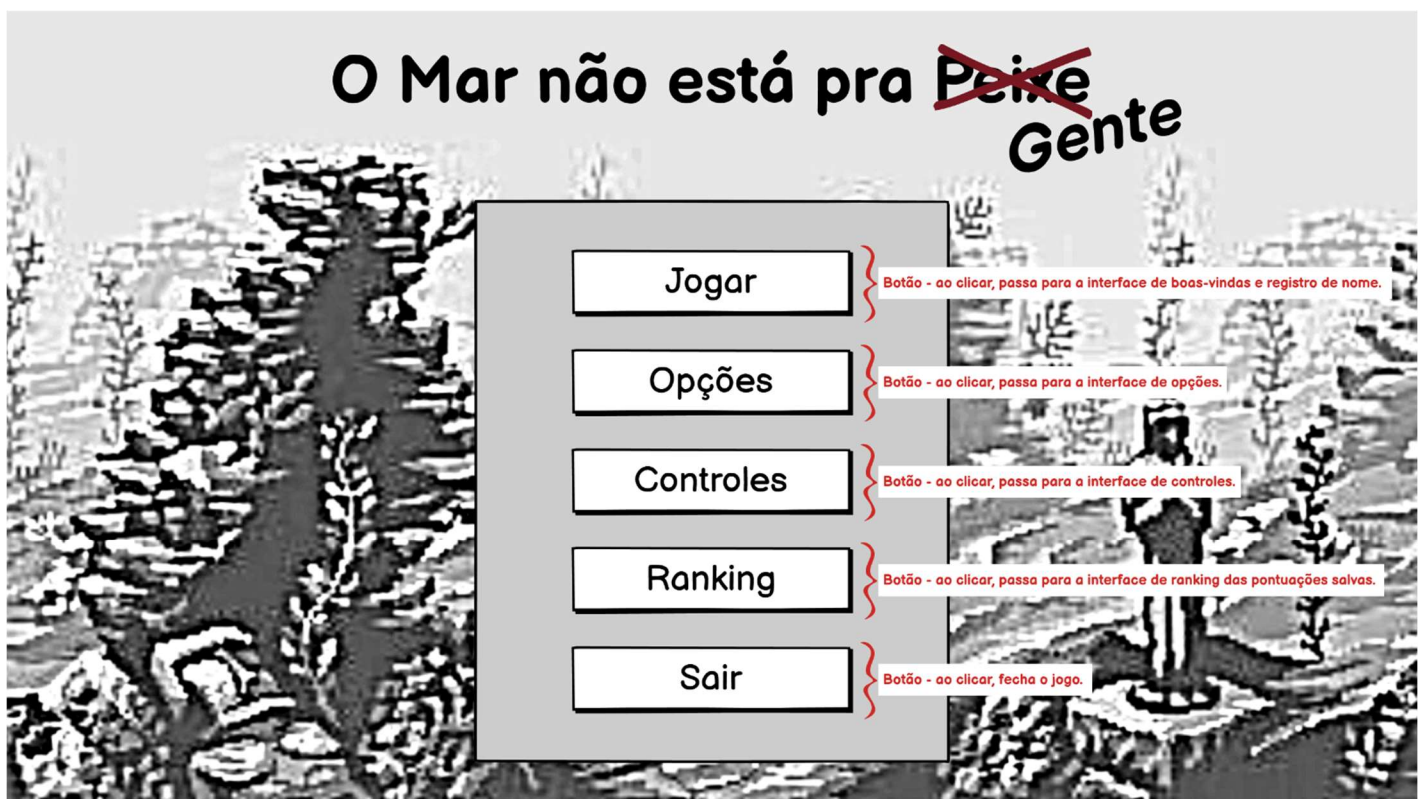


Proposta de Interface Gráfica

O nome do jogo será “O Mar não está pra Gente”. Os wireframes de todas as telas do jogo estão detalhados neste relatório. Todas as zonas de interação com o usuário, sejam clicáveis ou por tecla, estão destacadas em vermelho nas respectivas telas. Alguns assets que consideramos interessantes para a proposta do jogo e pretendemos utilizar foram colocados no final do relatório.

