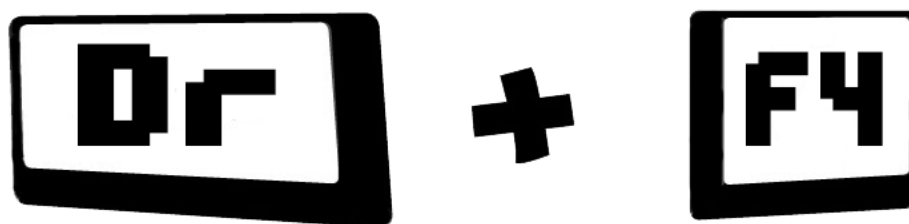


RELATÓRIO META 2



Coimbra, 1 de abril 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 está a ser criado um jogo em formato 2D, intitulado Dr + F4 (Doutor F4), 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 jogador terá um mapa com um trajeto de autocarro em que as paragens são os vários níveis que terá de ultrapassar até chegar ao destino (figura 1).

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.

A figura seguinte exemplifica um possível nível do jogo. O jogador terá de rodar para a esquerda/direita o campo de jogo de modo a que o Caloiro, personagem do jogo, atinja o destino.

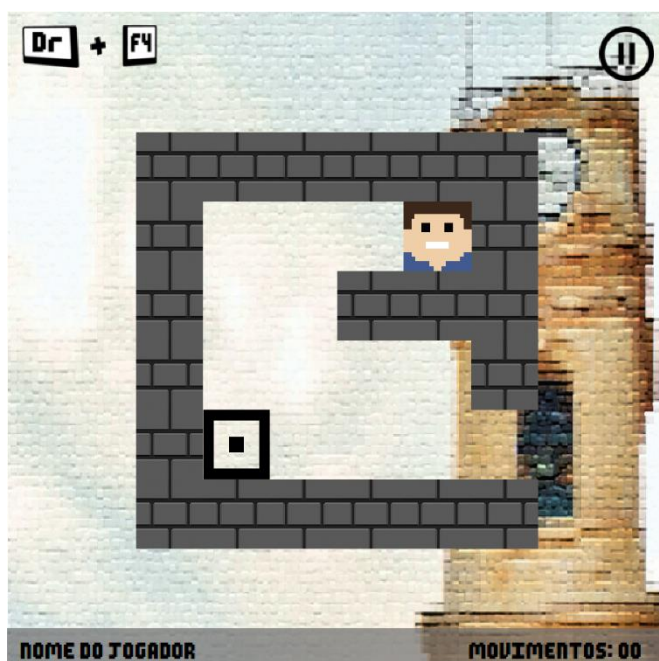


Figura 3: Protótipo para um nível modo Clássico

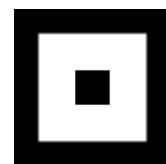


Figura 1: Destino



Figura 2: Parede

Arquitetura do trabalho

▪ Diagrama de navegação

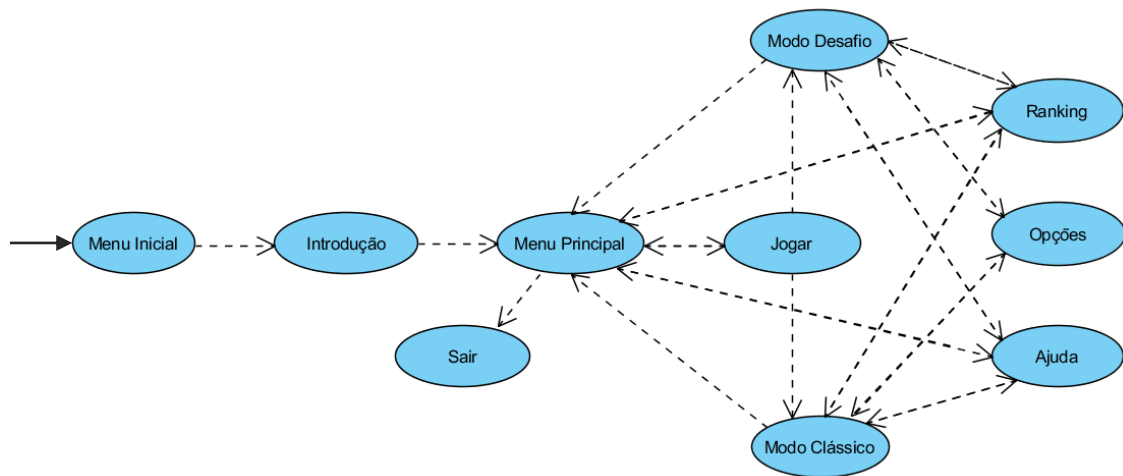


Figura 4

▪ Diagrama de Classes

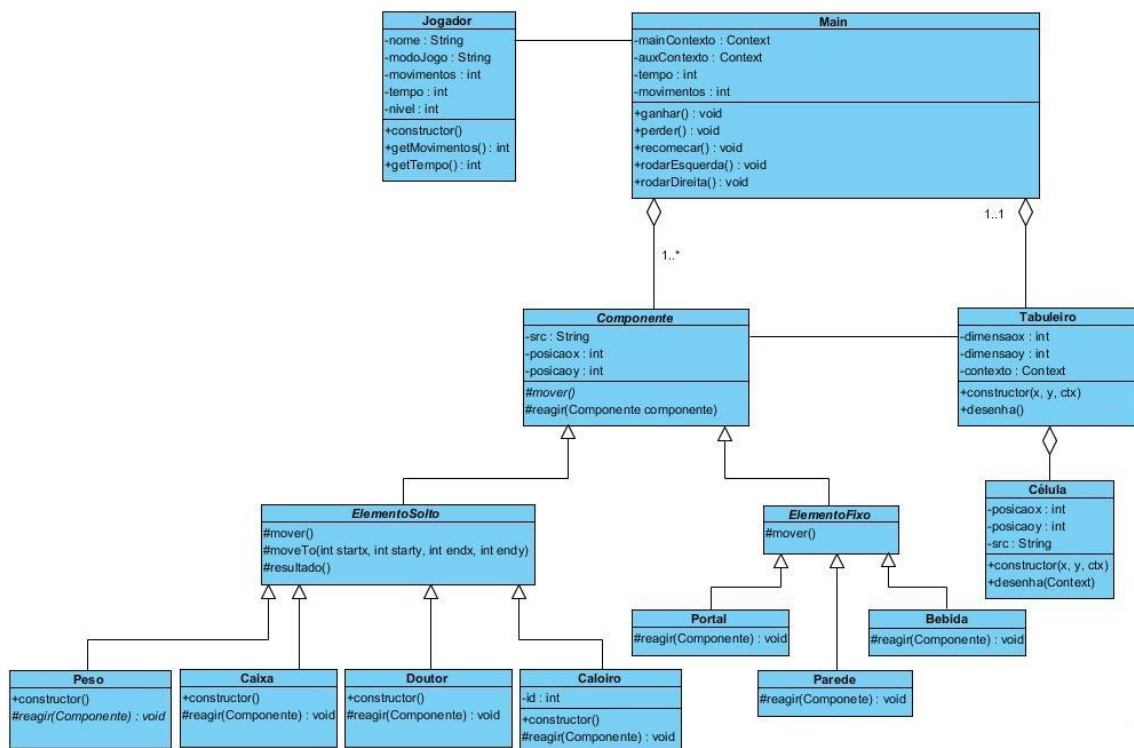


Figura 5

Layout

Quando o jogo é iniciado aparece um ecrã inicial (figura 6) apenas com um botão que permitirá começar a introdução ao jogo. Durante a introdução do jogo há a possibilidade de avançar diretamente para o menu principal ou de esperar que termine a introdução e só depois avançar.

