



ANDRADE, DANIELE
CENTRO UNIVERSITÁRIO 7 DE SETEMBRO
SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

APRESENTAÇÃO

Salve as tartarugas!

Save Olivia é um jogo de aventura, onde uma tartaruga mãe viaja pelos mares em busca de salvar sua espécie de extinção. Para isso ela precisa conseguir chegar a praia onde sua filha Olívia nascerá. Durante esse percurso ela irá enfrentar a poluição dos mares, fugir das redes e anzóis de pescadores.

O jogo é uma forma de mostrar como a poluição dos mares e a pesca predatória é uma ameaça para biodiversidade marinha que coloca várias espécies em extinção.

METODOLOGIA

Durante o desenvolvimento do jogo foram realizados discussões e entregas semanais, elaboração de esboços de tela, testes de jogabilidade, prototipação de telas, definição de regras e funcionalidades e a criação da documentação disponibilizada no **Github**.

Nesse processo foram utilizados o Visual Studio Code: para manutenção e criação do código; Github: para controle de versionamento e armazenamento da documentação; Freesound: para composição de músicas e sonoridade; Photoshop: para desenvolvimento do design gráfico, realizado por Davi Costa; todo o processo de desenvolvimento do jogo foi com a utilização da linguagem LUA e framework Corona.

RESULTADOS

Na versão atual do Save Olivia há uma fase com três níveis.

Nesses níveis a tartaruga mãe irá enfrentar diferentes itens de poluição e perigos, como: latas, sacolas, copos, anzóis, redes de pesca e garrafas.

Ela precisa fugir desses perigos e resgatar as estrelas e as comidas para ganhar pontos e se manter viva.

Para futuras versões serão implementadas melhorias de código e um tutorial explicativo sobre o jogo.

REFERÊNCIAS

- Tutoriais: <https://coronalabs.com/>
- Arte: Davi Costa - <https://github.com/davispcosta>
- Inspiração: Projeto Tamar - <http://www.tamar.org.br/>
- Diagrama de Fluxo: <https://www.draw.io/>
- Áudios: Freesound - <https://freesound.org/>
- Auxílio Técnico: Dario Gabriel - <https://github.com/dariogabriel113>

TELAS E NAVEGAÇÃO

