

UniFECAF

Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Professor: Flavio Santarelli

05/2025

Shooting in-All

Plataforma 2D, Tiro, Multiplayer Local

Amanda Hessel Dias RA: 67488

Breno Feitoza da Costa RA:54681

João Gabriel Portela Bondezan RA:59315

Samara Varela dos Santos RA:56348

Nathan Brito Freitas RA:54657

Objetivo

O objetivo do projeto foi desenvolver um jogo em estilo shooter/plataforma 2D, com suporte para multiplayer local (jogo de sofá), utilizando a engine Godot. A proposta central é derrotar inimigos em diferentes fases para avançar no jogo, proporcionando uma experiência divertida e desafiadora para múltiplos jogadores.

Atividades Desenvolvidas

- Desenvolvimento do sistema de movimentação e física do personagem.
- Implementação das mecânicas de pulo, tiro e coleta de buffs.
- Construção de três fases distintas com progressão de dificuldade.
- Inclusão de efeitos visuais para feedback ao jogador.
- Criação e aplicação de testes unitários, de usabilidade e performance, conforme presentes no repositório presente em <https://github.com/JoaoGPortela/QA-ADS-B>
- Testes com controle e teclado para garantir jogabilidade fluida.
- Ajustes de balanceamento de jogo com base nos testes realizados.

Resultados

O projeto alcançou com sucesso todas as metas estabelecidas. O jogo é funcional, estável e proporciona uma experiência divertida em modo local. Todos os testes aplicados obtiveram resultados satisfatórios. O desempenho foi consistente, com bom controle de memória, fluidez e resposta rápida dos comandos mesmo em situações de maior carga gráfica (como presença de múltiplos inimigos).

Dificuldades Encontradas

Durante o desenvolvimento, a equipe enfrentou bloqueios criativos e perda de pequenos detalhes importantes para o funcionamento de algumas funções. No entanto, esses desafios foram superados com replanejamento, testes e colaboração da equipe.

Observações Finais

O jogo "Shooting in-All" representa um bom exemplo de aplicação prática de conceitos de game design, lógica de programação, controle de qualidade e testes de software. O projeto se encontra em estado jogável e pode ser expandido no futuro com novas fases, modos de jogo e funcionalidades online.

Link do Repositório(Mesclado ao das aulas)

<https://github.com/JoaoGPortela/QA-ADS-B>