Level Design

“Programming like game”

Versão do documento – 0.1

**Equipe:** João Denilson Nery Sousa

Guilherme Sombra

Pedro Leonardo

|  |
| --- |
| Fase 0: Tutorial |
| **Descrição**  Nessa fase iremos mostrar a mecânica do jogo como também explicar os conceitos básicos de programação como: Lógica de programação, tipos primitivos e variáveis. A fase terá uma serie desafios onde cada desafio irá mostrar situações onde precisamos usar os tipos primitivos. Por meio do tablet o jogador deverá alterar pequenos trechos no código dos objetos para que possa passar nos desafios.  **Desafios**  **Desafio 1**    O jogador deverá andar até o local marcado passando por pequenos obstáculos para exercitar os movimentos básicos (andar, pular). O local marcado será um tablet perdido.  **Diálogos:**  **Narrador –** “Bem vindo a <Vale do silicone>, Vamos começar uma grande aventura em busca de conhecimento, Neste jogo você irá aprender os conceitos básicos de programação além de ver como programação pode ser útil no seu dia-a-dia. Primeiro vamos aprender as mecânicas básicas, ande até o local marcado.”  **Tablet –** “ Olá, eu me chamo <Name> ainda bem que você me achou, eu sou um tablet com um sistema muito avançado fui abandonado após questionar os métodos usados pelo meu criador Gil Gates, não concordo com o que ele está disposto a fazer, acho que foi o destino que me trouxe até você, vamos precisamos detê-lo. ”  **Jogador –** “ann? Como assim detê-lo? O que ele vai fazer?”  **Tablet –** “ Vamos, ti explico no caminho.**”**  **Desafio 2**  O jogador deverá desligar uma caixa de força alterando um valor booleano de *True* para *False*. Essa parte irá ensinar o primeiro tipo primitivo o tipo *Booleano(bool).* Essa parte também irá ensinar como usar o tablet e o sistema de blocos*.*  ***Blocos:***   * Variável booleana   **Diálogos:**  **Narrador –** “Como você já deve saber para programar necessitamos de uma ferramenta de apoio, no nosso caso vamos utilizar um tablet super tecnológico que é capaz de mudar a programação dos objetos ao seu redor, como tudo em <Vale do silicone> é programável podemos nos divertir bastante alterando sua programação.  ***Tablet -“*** Olhe, não tem como prosseguir precisamos desligar essa caixa de força, rápido eu tenho em meu banco de dados o código de todos os objetos desse mundo, posso altera-los, eu acho que foi um erro do Gil Gates não me desligar antes de me jogar eiim.  ***”***  ***Jogador - “*** Como eu faço isso, eu não sei programar? ***”***  ***Tablet = “*** Relaxa eu ti ensino,Basta apertar na caixa de força e irá abrir o meu editor, você deve alterar o valor de True para False para que possa desligar a caixa de força. ***”***  **Narrador –** “Na programação precisamos definir tipos de dados para que com eles possamos controlar nossos programas, também são conhecidos como tipos primitivos, temos vários tipos primitivos entre eles temos: Boolean, Integer, Float, ”  ***Jogador - “***Ação....***”***  ***Tablet - “***ÒTIMO !! muito bom, está vendo programar não é tão difícil, vamos não podemos perder tempo.”  **Desafio 3**  Nesta parte o jogador irá modificar um valor no código para mover uma plataforma, para que possa atravessar um buraco. Nesse desafio o jogador irá aprender sobre outro tipo primitivo, o tipo Inteiro (int).  ***Blocos:***   * Repeat * Move   **Diálogos:**  ***Tablet -“*** Veja aquela plataforma está parada, acho que o curto alterou a programação dos objetos, mas pelo jeito o problema não é feio, rápido clique na plataforma. ***”***  ***Jogador - “*** Ação... ***”***  ***Tablet – “*** Está vendo que tem uma função mova? Ela está esperando um argumento, esse argumento é a velocidade que ela vai se mover, como você pode ver o curto alterou essa velocidade para 0, ou seja ela não vai se mover, rápido altere a velocidade para 1***.”***  ***Jogador - “*** Ação...***”***  ***Tablet = “*** ISSO !, você pega as coisas rápido em, vamos pule na plataforma e vamos continuar.***”***  **Desafio 4**  Nesse desafio o jogador deverá alterar um valor no código para que o ventilador gire mais lentamente para que ele possa passar, neste desafio o jogador irá aprender outro tipo primitivo, o tipo *Ponto flutuante (float)*.  ***Blocos:***   * While * Spin   **Diálogos:**  ***Tablet -“***Nossa !, o curto dessa vez fez ao contrario, esse ventilador está girando muito rápido, se a gente passar por ele desse jeito a gente vira picadinho, vamos ver como esta o código desse ventilador. Clique no ventilador***”***  ***Jogador - “***Ação...***”***  ***Tablet – “***Olha, o ventilador tem uma função de rotação, ela recebe um parâmetro do tipo float, o argumento que ela está recebendo foi alterado, rápido, altere o valor para 1.59, pela minha experiencia esse é o valor ideal para esse tipo de ventilador, como ela recebe um valor ponto flutuante tenho certeza que esse é o valor certo para esse ventilador***.”***  ***Jogador - “***Legal, então é apenas isso que faz esses objetos fazerem essas ações, com programação? ***”***  ***Tablet - “*** Exatamente ! vamos você ainda não viu nada.***”***  **Desafio 5**  Nesse outro desafio o jogar deverá mudar o valor do tipo *Float* de *0 graus* para *90 graus*, onde essa ação irá abrir uma comporta que fara o robô que está no caminho cair nela, para que o jogador possa passar em segurança.  ***Blocos:***   * Repita ([numero de repetições]) * Spin – (Spin [ Deslocamento] [Direção])   **Diálogos:**  ***Tablet - “***Olhe, aquele robô não vai deixar a gente passar, com certeza foi um pedido do meu criador para que ninguém interfira, mas eu tenho uma ideia, clique naquela ponte, vamos mudar a programação dela.**”**  ***Jogador - “***Ação...**”**  ***Tablet – “***Está vendo aquela variável de nome *angulação* do tipo ponto flutuante? Ela que controla a angulação em que a ponte vai estar, podemos mudar o valor dela de 0 para -90.0, assim ela irá girar -90.0 graus fazendo o robô cair no buraco***.*** Rápido altere o valor.***”***  ***Jogador - “***Ação...***”***  ***Tablet – “***Isso, agora altera o valor dela novamente para 0 para que possamos passar.***”***  ***Jogador - “***Ação...***”***  ***Tablet – “***Boa, vamos !! ***”***  **Desafio 6**  Nesse desafio o jogador deverá mudar a frequência de uma torre de radio para que o chefão *Gil gates* perda controle daquela área, para isso ele irá alterar o valor de uma variável do tipo ponto flutuante(float) de uma frequência constante para uma outra frequência.  ***Blocos:***   * Variável   **Diálogos:**  ***Tablet - “***Olhe ! uma torre, é por essas torres que meu criador consegue se comunicar e controlar os objetos, podemos bloquear o sinal dele mudando a frequência, assim ele perderá a comunicação por essas áreas. Clique na torre.***”***  ***Jogador - “***Ação...***”***  ***Tablet – “***A frequência dela está em 5.89, para que possamos derrubar a comunicação temos que ter o valor, algum de nossos aliados já conseguiram derrubar, com certeza tem alguma pista por perto.***”***  ***Jogador - “***Ação...***”***  ***Tablet – “***Pronto, torre derrubada! ***”***    **Desafio 7**  No final dessa fase o jogador irá andar até a cabine apertará alguma tecla para entrar na cabine e irá para a próxima fase.  **Diálogos:**  ***Tablet - “***Muito bem, chegamos longe, mas tem muito mais desafios pela frente rápido entre na cabine e vamos impedir meu criador de <o que o Gil Gates vai fazer...> ***”***  ***Jogador - “***È néhh, to fazendo nada mesmo, vamos nessa !! ***”*** |
| Fase 1: |
| **Descrição:**  **Desafios:**  **Desafio 1**  **Diálogos:**  ***Tablet - “”***  ***Jogador - “”***  ***Tablet – “”***  ***Jogador - “”***  ***Tablet – “”***  **Desafio 2**  **Diálogos:**  ***Tablet - “”***  ***Jogador - “”***  ***Tablet – “”***  ***Jogador - “”***  ***Tablet – “”***  **Desafio 3**  **Diálogos:**  ***Tablet - “”***  ***Jogador - “”***  ***Tablet – “”***  ***Jogador - “”***  ***Tablet – “”***  **Desafio 4**  **Diálogos:**  ***Tablet - “”***  ***Jogador - “”***  ***Tablet – “”***  ***Jogador - “”***  ***Tablet – “”***  **Desafio 5**  **Diálogos:**  ***Tablet - “”***  ***Jogador - “”***  ***Tablet – “”***  ***Jogador - “”***  ***Tablet – “”***  **Desafio 6**  **Diálogos:**  ***Tablet - “”***  ***Jogador - “”***  ***Tablet – “”***  ***Jogador - “”***  ***Tablet – “”***  **Desafio n**  **Diálogos:**  ***Tablet - “”***  ***Jogador - “”***  ***Tablet – “”***  ***Jogador - “”***  ***Tablet – “”*** |
| Fase 2: |
|  |
| Fase 3: |
|  |
| Fase 4: |
|  |
| Fase 5: |
|  |
| Fase 6: |
|  |