

RELATÓRIO META 1

DR + F4

Coimbra, 4 de março de 2016

2014214727	Mariana da Cruz Cunha	mccunha@student.dei.uc.pt
2014213964	Serafim Gonçalo Faria Barroca	sbarroca@student.dei.uc.pt
2014197357	Sérgio José Marschall	sjm@student.dei.uc.pt

Resumo do Trabalho

Neste trabalho pretende criar-se um jogo em formato 2D, intitulado Dr + F4 (Doutor F4), que será desenvolvido em Javascript, HTML e CSS.

O objetivo principal do jogo é conseguir que o Caloiro, personagem do jogo, chegue à Universidade. Para tal, terá de rodar o mundo de modo a que a gravidade o leve ao seu destino. O destino é representado por uma abertura na delimitação do campo de jogo.

O jogo é constituído por vários níveis, aumentando progressivamente a dificuldade com o surgimento de obstáculos inesperados e enigmas. Há dois modos de jogo disponíveis, o modo clássico, em que o jogador efetua o número de movimentos que acha necessários para passar o nível, e o modo desafio, em que o jogador só pode efetuar um número limitado de movimentos. No primeiro modo, o sistema de classificação será feito consoante o número de movimentos e, no segundo modo, será feito consoante o tempo despendido para passar de nível.

Está ainda a ser pensada a possibilidade de implementar um editor de mapas, para que os jogadores possam criar níveis.

Motivação e objetivos

O principal objetivo é criar um jogo que seja facilmente compreendido pelos jogadores, que desperte a curiosidade e leve os mesmos a raciocinar quanto à maneira mais simples de passar cada nível.

A realidade universitária, o quotidiano dos estudantes e, no caso particular, o curso que frequentamos, são conjugados no jogo que vamos desenvolver e, de um modo mais lúdico, poderão viver-se/reviver-se bons momentos, agora, numa realidade virtual.

Análise de Requisitos

Público-alvo

Qualquer jogador que goste de jogos simples, mas simultaneamente desafiantes.
É dedicado, em especial, aos estudantes universitários.

Tópicos a Abordar

- História Introdutória
- Níveis de dificuldade
- Modo Clássico
- Modo Desafio
- Sistema de Classificação (Ranking)
- Ajuda
- Créditos

Funcionalidades a Implementar

- Motor do Jogo
- Menus Interativos
- Movimento da personagem
- Sistema de Classificação (Ranking)
- Editor de Mapas (?)

Definição dos Conteúdos

- História Introdutória
- Cenários de jogo
- Músicas/Sons do jogo
- Animações

Plataforma de Desenvolvimento e Distribuição

A aplicação vai ser desenvolvida e testada no browser Google Chrome e poderá ser jogada em qualquer sistema que o tenha instalado.

Os programas que suportam a realização deste projeto são os seguintes:

- Sublime Text
- Adobe Photoshop
- Microsoft Office

Calendarização e Distribuição de Tarefas

Tarefa	Duração	Início	Fim	Responsável
Meta 1	4 dias	01/03/2016	04/03/2016	
Construção do documento	4 dias	01/03/2016	04/03/2016	Todos
Meta 2	28 dias	05/03/2016	01/04/2016	
Diagrama de Navegação	20 dias	05/03/2016	25/03/2016	Mariana
Diagrama de Classes	28 dias	05/03/2016	01/04/2016	Mariana Sérgio
Criação do Campo de Jogo	28 dias	05/03/2016	01/04/2016	Sérgio
Desenvolvimento inicial do jogo	28 dias	05/03/2016	01/04/2016	Todos
Testes Alfa	5 dias	28/03/2016	01/04/2016	Serafim
Construção do documento	5 dias	28/03/2016	01/04/2016	Todos
Meta 3	49 dias	02/04/2016	20/05/2016	
Layout (Design e Menus)	24 dias	02/04/2016	26/04/2016	Mariana
Desenvolvimento do jogo	49 dias	02/04/2016	13/05/2016	Todos
Testes Funcionais (Testes Beta)	8 dias	13/05/2016	20/05/2016	Todos
Finalizações	8 dias	13/05/2016	20/05/2016	Todos