**Relatório do jogo**

* **Disciplina:** Lógica da Programação
* **Aluna:** Maria Fernanda de França Antunes
* **Matrícula:** 20180033391
* **Turma:** 03A
* **Professor:** Orivaldo Vieira de Santana Junior
* **Semestre:** 2018.2
* **Nome do jogo:** Zé Carioca na floresta devastada
* **Linguagem usada:** JavaScript

**Descrição do jogo:**

O projeto é um jogo bem simples com apenas um botão necessário para serem executadas as ações, possuindo uma jogabilidade intuitiva e educativa para crianças. O objetivo do jogo é fazer com que a criança fique empolgada em ter um recorde cada vez maior, despertando nela um gosto pela competitividade consigo mesma já que o jogo não possui um limite de passagens entre os obstáculos, fazendo-a buscar um recorde mais alto, além de que o jogo tem a finalidade de educá-la em relação ao desmatamento florestal e queimadas, para que ela possa ter um desejo mais heroico em questão de defender o meio ambiente, pois é nessa fase que devem ser trabalhados os mais diversos conceitos de ética, para que ela possa absorver e tomar isso para a sua vida.

O desafio principal do jogo é que o jogador tenda a se manter apertando o botão de espaço no teclado para que consiga fazer com que o personagem seja controlado para fazê-lo desviar dos obstáculos que caem do céu e dos que estão o impedindo a passagem no chão enquanto foge do obstáculo de trás. As principais funções utilizadas consistem em operações aritméticas e testes de condição, em loop.

Os obstáculos que caem do céu e os que estão o impedindo a passagem no chão são troncos de árvore cortados por madeireiras não legalizadas, representando o desmatamento, e o obstáculo de trás é o fogo, que representa as queimadas não naturais que engolem florestas a fora por todo o mundo.

A movimentação do Zé Carioca (personagem principal do jogo) é como um bater de asas já que ele é uma ave que voa, pois ele sobe um pouco mais a cada vez que se aperta o botão de espaço. Ele foge do fogo para que não seja queimado e desvia dos troncos para que não tenha a passagem impedida e acabe sendo queimado pelo fogo, porém, caso isso aconteça, ele é “queimado” e vira uma espécie de frango assado, para que a experiência da criança com o jogo não se torne algo trágico e sim engraçado, preservando, assim, a mentalidade da criança, como faziam nos desenhos animados antigos, ex.: *Tom & Jerry*, onde algo trágico se tornava engraçado para o bem dos espectadores.

Foi escolhido o Zé Carioca por ele ser um antigo personagem fictício (desenvolvido no começo da década de 1940) pelos estúdios Walt Disney. Ele é retratado como o típico malandro carioca, sempre escapando dos problemas com o "jeitinho" característico. É um pássaro do gênero *Amazona* - mais conhecido pelos nomes de “*papagaio*” e “*louro*”- que é um tipo muito encontrado na fauna da floresta amazônica brasileira e que atualmente, corre risco de entrar em extinção por causa do desmatamento de seu habitat natural.