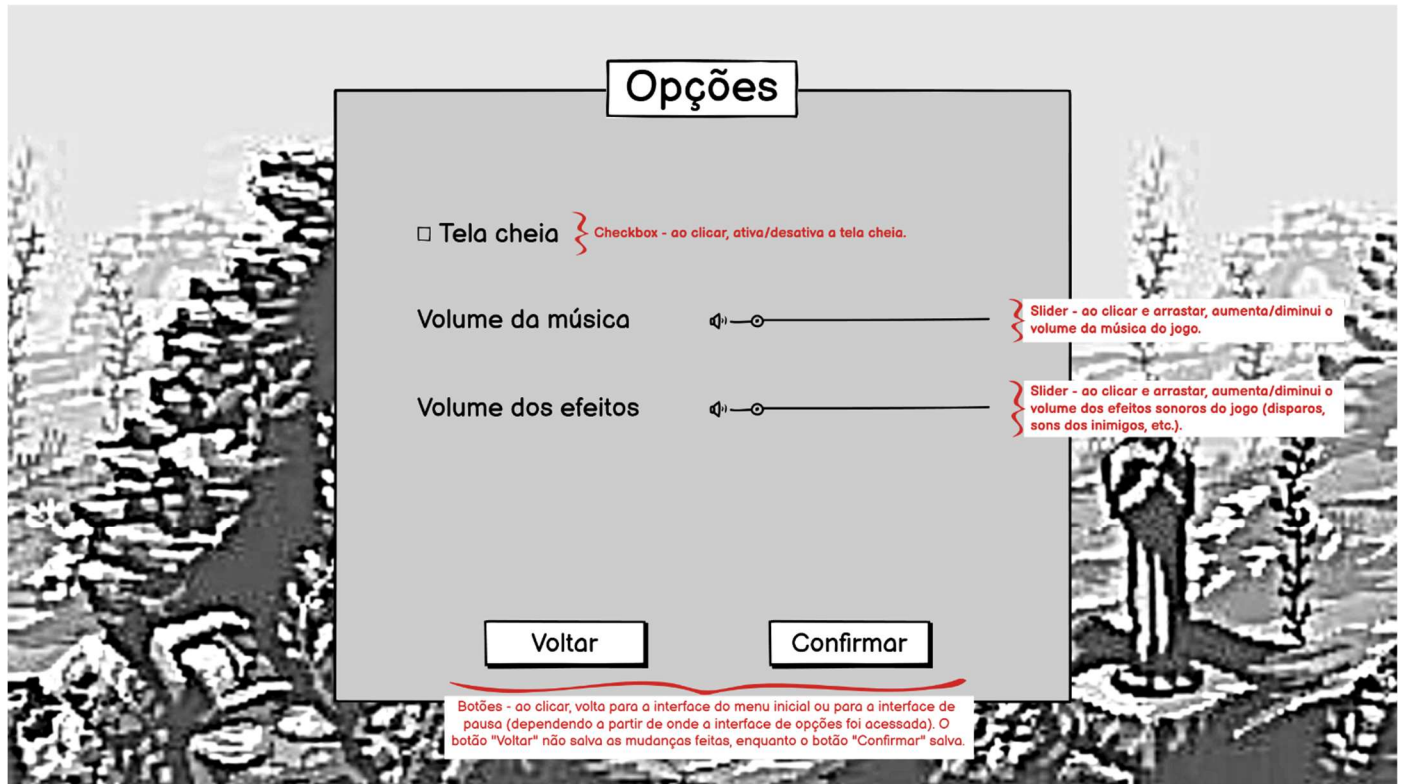
- **Tela Inicial**

Esta é a tela do menu principal, que aparecerá quando o jogo for executado.



