

# Hit The Workers

Leonardo May, Tiago Boeing

# Hit The Workers

A graphic of a target with a red bullseye and concentric rings. A black arrow is shown hitting the bullseye. This graphic is positioned over the letter 'o' in the word 'Workers'.

*Arremesse itens para que seus  
funcionários voltem ao trabalho!*

# Relembrando

O jogo se passa dentro do escritório de uma empresa de TI, onde o jogador assume a vida de um supervisor com a missão de fazer todos os funcionários voltarem ao trabalho. Você fica sentado aos fundos da sala e isto possibilita ver o que cada membro da equipe está fazendo e sites que navega, garanta que todos voltem a trabalhar, jogue itens neles.

Os funcionários encontram-se em seus postos de trabalho e realizam movimentos que indicam suas funções;

Em intervalos de tempos aleatórios e de forma não necessariamente intercalada, um ou mais 'inimigos' podem deixar de trabalhar e começar a visitar páginas na internet sem ligação com a função (redes sociais, celular ou dormir). Desta forma ficará claro qual inimigo deve ser atingido, porém é necessário acertá-lo no momento em que está fazendo qualquer outra ação, além de trabalhar;

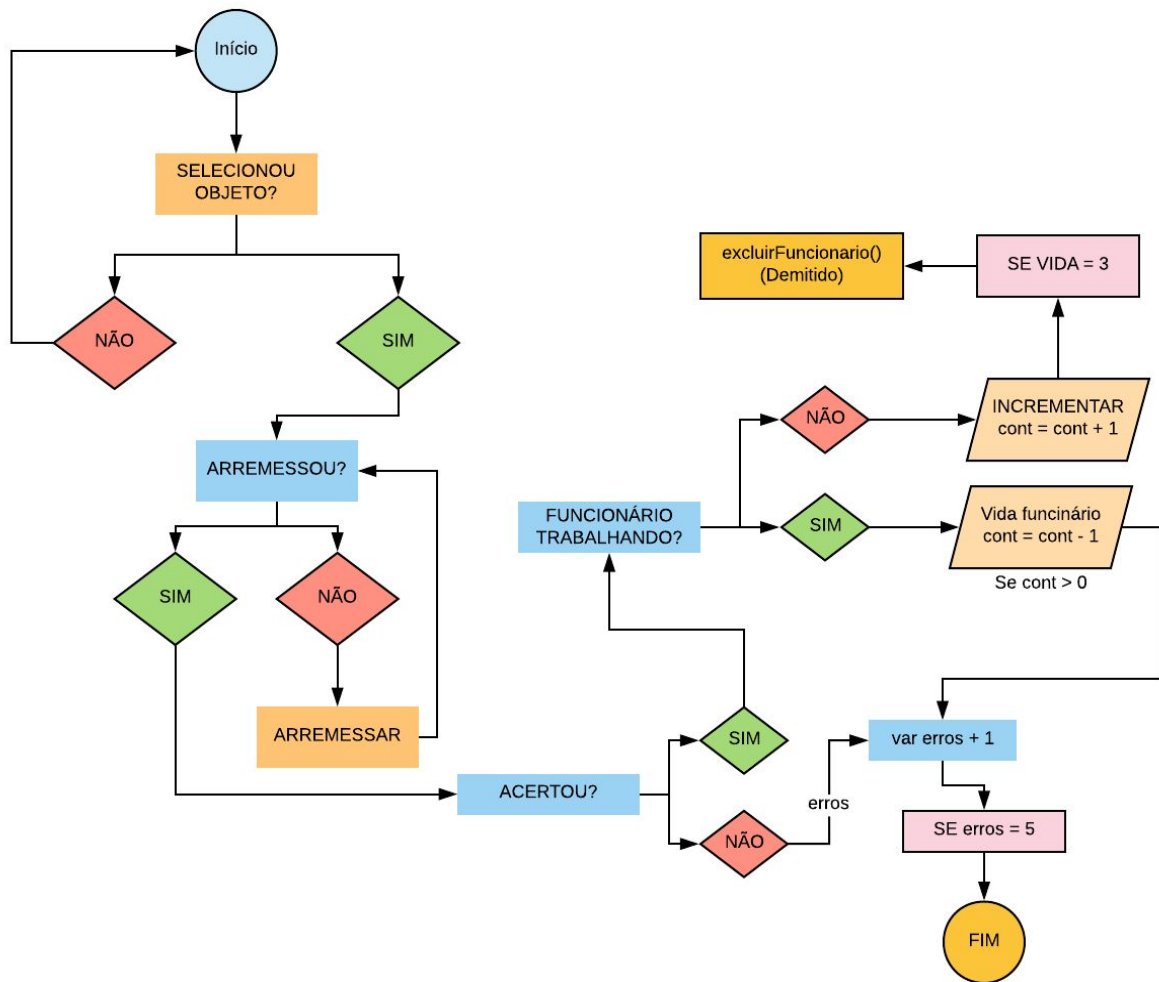
É possível cometer até cinco erros, antes de o jogo ser finalizado.

