**Projeto de Desenvolvimento Móvel- Go Move**

Com o passar dos anos os smartphones e as suas aplicações tornaram-se parte do nosso dia-a-dia tornando certas tarefas muito mais eficientes como comunicar, anotar algo importante, etc.

No entanto também contribuíram significativamente para o sedentarismo devido à facilidade com que aplicações como as redes sociais captam a atenção de um utilizador durante várias horas.

Tendo isto em mente a aplicação que será desenvolvida para este projeto, **Go Move**, pretende unir a atividade física e o entretenimento numa aplicação.

Esta aplicação funcionaria como um jogo, logo é necessário ter um objetivo.

O objetivo principal do jogo é, através do tracking da localização do utilizador,” conquistar” áreas percorridas em que o ponto de partida é igual ao de chegada.

De forma a tornar a aplicação mais apelativa será possível competir com outros utilizadores através de um sistema de pontos, ganhando-os ao conquistar áreas, sendo correspondentes ao tamanho da área.

Atualmente já há aplicações que unem a atividade física ao entretenimento (ex: The Walk: Fitness Tracker Game, Fitness RPG, Walkr: Fitness Space Adventure, etc.), no entanto não promovem a competição entre utilizadores nem recorrem ao tracking da localização, apenas dos passos.

Esta aplicação adequa-se a utilizadores de todas as idades que tenham interesse em ter um estilo de vida mais ativo com alguma competição.

**Guião de Teste 1:**

Ao iniciar a aplicação o utilizador poderá a qualquer momento pedir para que a sua localização comece a ser seguida tomando como posição inicial o local onde fez o pedido. Ao regressar ao ponto de início a área passará a pertencer ao utilizador.

**Guião de Teste 2:**

Uma vez que é possível competir com outros utilizadores, também é possível conquistar áreas de outros utilizadores.

Assim sendo, caso o utilizador queira que a suas áreas sejam mais difíceis de serem conquistadas, pode dar mais que uma volta à mesma área obrigando um utilizador que queira “roubar” a sua área a ter de dar o mesmo número de voltas que o dono deu.

Ao conquistar uma área de outro jogador o utilizador irá ganhar pontos extra.

**Guião Teste 3:**

A aplicação terá uma economia em que o utilizador ao conquistar áreas ganha um número de moedas correspondente ao seu tamanho.

Estas moedas podem ser utilizadas para reforçar áreas conquistadas, obrigando outros utilizadores a dar mais do que uma volta para conquistarem a área, ou até mesmo impedir que outros utilizadores conquistem as suas áreas por determinado tempo.

Estas ações teriam um custo inicial de acordo com o tamanho da área. Uma vez que as ações se podem acumular o seu custo aumenta exponencialmente a cada compra.

A cada duas semanas todos os utilizadores perdem as suas áreas e os seus pontos são convertidos em moedas.