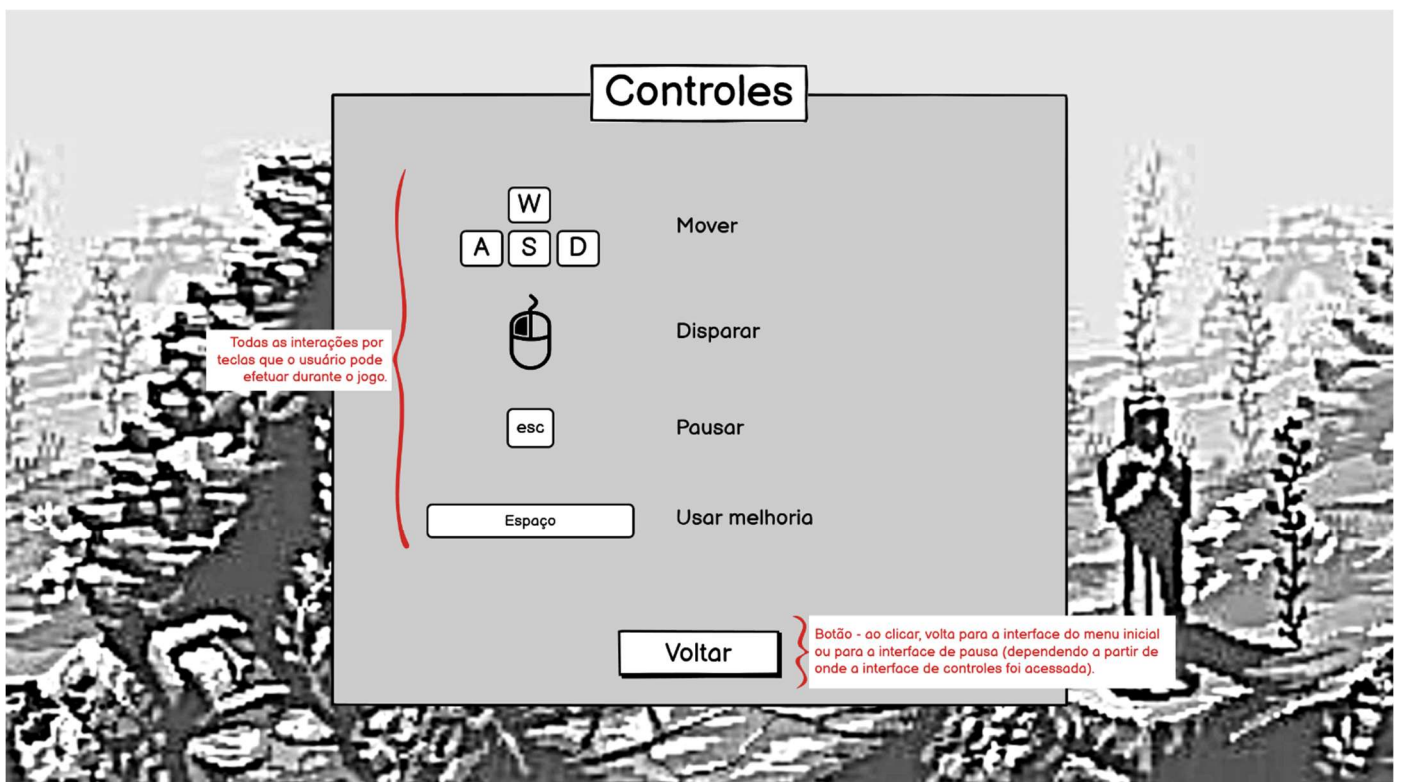
- Tela de Opções

Tela de opções que aparecerá quando o usuário clicar no botão “Opções” da tela inicial ou da tela de pausa.