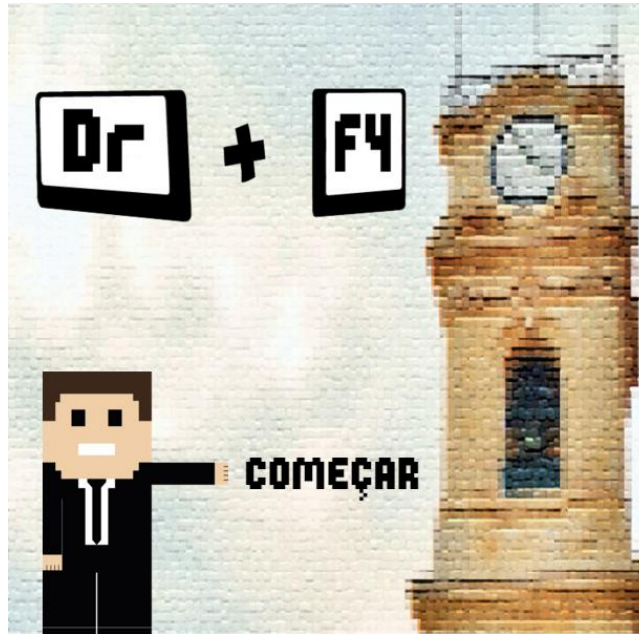


Figura 6

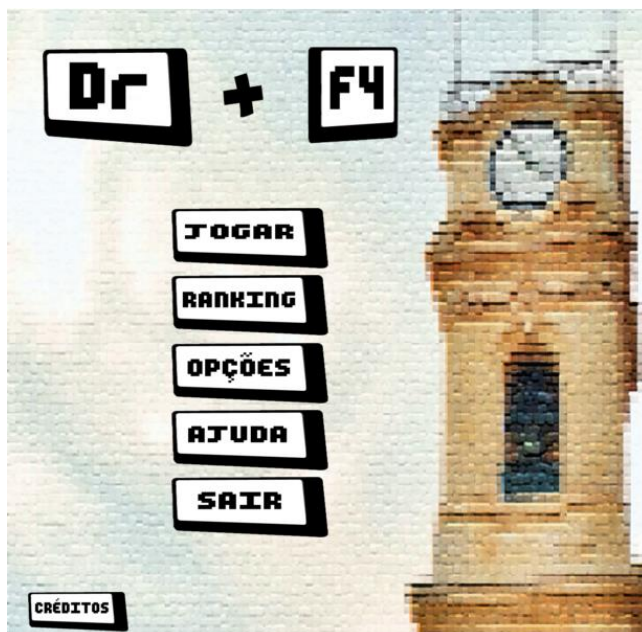


Figura 7

O menu principal, representado na figura 7, permite iniciar um jogo (figura 8), consultar o ranking dos dois modos de jogo (figura 9), aceder às opções do jogo (figura 10), obter ajuda em relação ao modo como se joga (figura 11), sair do jogo ou saber mais sobre o jogo carregando no botão créditos (figura 12).

A opção jogar permite criar um novo jogo, para isso será criado um novo jogador, devendo ser indicado o nome e o modo em que pretende jogar.



Figura 8

A opção ranking permite-nos observar o top 10 dos jogadores melhores pontuados quer no modo Clássico, ordenados pelo número de movimentos, quer no modo Desafio, ordenados pelo tempo utilizado.



Figura 9

Nas opções do jogo, poderá controlar-se o volume da música e dos sons do jogo. O “+” permite aumentar o volume, o “-” permite diminuir e o sinal de altifalante com um “x” silencia a música/sons do jogo.

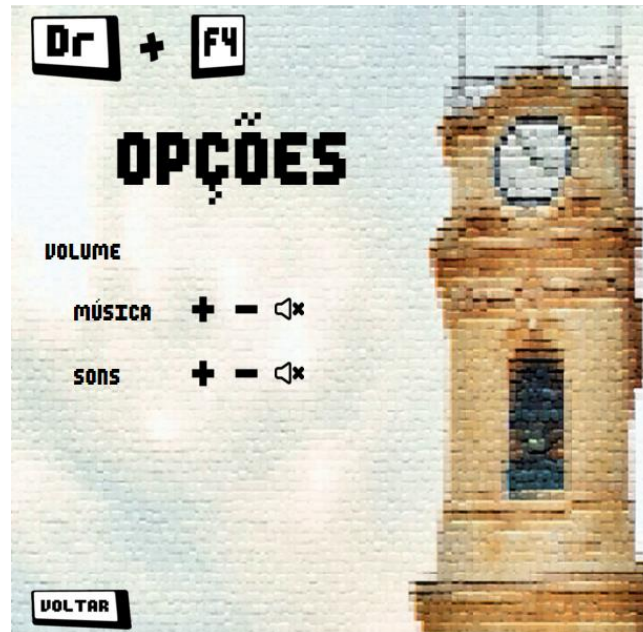


Figura 10

A opção ajuda permite ao jogador compreender o funcionamento do jogo, sendo-lhe apresentados os controlos do jogo e uma breve explicação de como funcionam.



Figura 11

A opção sair, como o próprio nome indica, permite ao jogador sair do jogo.

Os créditos do jogo poderão ser acedidos através da opção créditos, onde é possível conhecer os autores do jogo.



Figura 12

Tecnologias a utilizar

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

As ferramentas utilizadas para a criação e desenvolvimento dos conteúdos do jogo são os seguintes:

- Sublime Text
- Adobe Photoshop e Adobe Illustrator
- Microsoft Office

Os diagramas de navegação e de classes foram criados utilizando o programa Visual Paradigm e o diagrama de Gantt foi obtido através do Excel.

Calendarização e Distribuição de Tarefas

▪ Diagrama de Gantt

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

