

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
DA PARAIBA/CAMPUS SANTA LUZIA**

TÉCNICO EM INFORMÁTICA

**CAMILA FERNANADA VALENTIM DOS SANTOS
JONATHAS NÓBREGA DA SILVA
MARIA TAIRES SILVA DE ARAÚJO**

**GAME
SQUARE AMONG US**

SANTA LUZIA-PB

2021

CAMILA FERNANADA VALENTIM DOS SANTOS

JONATHAS NÓBREGA DA SILVA

MARIA TAIRES SILVA DE ARAÚJO

GAME

SQUARE AMONG US

Desenvolvimento de um game para obtenção da última nota da disciplina de Desenvolvimento de Aplicações Web II do curso subsequente de informática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba/Campus Santa Luzia-PB.

PROFESSOR: FELIPE BARBOSA ARAÚJO RAMOS

SANTA LUZIA-PB

2021

Square Among Us

Esse projeto é um jogo de investigação, onde haverá 10 números em quadrados, sendo que um deles é um "impostor". O game te coloca no papel de detetive, em busca de distinguir “impostor” dos demais “inocentes”. O objetivo do jogo é encontrar o personagem principal que é o “IMPOSTOR” antes de acabar as 6 chances. No decorrer do jogo, você terá duas opções, uma de votar em algum número, expulsando assim o número escolhido, e assim respectivamente até encontrar o “impostor”. A segunda opção, é de pular a vez, sem expulsar ninguém, a cada vez que escolher pular a vez, perde uma chance, se votar errado perde duas chances. Porém, sempre que alguma ação ocorrer e o impostor prevalecer no jogo, ele terá a chance de matar alguém. Caso contrário, se encontrar o impostor, salva todos os inocentes, sendo assim, ganhando o jogo. As decisões se tornam difíceis, com as opções embaralhadas de forma aleatória, no estilo múltipla escolha onde suas decisões fazem toda a diferença.

No código foi utilizado:

1. Variáveis;
 - As variáveis foram utilizadas para armazenar os valores necessários para o jogo.
2. Operadores de Atribuição, Operadores Aritméticos, Operadores de Comparação, e/ou Operadores Lógicos;
 - Os operadores foram utilizados para condições e para funções do jogo.
3. Strings;
 - Strings para texto.
4. Estruturas condicionais;
 - Foram utilizados IFs para teste dentro de funções e, um switch utilizado para pegar uma variável, e executar um bloco de código diferente para cada possibilidade da variável.
5. Estruturas de Repetição.
 - Foi usado o “FOR”
6. Comentários no código;
 - Foram utilizados para explicar cada função
7. DOM;
 - Foram utilizados para selecionar elementos no HTML
8. Eventos.
 - ONCLICK: Para chamar funções.