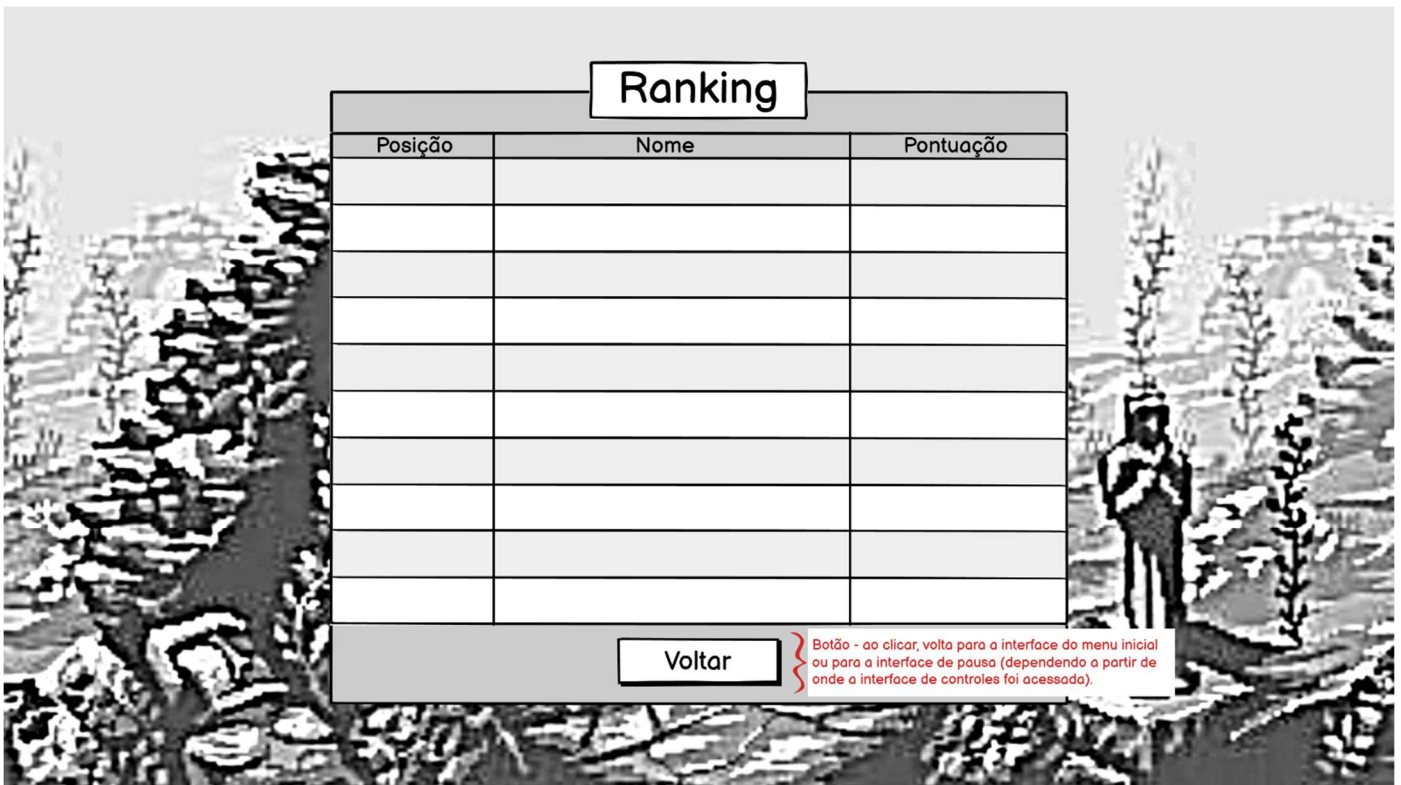
- Tela de Controles

Tela de controles que aparecerá quando o usuário clicar no botão “Controles” da tela inicial ou da tela de pausa.



- **Tela de Ranking**

Tela de ranking que aparecerá quando o usuário clicar no botão “Ranking” da tela inicial ou da tela de pausa.



