







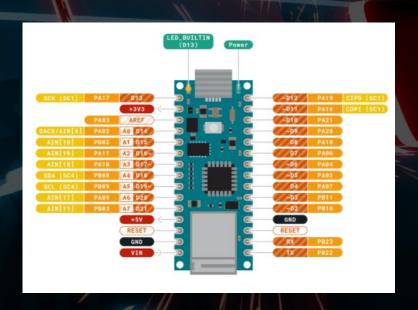
CONCEITO

- Reinvenção de Beat Saber, agora com uma pistola
- Segue o estilo de "runner parado", com obstáculos vindo em direção do player
- Pontuação da fase é proporcional a quantidade de obstáculos destruídos, ainda com alguns especiais que dão mais pontuação e combos
- O player terá que mirar com a sua mão e atirar nos obstáculos



TECNOLOGIA - Cérebro

- Nano 33 IoT
 - Compacto
 - Conexão WiFi
 - IMU (Acelerômetro e Giroscópio)







- Sensores flexíveis seriam a solução ideal
 - Precisão no quão dobrados os dedos estão
 - Ergonomia
- A alternativa utilizada é um sistema geralmente utilizado para fazer placas de pressão caseiras



- Dois fios que quando juntos fecham um circuito são unidos cada um em uma folha de papel alumínio
- Quando as folhas se tocam o resultado é o mesmo da união dos fios, podem assim identificar pela corrente se eles estão se tocando ou não



GAMEPLAY

- Com a utilização da IMU presente no arduíno, o jogador vai poder mirar a arma
- O disparo será efetuado com o uso de um simples botão
- As fases tem um número e frequência de obstáculos diferentes
- Os obstáculos aparecem em posições aleatórias mas sempre começam da mesma distância em relação ao jogador

GAMEPLAY

 Variação dos obstáculos: diferente da inspiração a condição para destruir um obstáculo não é usar a "mão" certa, mas sim vai depender da posição dos dedos







 Cada posição vai resultar num tipo de disparo diferente que é capaz de destruir uma das variações de obstáculo