

CHECKPOINT 1: TetriX

Atividade de Integração Curricular III

Iago Lourenço Corrêa, 85528

Matheus Gonçalves, 85546

1. Introdução

O presente texto tem como finalidade apresentar os objetivos cumpridos para o projeto de Atividade de Integração Curricular III no período compreendido entre a apresentação da proposta e o primeiro checkpoint.

2. Objetivos alcançados

Para este primeiro intervalo tinha-se os objetivos de estudo e apreensão da linguagem C# e do uso de Unity, algum planejamento visual de como será o jogo e a elaboração do modo de ataque ao tempo.

O primeiro objetivo foi alcançado através da implementação rápida de um jogo de Pong, pois através desse foi possível explorar o uso do Unity de forma bem similar, porém rasa, ao que será usado no TetriX. Já o segundo objetivo foi desenvolvido através de um longo período de pesquisa e planejamento acerca do design planejado para o jogo final.

Elaborando esse ponto, foram apresentadas diversas ideias diferentes sobre as possíveis estéticas que o jogo

final poderia assumir; desde uma temática mais clássica, como aquela vista em jogos mais antigos de Tetris, como algo mais modernizado, com gráficos avançados e efeitos especiais que tornaram-se possíveis através da tecnologia gráfica atual dos computadores e dispositivos móveis.

Assim, foi decidido no final um estilo visual bastante característico dos desenhos animados orientais, conhecidos popularmente no Brasil e em outros países como “anime”. Mais especificamente, buscou-se apresentar uma similaridade a um dos gêneros mais conhecidos em tais animações, denominado como *mahou shoujo* (“garotas mágicas” em português); isso permitiria alcançar um público alvo maior, conquistando o interesse de pessoas pelo jogo.

Além disso, simular tal gênero através do jogo facilita o desenvolvimento das ideias acerca de diversas temáticas do jogo, tanto a criação de um enredo razoavelmente elaborado para o “Modo História” quanto modificações na própria

jogabilidade, através de “poderes” e “habilidades” que combinam com a temática gráfica escolhida.

Para o desenvolvimento das artes sugeridas acima, foi sugerida a ideia de contratar os serviços de um ilustrador profissional específico para o projeto, que pudesse realizar tanto a criação dos gráficos do jogo em si como qualquer arte promocional que fosse necessária para a divulgação do projeto, após a finalização deste.

Por fim, começou-se a desenvolver um modo alfa do jogo TetriX, onde há a queda e controle dos blocos bem como o fechamento de linhas. No entanto, não foi implementada a contagem temporal associada a um aumento de velocidade, e dessa forma o modo de ataque ao tempo não foi completamente implementado.

3. Próximos objetivos

Conforme fora planejado na proposta, para o próximo intervalo tem-se como objetivo o desenvolvimento do modo aventura e versus usando de blocos especiais, bem como o estudo para implementação de certo nível de inteligência. Lembrando que o planejamento tem como objetivo apenas o início da implementação do modo versus, tendo em vista sua dependência à cerca dos estudos sobre inteligência.

Devido a não finalização do modo de ataque ao tempo, este também será desenvolvido na próxima etapa.

4. Cronograma

Apresentação da proposta	
1º	Apropriação do uso da Unity e do C#
2º	Planejamento do visual do jogo
3º	Desenvolvimento do modo "ataque ao tempo"
Apresentação de andamento 1	
4º	Desenvolvimento do modo aventura
5º	Estudos e testes sobre funcionamento de IA Começar modo versus
Apresentação de andamento 2	
6º	Desenvolvimento do modo <i>versus</i>
7º	Testes finais e correções
Apresentação final	