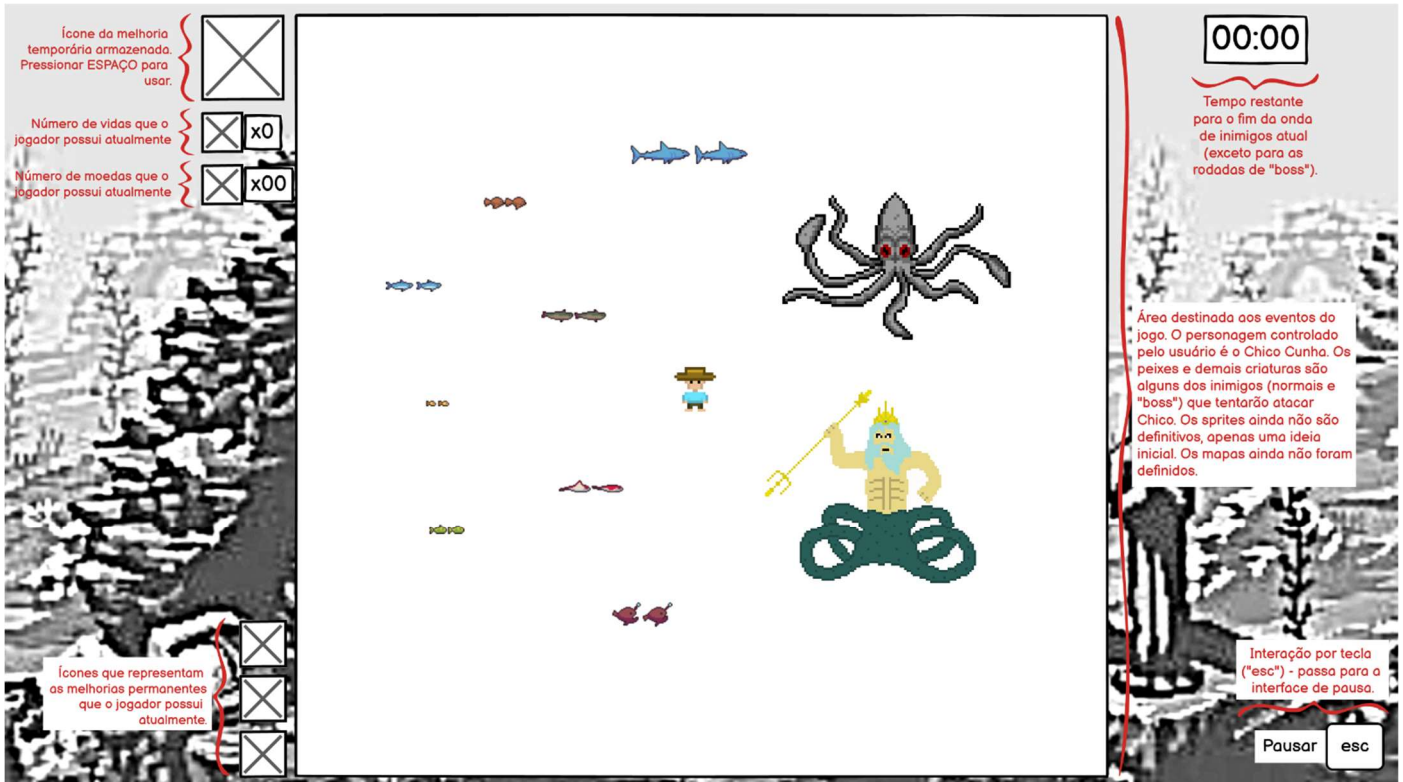
- **Tela de Boas-vindas/Registro de Nome**

Tela de registro de nome para que a pontuação do jogador possa ser salva. Aparecerá quando o usuário clicar no botão “Jogar” da tela inicial, antes de ir para a tela do jogo.