# Relembrando

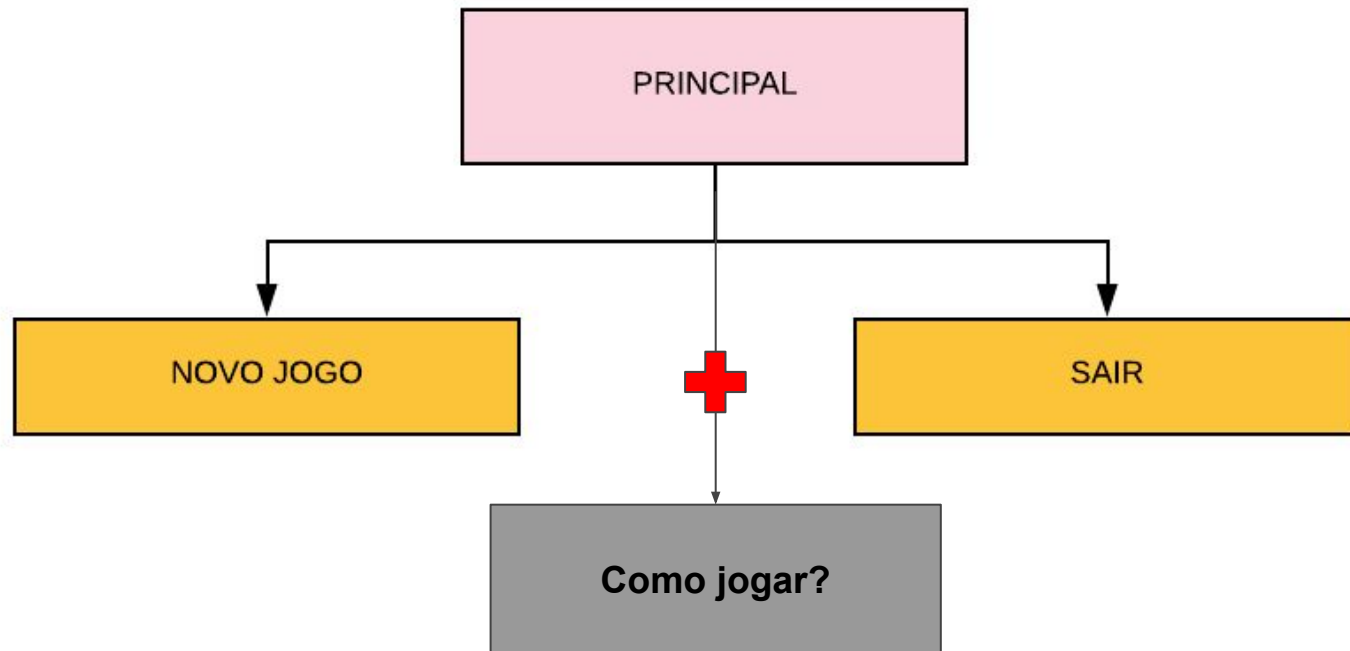
Funcionários possuem um nível de 'vida' que vai de 0 - 3 (indicador de barras) e identifica a quantidade de vezes que foram 'atingidos' pelo ator.

- O indicador será somado caso o ator acerte um funcionário sem estar trabalhando;
- Se o funcionário estiver trabalhando corretamente, o contador será decrementado.
- Ao atingir três níveis o funcionário é demitido e automaticamente some de cena.

