DESENVOLVIMENTO FULL-STACK

Profa. Marcia Pereira

1. Projeto Jogo - Parte I

1.1 Objetivo: aplicar a introdução a programação com PHP.

INSTITUTO FEDERAL São Paulo Câmpus

Guarulhos

1.2 Desenvolvimento:

Usando um dos jogos a seguir e faça a tela principal do mesmo, usando o comando echo e variáveis:

- Jogo da Forca
- Trilha
- Bingo
- Quadrado Mágico
- Jogo da memória

1.3 Tema:

- Inteligência Artificial
- Meio Ambiente

1.4 Equipe:

Esta atividade poderá ser feita individualmente ou em dupla

- 1.5 Conteúdos para desenvolvimento:
 - Variáveis
 - Constantes,
 - arrays,
 - Operadores (aritméticos, lógicos e relacionais);
 - Estruturas de controle (decisão e repetição)
 - Funções;
 - Manipulação de arquivos;
 - Arquivos;
 - Formulários

1.6 Critérios de avaliação:

1.7 Data de entrega:

Parte 1: 31/08/2023

DESENVOLVIMENTO FULL-STACK

Projeto do Jogo

Tipo do jogo escolhido:

Jogo da memória.

Tema:

Meio ambiente

INSTITUTO FEDERAL São Paulo Câmpus Guarulhos

Integrantes do Grupo:

Pedro Marques Clemonini – GU3046877 Erik Eduardo Santos de Oliveira - GU3046061

Descrição do Jogo:

Possuindo o tema de meio ambiente, nosso jogo da memória buscará as melhores maneiras de manter o jogador atento e elevando o grau de dificuldade a cada instante.

Quantidade de Jogadores

Mínimo 1 e máximo 1.

Níveis e descrição:

O jogo possuirá 3 níveis, a cada nível a quantidade de linhas e colunas da matriz do jogo da memória aumentará.

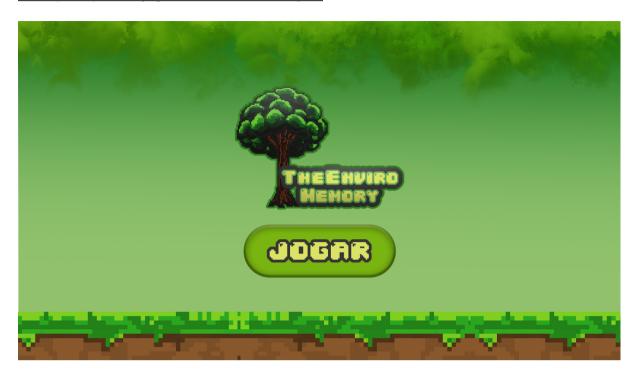
Pontuação como acontecerá:

Acertando as peças corretas.

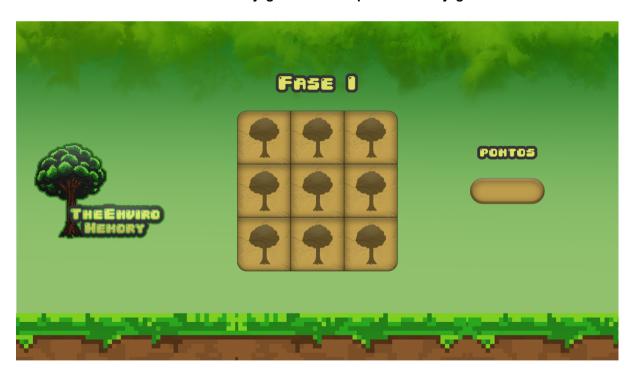
Definição do vencedor e perdedor:

O vencedor do jogo é aquele que conseguir obter o maior número de pontos e descobrir todas as peças do jogo.

Telas principais do jogo e uma breve descrição:



Tela inicial do jogo com botão para iniciar o jogo



Tela de jogo da fase 1, está tela será a principal ao transitar pelos níveis do jogo, possui pontuação e logo do jogo.