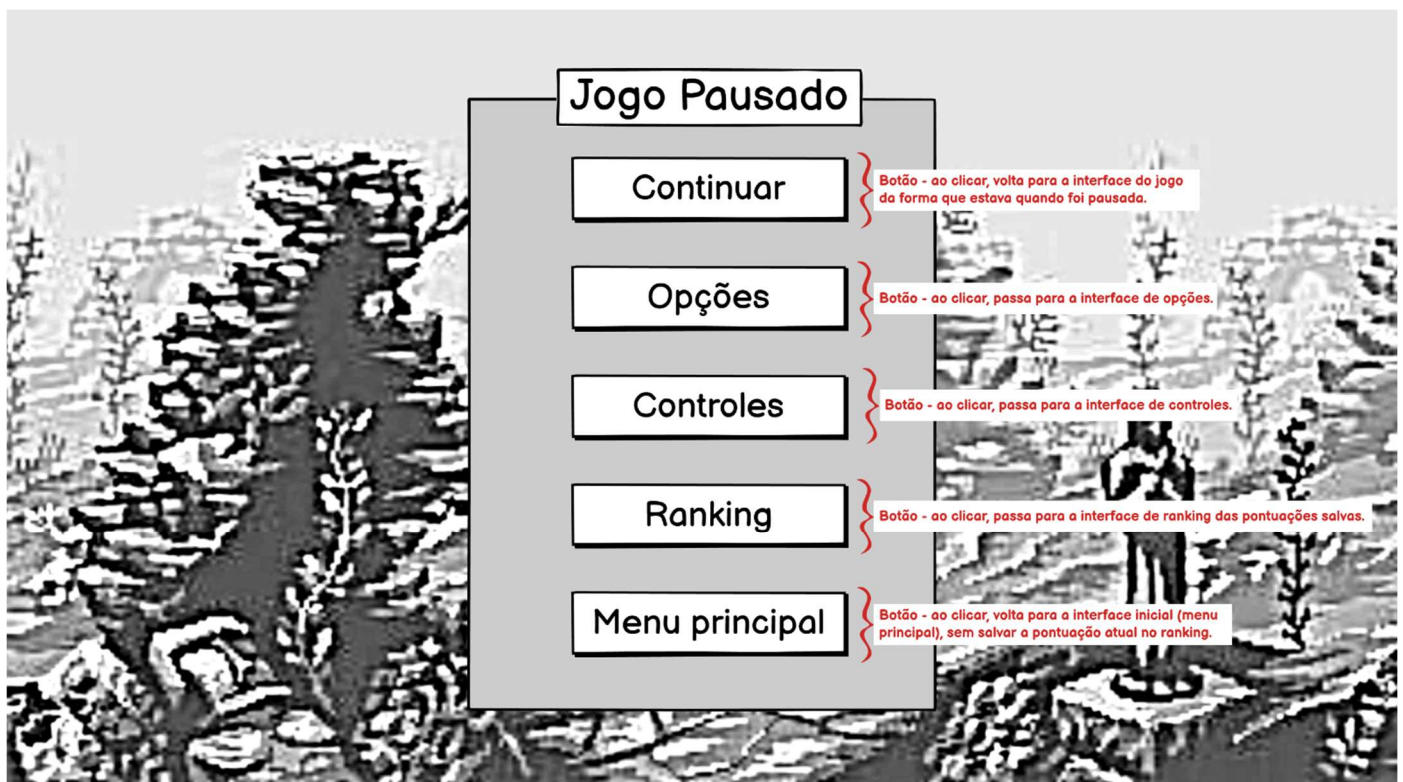
- **Tela do Jogo**

Esta é a tela do jogo em si, que aparecerá após o usuário preencher seu nome e pressionar o botão confirmar na tela de registro de nome. Alguns sprites foram colocados onde os eventos do jogo ocorrerão somente a título de visualização/exemplificação.



- **Tela de Pausa**

Tela de pausa que aparecerá quando o usuário pressionar a tecla "esc" enquanto estiver na tela do jogo.



- **Tela de Fim de Jogo**

Tela que aparecerá quando o usuário perder todas as suas vidas na tela do jogo.