# Relembrando



## Relembrando - Menu



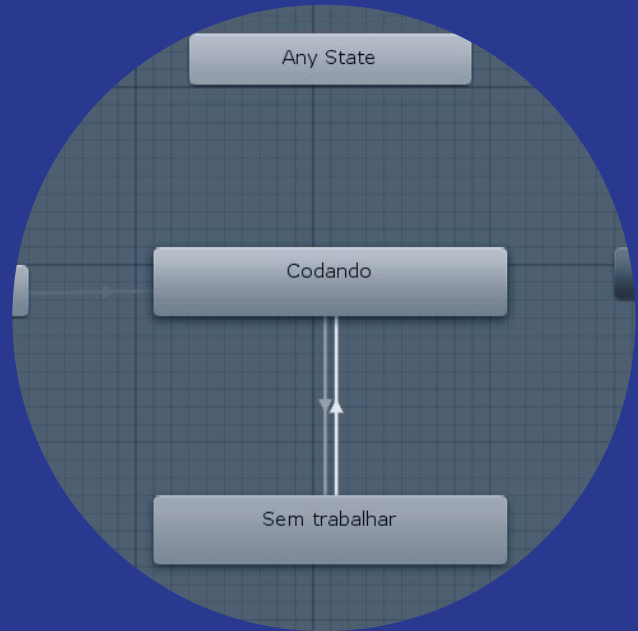
# Implementação





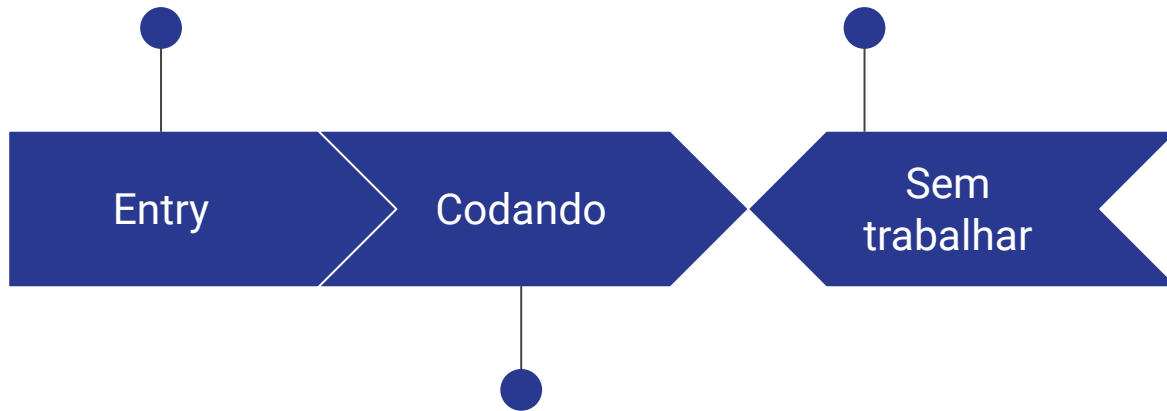
# Máquina de estados

Funcionários (inimigos)

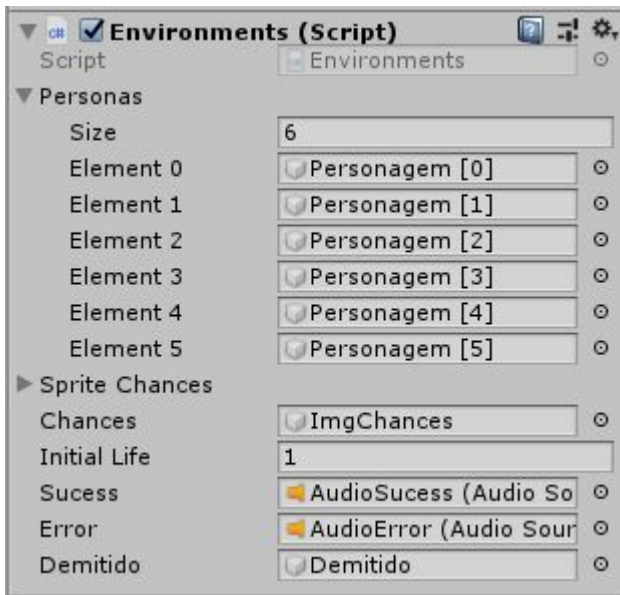


Todos os funcionários  
começam no estado  
de trabalho

Se a propriedade  
boolean **working = true**,  
volta a trabalhar



Se a propriedade boolean  
**working = false**, muda  
seu estado



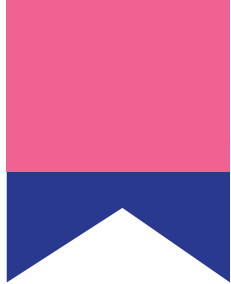
UI

Tratamento  
de colisões

Tratamento  
de estados

Enemy  
*interface*

Random



# Controlando os estados

```
class Enemy {  
    GameObject gameObject;  
    bool workingState { get; set; }  
    int life { get; set; }  
}
```

