**Proposta de Jogo: PlayMath – Desafio do Raciocínio**

**1. Visão Geral**

* **Nome:** PlayMath – Desafio do Raciocínio
* **Gênero:** Jogo educativo de matemática e raciocínio lógico
* **Público-alvo:** Crianças de 10 a 14 anos
* **Plataforma:** Desktop (Python + Pygame)

**2. Conceito**

PlayMath tem ideia de ser jogo interativo para reforçar o ensino de matemática e lógica de forma prática. O jogo ira apresentar desafios conforme a escolha do jogador.

**3. Estrutura**

**3.1. Conteúdo**

* Operações básicas: soma, subtração, multiplicação
* Desafios de raciocínio lógico simples
* Sistema de perguntas e respostas com alternativas

**3.2. Mecânicas**

* Interface com botões interativos usando pygame\_gui
* Pontuação exibida na tela
* Animação simples entre as telas
* Variação aleatória de perguntas
* Feedback imediato se a resposta está correta ou errada
* Abertura de links externos com webbrowser (usado em alguns botões)

**3.3. Tecnologias**

* Python
* Pygame
* pygame\_gui
* webbrowser
* FontAwesome (ícones)
* Programação orientada a objetos

**4. Conclusão**

O **PlayMath** é um projeto em desenvolvimento que visa transformar o aprendizado de matemática em uma experiência interativa e acessível. A proposta é oferecer um ambiente educativo dinâmico, começando com operações básicas e desafios simples de lógica. A ideia é evoluir gradualmente, incorporando novos conteúdos, mecânicas e níveis de dificuldade. O foco inicial é o público jovem em ambiente desktop, com planos futuros de expansão para web e dispositivos móveis, alcançando mais usuários e ampliando o impacto educacional do jogo.