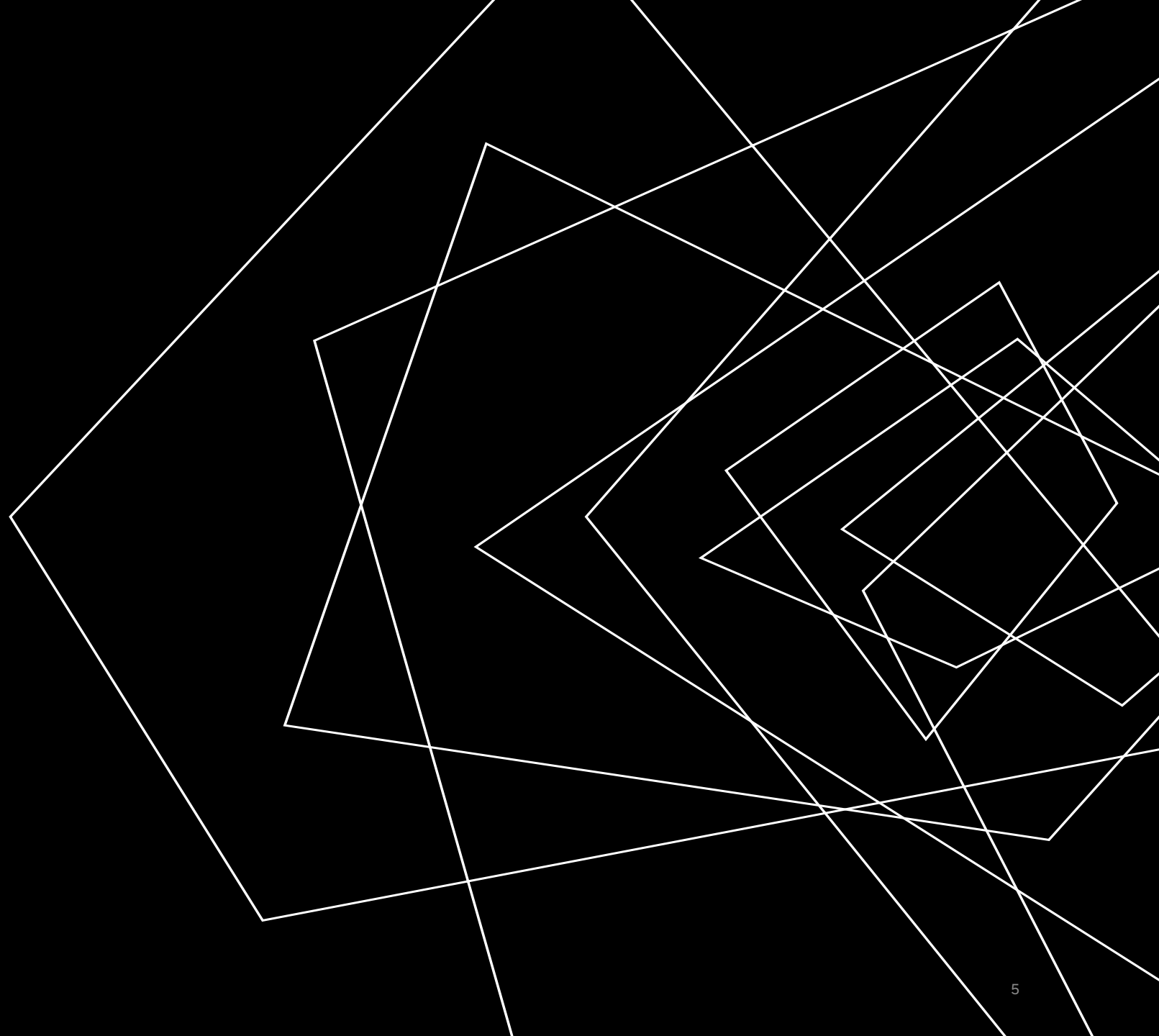
Neste documento, vamos indicar o ponto de encontro do nosso projeto. O projeto é a criação de um jogo cujo o nome ainda não foi lecionado, mas, por enquanto, referimo-nos como “Jogo Misterioso”. Este projeto é a criação do jogo no âmbito do entretenimento dos jogadores. O jogo do tipo 2D, sendo ele puzzle e mundo aberto (RPG).