# Gerando estados randômico

*Escopo do método Update()...*

*time += Time.deltaTime*

```
double interval = GetRandomNumber(2, 10);
```

```
// sorteia funcionário
```

```
Enemy enemySorted = enemies[randomPerson];
```

```
// gera somente se o tempo cumprir o intervalo sorteado
```

```
if (time >= lastChange + interval){
```

```
// enquanto o estado do funcionário for igual
```

```
// ao sorteado, sorteia novamente
```

```
while (getState(enemySorted.gameObject) == state){
```

```
    state = Random.state();
```

```
}
```

```
if (gameObject != null ...) {
```

```
    setState(enemySorted, state);
```

```
}
```

```
// quando foi realizada a mudança
```

```
lastChange = time;
```

```
}
```

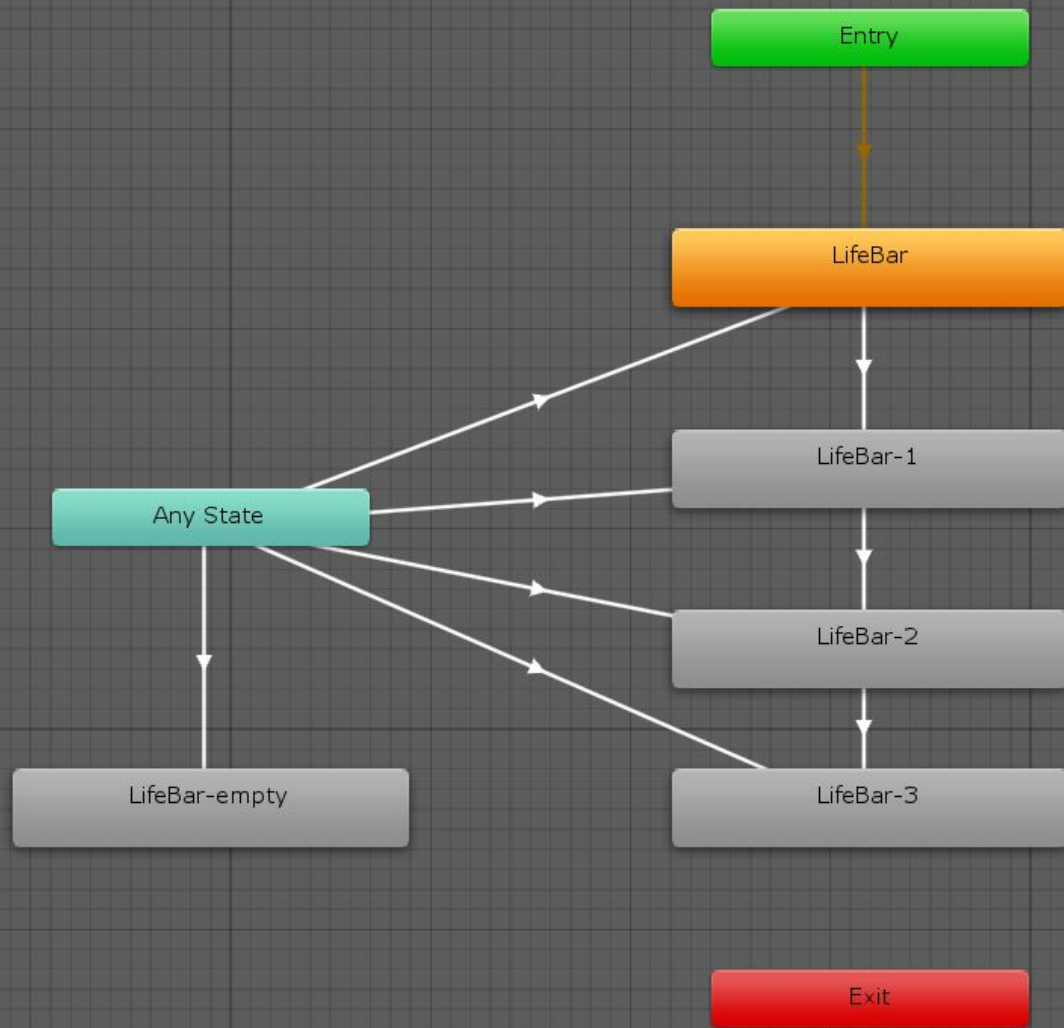


# Gerando estados randômico

```
// enquanto o estado do funcionário for igual  
// ao sorteado, sorteia novamente  
while (getState(enemySorted.gameObject) == state){  
    state = Random.state();  
}
```

```
// alternativa  
if (getState(enemySorted.gameObject) == state){  
    state = !state;  
}
```