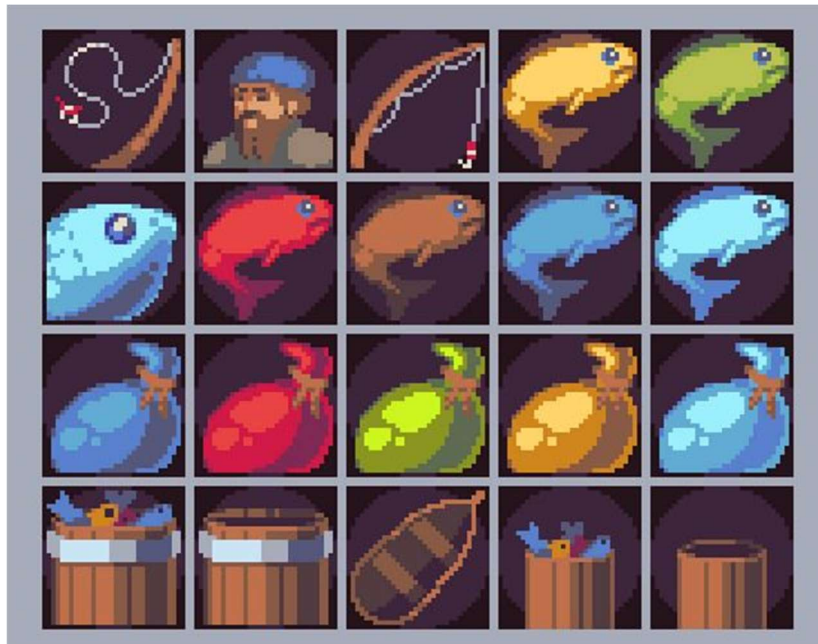


- Exemplos de assets que consideramos utilizar:

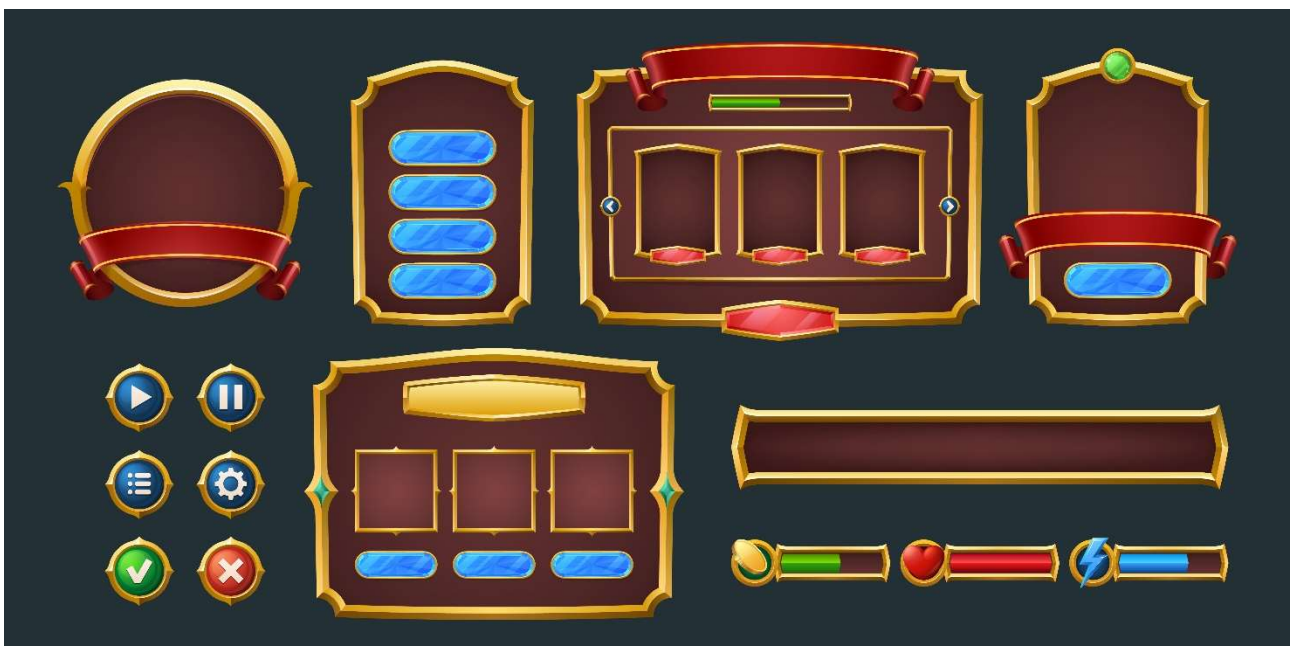


Um asset de plano de fundo, que possui diferentes camadas, causando um efeito interessante no jogo. A princípio ele foi utilizado como plano de fundo das telas/menus, mas consideramos utilizá-lo como plano de fundo do jogo.





Alguns assets de sprites de inimigos e ícones de melhorias que também possivelmente serão utilizados.



Assets de GUI que também consideramos utilizar.