# RESUMO DO PROJETO

O projeto está a ser desenvolvido maioritariamente no Unity (aplicação de desenvolvimento de jogos 2D e 3D) e para a programação dos scripts usamos tanto o Visual Studio Code e o Visual Studio. A linguagem de programação usada no projeto (que neste caso é a suportada pelo Unity) é o C# (C Sharp) e para guardar informações do jogador usamos ficheiros simples de Json.

# LISTA DE TAREFAS



# TAREFAS DE MARÇO

1. Execução da criação do relatório: Terminado
2. Criação da Timeline do jogo: Terminado
3. Modelação e design do main character: Terminado

## TAREFAS DE ABRIL

1. Criação do cenário do primeiro tutorial: Terminado
2. Criação da main character em 8 bit: Terminado
3. Criação da sala 62: Para começar (Termino em Maio)
4. Programar o primeiro tutorial: Em andamento (Termino em Maio)

# TAREFAS DE MAIO

1. Criação dos restantes cenários: Para começar
2. Programar o segundo tutorial: Para começar



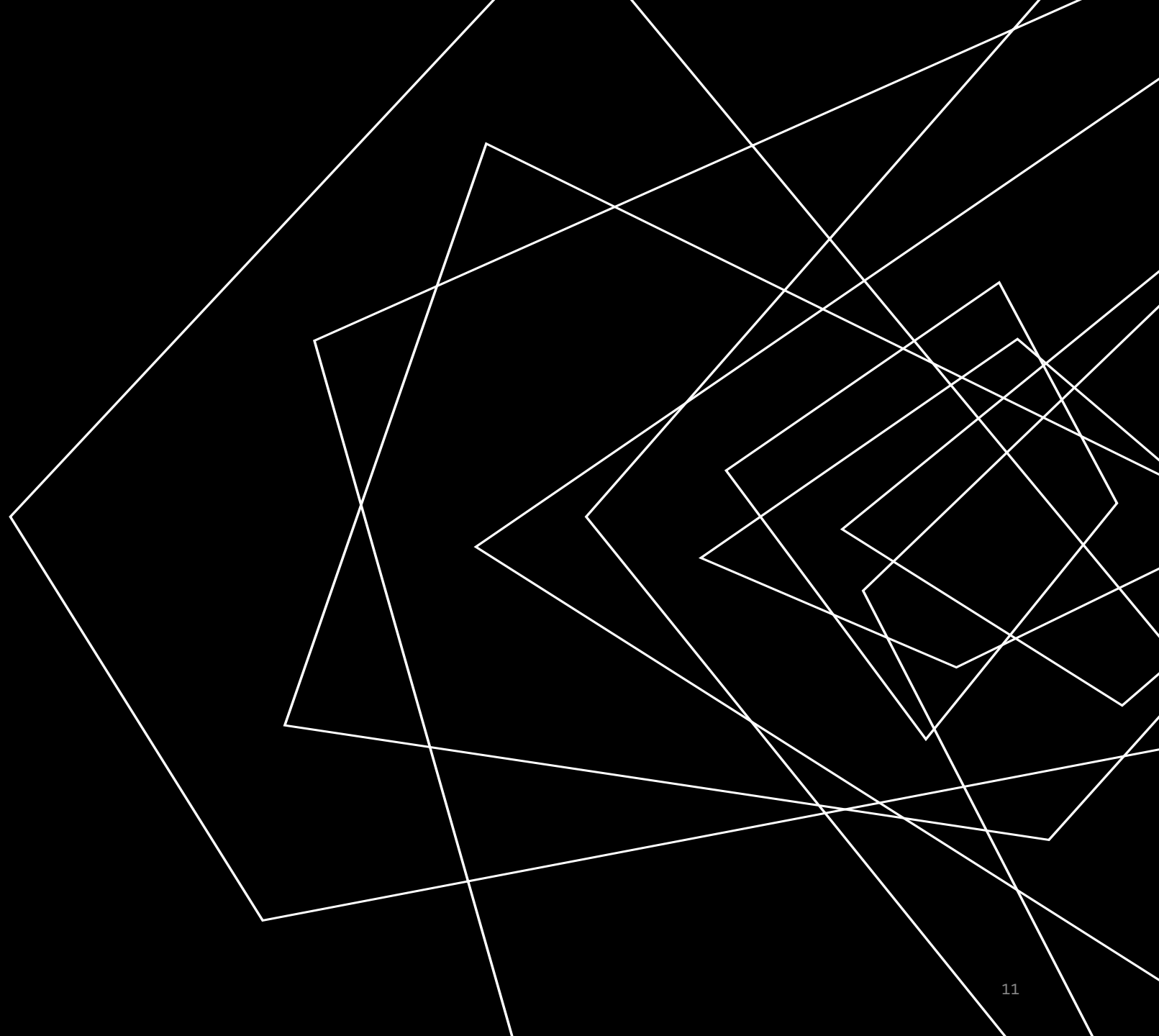
# TAREFAS EM JUNHO

1. Modelação e design do “vilão”: Para começar
2. Criação dos personagens secundários em 8 bits: Para começar
3. Criação do script(falas do jogo): Para começar
4. Programação do jogo: Para começar