# Máquina de estados - vidas do funcionário





---

# Resultados obtidos na jornada





# Hit The Workers

*Arremesse itens para que seus  
funcionários voltem ao trabalho!*

MENU PRINCIPAL

NOVO JOGO

COMO JOGAR

SAIR DO JOGO





# Como jogar

*Seu objetivo é demitir todos os funcionários que não trabalham.*



**TRABALHANDO**



**SEM TRABALHAR**



***Você terá cinco chances***



***Ao atingir nível 3  
o funcionário será demitido***

*Tecla 1 - Seleciona caneta  
Tecla 2 - Seleciona grampeador  
Tecla 3 - Seleciona teclado  
Tecla 4 - Seleciona monitor  
Mouse - Atira e direciona os objetos*

**Menu principal**



# Hit The Workers

Arremesse itens para que seus funcionários voltem ao trabalho!



## HISTÓRIA

Uma empresa de TI determinada em obter bons resultados neste setor, investiu muito na contratação de profissionais para a área de vendas nos últimos anos. Infelizmente a marca esqueceu de profissionalizar seus programadores e melhorar a qualidade dos sistemas desatualizados. Com muita demanda, poucos profissionais e aumento da pressão interna é comum encontrar funcionários desmotivados e distraídos, o escritório está um caos.

## OBJETIVO

Você é um supervisor que não possui boa reputação na empresa, além de inúmeros boatos a seu respeito.

Adote medidas iniciais e arremesse nos funcionários distraídos todos os objetos que estiverem ao seu dispor.

Seu objetivo é demitir todos que procrastinam no trabalho, para isso o funcionário deve ser atingido três vezes (sem estar trabalhando). O jogo acaba quando todos os distraídos são demitidos, mesmo que para isso a empresa fique vazia.



## JOGABILIDADE



**Mouse** direciona o objeto a ser arremessado. A trajetória do mesmo pode variar.

**Teclas 1, 2, 3 e 4** selecionam o objeto.



Cada funcionário possui uma barra que indica a chance de ser demitido, quando o supervisor o acerta sem trabalhar a mesma é incrementada.



O jogo termina após cinco arremessos incorretos.

**Arremesse monitor de computador, teclado, grampo ou caneta.**

Desenvolvido por

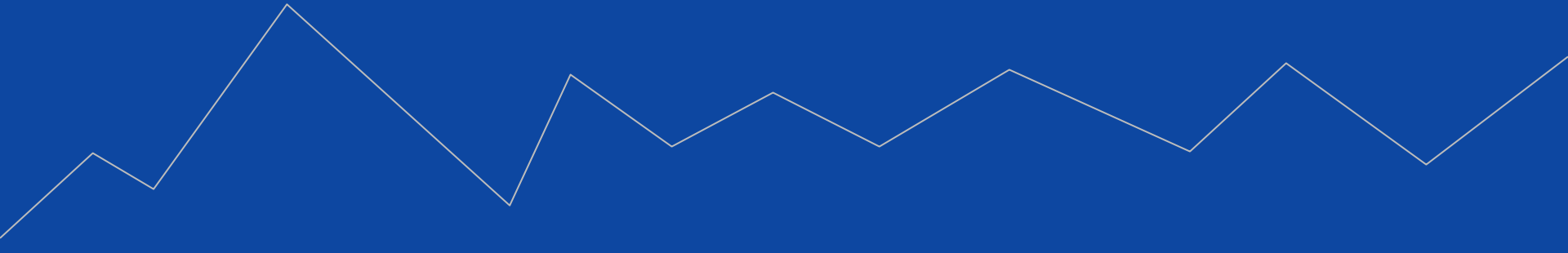
**Leonardo May, Tiago Boeing**

Ciência da Computação / UNISUL  
Desenvolvimento de Jogos Digitais  
Tubarão, Santa Catarina - 2019/1



[bit.ly/HitWorkers](http://bit.ly/HitWorkers)

**[bit.ly/HitWorkers](https://bit.ly/HitWorkers)**



# Thanks

