

Produção de Conteúdos Multimedia

Hiago Oliveira nº 29248

João Reys Santos nº 29634

O projecto escolhido é um jogo de computador do género incremental. Geralmente nos jogos deste género a progressão é feita clicando em algum elemento e recolhendo recursos, seja dinheiro, ou outra coisa qualquer alusiva ao tema do jogo. Para mais informações, consultar https://en.wikipedia.org/wiki/Incremental_game.

Fica em seguinte a nossa ideia original do qual partimos para construir o projecto.

A ideia é em vez de ter clicks por segundo (Cps), serem por exemplo keystrokes por segundo (Kps). Começas o jogo com os teus Kps a zero, como é obvio, e começamos por carregar em botões ao calhas no teclado apenas para ter keystrokes. Esta é a mecanica do jogo em vez de clicar. Quando tivermos feitos X keystrokes, carregamos num botao no jogo para construir um script e vendê-lo. Ganhamos \$dinheiro\$. Quando tivermos X dinheiro, podemos "fazer" o nosso primeiro building, que neste caso são tipo assets. O primeiro seria tipo "get an elder person to help you" que te daria tipo 50 Kps (ya, os velhotes reformados não escrevem rapido...) E a partir daí o jogo ia se desenrolando. Mesmo sem teres que fazer keystrokes tu proprio (claro que ajuda sempre, o objectivo é jogar e não ser totalmente idle) às tantas ias ter keystrokes suficientes para fazer um script, vender de novo na net, etc e eventualmente depois de teres vendido alguns scripts tinhas dinheiro para comprar outro asset, por exemplo um friend to help, que daria mais Kps. A ideia é um jovem que vai começando a fazer a sua propria IT company com a ajuda de outros. No fim do jogo teria varios assets e ganhava milhares/milhoes de Kps com a ajuda de code monkeys, hackers, etc. Tambem podia haver assets para criar scripts automaticamente e assets para os vender automaticamente, assim ja começavas a ganhar \$dinheiro\$ sem teres que fazer nada, embora no inicio do jogo por tenhas alguem para fazer os Kps por ti ainda és tu que tens que criar as cenas e vender.

A ideia é portanto, em vez de ser um clicker, é um "typer". Ao longo do jogo vai se tendo upgrades aos assets e até talvez ao próprio jogador, tipo, cada keystroke nosso equivaleriam a 1000 ou 10000, para em qualquer fase do jogo, early, mid ou late game, incentivar a pessoa a fazer keyboard mashing.

O projecto começou a ser desenvolvido dia 28 de Dezembro mas sofreu uma pausa de dia 29 a dia 21 Janeiro devido aos exames e outros trabalhos de outras cadeiras.

Um journal mais detalhado do projecto encontra-se no historial de commits do github. Ver aqui <https://github.com/HiggsWRX/key-stroker/commits/master> .

Dia 28 Dez

Começou-se por criar uma função para que cada vez o user carregar numa tecla se incrementasse o valor de uma variavel, pois seria vital para o funcionamento do jogo. Toda a lógica se baseia à volta do dinheiro que uma pessoa tem. A partir daqui pode se começar a construir o jogo à volta desta função.

Dia 29 Dez

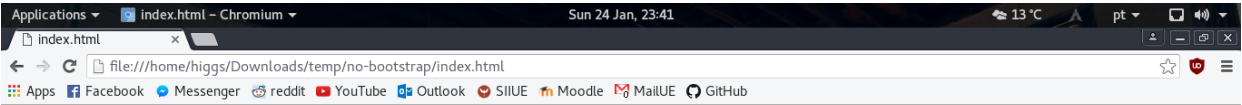
Uma vez que o user tenha carregado nas teclas algumas vezes, terá dinheiro suficiente para contratar um ajudante. Os ajudantes (assets) servem para ajudar o utilizador a recolher dinheiro sem que este tenha que carregar nas teclas.

Criou-se um ficheiro com as ideias básicas de todos os ajudantes possíveis para se contratar e o quanto cada um contribui.

Implementou-se uma função básica para contratar o primeiro tipo de ajudantes. Depois de se conseguir implementar esta função foi fácil implementar as restantes.

Adicionaram-se elementos na página para informar o utilizador da quantidade de assets que dispõe actualmente.

Até agora o projecto apenas faz uso de HTML e Javascript



Keystrokes per second: 0

Cash: 100000

Store

x1	Friendly Elder \$15 - You have 0
x1	Kid \$100 - You have 0
x1	Computer Science Student \$500 - You have 0
x1	Outsourced Contractor \$3000 - You have 0
x1	World Typewriting Champion \$10000 - You have 0
x1	Robot 4444P \$40000 - You have 0

Dia 21 Jan

Com a ajuda de uma utilidade chamada bootstrap, começou-se a tratar do design do website.

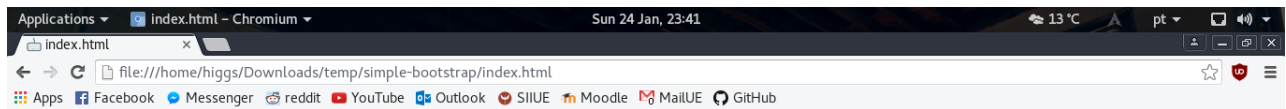
Adicionaram-se botoes basicos para comprar os assets e para mostrar o dinheiro e ajudantes actuais.

Ao mesmo tempo, fez-se uma limpeza do código de jogo para melhorar a sua performance e legibilidade.

Criou-se uma função template para tratar de todos os assets necessários.

Dia 22 Jan

Resolveu-se uma bug no qual a função do jogo só era executada 1 vez por segundo quando o utilizador deixasse o jogo em background.



Keystrokes per second: 0 Cash: 10000

Store

- [Buy 1](#) Friendly Elder \$15 - You have 0
- [Buy 1](#) Kid \$100 - You have 0
- [Buy 1](#) Computer Science Student \$500 - You have 0
- [Buy 1](#) Outsourced Contractor \$3000 - You have 0
- [Buy 1](#) World Typewriting Champion \$10000 - You have 0

Dia 24 Jan

Fez-se um revamp do design do jogo. Adicionaram-se imagens para os ajudantes e outras coisas.

Implementou-se uma console para simular o utilizador a escrever o seu código.