# TAREFAS EM JULHO

1. Teste do jogo: Para começar
2. Melhoramento do projeto: Para começar
3. Preparação da apresentação: Para começar

# PRINCIPAIS DIFICULDADES



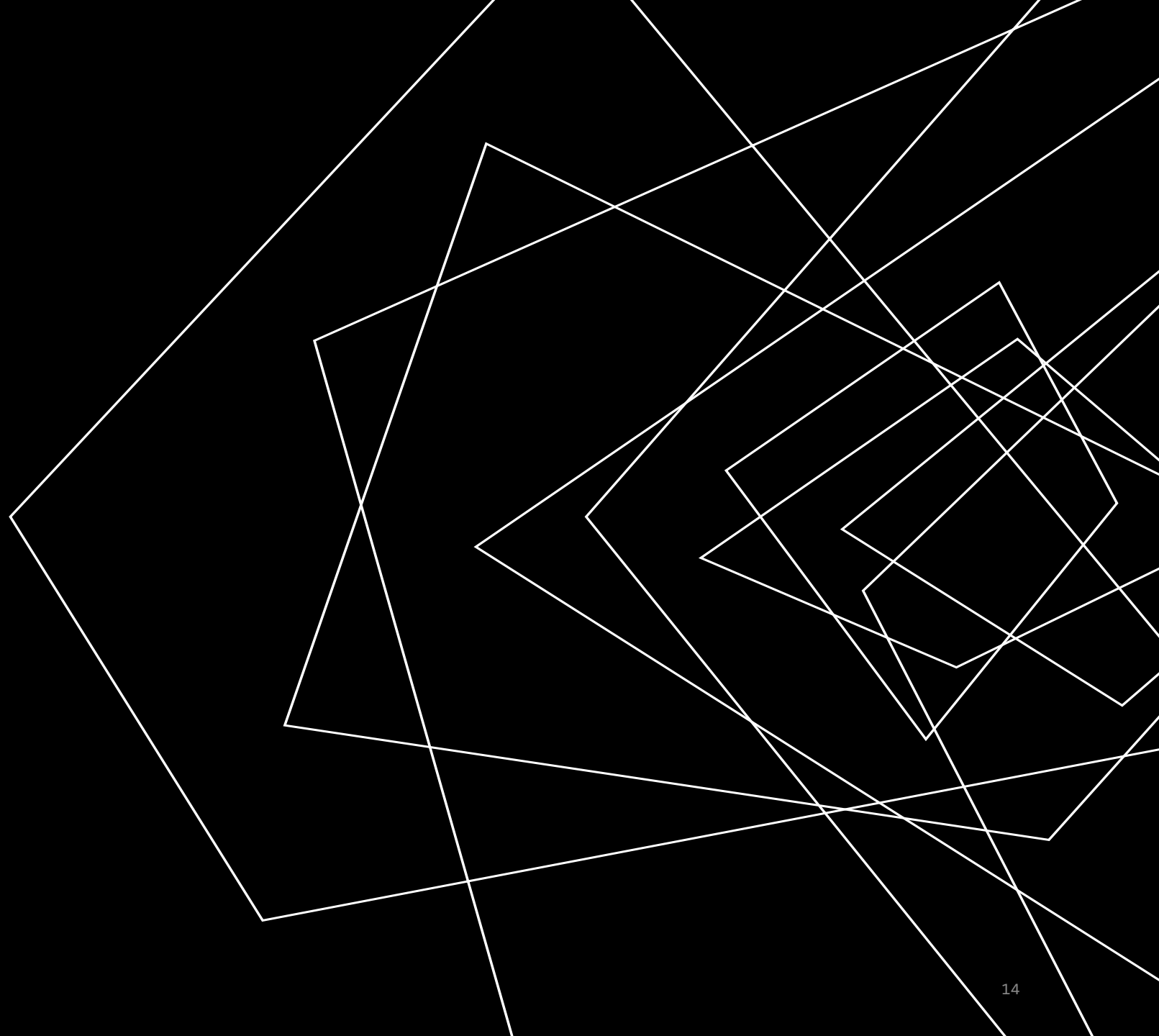
No ponto em que nos encontramos no nosso projeto, as principais dificuldades são:

