

## Detalhes da APS

Objetivo: Detalhar os recursos necessários para a execução do projeto, tais como *sprites* e mecanismos que serão utilizados para a programação de acordo com a jogabilidade requerida; Preparar para um processo de programação eficiente e sem fatores surpresas; planejamento a longo prazo.

Observações gerais: {

> Para uma facilidade de programação, grande parte do jogo “quase que deverá” ser feito baseado em *sprites* e o abuso dos seus diferentes estados para a comunicação ao jogador.

> Toda alteração de tela será feita baseado em um efeito de escurecimento e esmaecimento; ao trocar de uma tela A para B, com a tela A ainda funcionando seu estado será pausado e em seguida virá a o esmaecimento, com a tela do jogador ainda escura será feita a troca para tela B e em seguida será feito o efeito de esmaecimento inverso, revelando a tela B e terminando o processo de troca de telas; Todo esse processo deverá ser feito em no **MÁXIMO** 3 segundos; em suma toda alteração de tela se dará as “escuras”;

> Conceituações: {

- *Alteração de estado ou* : animação de *sprites*; qualquer animação de forma geral;
- *estado* : animação; processo corrente;
- *Sprites simples* : são *sprites* que não requerem ou requerem pouca alteração de estado;
- Objetivos sustentáveis : atitudes sustentáveis que o protagonista pode tomar em meio as missões principais. Exemplo: Ir a pé para o trabalho ao invés do uso do carro.

}

}

Tela Inicial:

**MENU {**

> *Start Game*

> *Options {*

```

        * Brightness,
        * Language,
        * Volume [ Music, Effects ]
    }
    > Credits
}

```

### Observações sobre o [ MENU ] :

1. Start Game : Inicia o jogo e em seguida é mostrado **BREVEMENTE** sobre o que se trata e é apresentado a **SIMPLES** jogabilidade.
2. Options : Essa opção é um **atalho** para um [ **submenu** ] que ficará disponível durante todo o jogo para alteração de detalhes de jogabilidade.
3. Credits: Mostra os créditos e sobre a equipe (nós) que produziu o jogo. É interessante mostrar no final do jogo sem a opção de pular, como sendo algo obrigatório ao jogador ver; Exemplo: os créditos ao finalizar o Minecraft.

> Cada uma das opções, seja do **MENU** principal ou dos **submenus** , ao receber foco deverá ter uma alteração de estado, uma simples alteração do sombreamento das letras para fins de destaque.

### INICIO DO JOGO:

> Após o jogador ter selecionado no **MENU** principal a opção *Start Game* a tela do jogo ficará preta e em seguida aparecerá uma tela contendo um *sprite* simples com a explicação do objetivo do jogo e em baixo um aviso do tipo “*aperte qualquer tecla para continuar*”; ao apertar qualquer tecla para continuar aparecerá outro *sprite* simples com as instruções de jogabilidade e o mesmo aviso “*aperte qualquer tecla para continuar*” dando início ao jogo.

### FASES [ Domingo, Segunda-feira, Terça-feira, Quarta-feira, Quinta-feira, Sexta-feira, Sábado ]

> Todas as fases serão compostas por sprites e sprites simples que serão cenários comuns aos vários dias da semana. Exemplo: Os sprites da casa.

> As diferenças entre esses sprites serão os objetos( que também serão sprites) focos de objetivos, como por exemplo um sprite de um lixo no chão para o protagonista pegar.

> Ao longo do jogo não será dado avisos sobre a necessidade de se cumprir objetivos sustentáveis, tornando uma responsabilidade do jogador.

## **Dias da Semana {**

### **> Domingo {**

- Objetivos : {

1.Aparar a grama;

2.Levar a família num passeio; }

- Observações: Por ser o primeiro dia/fase, para uma melhor adaptação do jogador o tempo para cumprir tantos os objetivos quanto os objetivos sustentáveis deverá ser maior.

}

### **> [ Segunda-feira, Terça-feira, Quarta-feira, Quinta-feira, Sexta-feira ] {**

- Objetivos : {

1. Sair para trabalhar;

}

- Observações: Em teoria serão os dias repetitivos, então para quebrar essa monotonia a ideia é fazer com que progressivamente o tempo diminua e a dificuldade aumente.

}

### **> Sábado {**

- Objetivos : {

1.Sair com amigos ( **É preferível “Lavar o Carro”, pois seria possível colocar um objetivo sustentável** );

2.Buscar a filha no curso de inglês;

3.Fazer as despesas;

}

- Observações: Esse será a última fase/dia, logo será o mais difícil em que o jogador terá que ter grandes dificuldades para cumprir uma missão que seja. O objetivo aqui é fazer o jogador sentir de fato a correria do dia a dia.

}

}

## **Locais {**

[

Casa { Quarto\_1, Quarto\_2, Banheiro, Cozinha, Quintal },

Rua\_Casa { Rua\_Casa\_Frente, Rua\_Casa\_1, Rua\_Casa\_2 },

Rua\_Rio/Canal,

Escritórios { Andar\_1, Andar\_2 },

Parque,

Happy\_Hour

]

> Observações {

- Todos os locais serão sprites simples, que sofrerão poucas ou nenhuma animações;

}

}

## **Sprites {**

> Observações {

- Esses sprites serão objetos de colisão dos objetivos sustentáveis; quando o sprite do protagonista colidir com esse tipo de unidade será perguntado o que ele deseja fazer dependendo do tipo de unidade;

}

}

## **Objetivos sustentáveis {**

[

Recolher lixos ao longo do caminho,

Optar por ir a pé em dia ensolarado,

Optar por ir de ônibus em dia chuvoso,

Optar por ir de bicicleta em dia nublado,

Optar por jogar o lixo produzido nas lixeiras corretas para reciclagem,

Economizar o uso de água,

Fazer separação dos lixos durante os afazeres domésticos,

]

> Observações {

}

}

### **Sistema de pontuação e condições de vitória {**

> O jogador só passará para a próxima fase caso consiga completar todas as missões principais dentro do tempo previsto;

> Caso o jogador falhe em completar as missões principais dentro do tempo previsto será enviado a tela de **“GAME OVER”** e após segundos o retorno ao menu principal;

> O sistema de pontuação dos objetivos sustentáveis será dado através de um somatório: Suponhamos que terá 5 objetivos sustentáveis, cada um valerá a mesma pontuação por exemplo 1, logo o máximo de pontos que o jogador poderá atingir será 5, caso ele não atinja uma meta satisfatória, como por exemplo 3 pontos, ele terá um final “insustentável”. Esse sistema permite que objetivos sustentáveis mais simples e outros complexos estejam em pé de igualdade o que denotará que toda ação sustentável tem o seu valor. Também tornará a liberdade de escolha ao jogador plena;

> É preferível que a pontuação só seja dada ao final de cada fase juntamente com o resultado insustentável ou sustentável. E ao fim do jogo, como serão 7 fases caso o jogador consiga por todas as fases 4 finais de fases sustentáveis ele terá um final de jogo sustentável. Sendo assim a pontuação de objetivos sustentáveis ficará restringida a cada fase, importando apenas o resultado de cada fase: “Sustentável” ou “Insustentável”;

}

### **Fim do jogo/tela final {**

> Ao fim do jogo será apresentando um sprite com o resultado do jogador:

“Sustentável” ou “Insustentável” e em seguida uma breve lição de moral;

> Após isso os créditos;

}