- Aprendizagem de uma aplicação nunca explorada (Unity).
- Aprender uma nova linguagem de programação (C Sharp).
- Dificuldades a gerir o tempo entre cada tarefa de modo a conseguir ter o maior aproveitamento de todos.

# Como estamos a superar estas dificuldades?

Para superar estas dificuldades, nós temos visto tutoriais básicos no Youtube a ensinar como mexer no Unity. Também fazer pesquisas em fóruns (Reddit por exemplo) de como algumas sintaxes funcionam em C#. Também temos feito reuniões com o grupo para saber a disponibilidade de todos em relação á divisão de tarefas e organização das datas das mesmas.

# PROJECT



♣ Março	Sex 14/03/25	Dom 29/06/25			1000	
Execução da criação do relatório	Sex 14/03/25	Dom 29/06/25		Eric Rosário; Madalena Alves; Pedro Vicente; Tiago Casquinha	1000	
Criação da Timeline do jogo	Sex 14/03/25	Dom 30/03/25		Eric Rosário; Pedro Vicente; Tiago Casquinha	750	Mainline da história com pontos importantes
Modelação e design do main character	Sex 14/03/25	Dom 30/03/25		Madalena Alves	500	
Apresentação do "Project"	Ter 25/03/25	Seg 31/03/25			1000	Project é a planificação do projeto
♣ Abril	Seg 07/04/25	Qui 22/05/25			1000	
Criação do cenário do primeiro tutorial	Seg 07/04/25	Dom 13/04/25		Madalena Alves	750	
Criação da main character em 8 bit	Dom 13/04/25	Qui 24/04/25	7	Madalena Alves	750	Criação da main character com os respetivos sprites para as
Criação sala 62	Qui 24/04/25	Qui 22/05/25	8	Madalena Alves	500	
Programar o primeiro tutorial	Seg 14/04/25	Qui 22/05/25	7	Pedro Vicente; Tiago Casquinha	750	

♣ Maio	Qua 07/05/25	Sex 13/06/25			1000	
Criação dos restantes cenários	Qui 22/05/25	Sex 13/06/25	9	Eric Rosário; Madalena Alves	500	
Programar segundo tutorial	Qui 22/05/25	Sáb 31/05/25	10;9	Pedro Vicente; Tiago Casquinha	500	
Apresentação do "Balço do projeto"	Qua 07/05/25	Sáb 10/05/25			1000	Balço do projeto é o ficheiro Project mas atualizado
♣ Junho	Dom 01/06/25	Qui 17/07/25			1000	
Modelação e design do "vilão"	Sáb 14/06/25	Qua 18/06/25	12	Madalena Alves	500	
Criação em 8 bits dos personagens secundários	Qui 19/06/25	Qui 26/06/25	16	Madalena Alves	500	
Criação do script (falas do jogo)	Dom 01/06/25	Dom 08/06/25		Tiago Casquinha; Pedro Vicente	750	
Programação do jogo	Sex 13/06/25	Qui 17/07/25	13	Eric Rosário; Pedro Vicente; Tiago Casquinha	750	
Entrega do relatório do projeto	Seg 30/06/25	Seg 30/06/25			1000	Entrega



Julho	Ter 01/07/25	Sex 18/07/25			500	
Teste do jogo	Ter 01/07/25	Dom 06/07/25		Eric Rosário; Madalena Alves; Pedro Vicente; Tiago Casquinha	500	
Melhoramento do projeto	Seg 07/07/25	Qua 16/07/25		Eric Rosário; Madalena Alves; Pedro Vicente; Tiago Casquinha	500	Correção de erros, deixar o jogo mais leve, melhorar ideias
Preparação da apresentação	Ter 01/07/25	Qua 16/07/25		Eric Rosário; Madalena Alves; Pedro Vicente; Tiago Casquinha	750	
Apresentação	Qui 17/07/25	Sex 18/07/25		Eric Rosário; Madalena Alves; Pedro Vicente; Tiago Casquinha	1000	



**FIM**