

10

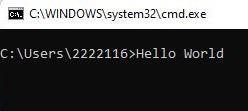
Ano

–

TGPSI22P | 2222116

–

Joseth Balcazar



**THE SIMPLE LIFE OF A SQUARE**

**Divirta-se na simplicidade do mundo quadrado!**

**Índice**

## **CONTEXTUALIZAÇÃO:** ............................................................................................................................. 1

THE SIMPLE LIFE OF A SQUARE **............................................................................................................1 OBJETIVOS E ÂMBITO DO PROJETO:** ........................................................................................................ .2

## **REQUISITOS:** ............................................................................................................................................2

**Conclusão:** ...........................................................................................................................................3

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:** .............................................................................................................. 4

**Projeto Final de PSI**

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra, Azul elétrico

Descrição gerada automaticamente

**Contextualização**

O jogo "The Simple Life of a Square" é uma experiência de um único jogador, onde o jogador assume o papel de um quadrado em uma vila. Nesta vila, existem sete ruas diferentes que podem ser exploradas. O jogador tem a liberdade de entrar em qualquer casa da vila e realizar atividades básicas necessárias para viver, como comer, dormir e ir ao WC.

\*Importante mencionar que o jogo possui uma abordagem irônica, uma vez que o protagonista é um quadrado e não uma pessoa.

**Objetivos e âmbito do projeto:**

O objetivo do projeto é proporcionar ao jogador uma experiência única ao viver a vida simples de um quadrado na vila. O jogo visa permitir que o jogador realize atividades básicas, como comer, dormir e usar o banheiro, a fim de manter o quadrado vivo pelo maior tempo possível. O jogo foi desenvolvido em Python e C. Na parte em C, há um menu inicial que solicita ao jogador escolher seu sexo, nome e modo de jogo. Embora seja um jogo simples, o modo de jogo é incluído para fazer referência irônica ao nome do jogo.

**Requisitos**

É importante mencionar que nem todos os requisitos foram cumpridos devido a mudanças significativas no objetivo do jogo. Os requisitos que não foram cumpridos são os seguintes:

* Interface gráfica em ASCII Art representando o ambiente de vida diária do quadrado.
* Sistema de escolhas e consequências, onde as decisões dos jogadores afetam o curso da vida virtual do quadrado.
* Sistema de sobrevivência que requer evitar situações perigosas e lidar com desafios específicos de um quadrado.
* Narrativa envolvente que mantém o interesse do jogador ao longo da simulação.
* Eventos aleatórios que adicionam variedade e imprevisibilidade à experiência do jogo.

Esses requisitos não foram atendidos devido a uma mudança significativa no objetivo e escopo do projeto.

Os requisitos cumpridos foram:

* Interação com elementos do ambiente usando o teclado:

No jogo, o jogador pode interagir com objetos específicos, como cama, WC e cozinha, usando o teclado. Essa interação permite que o jogador atenda às necessidades básicas do quadrado, como dormir, usar o banheiro e comer.

* Eventos aleatórios que adicionam variedade e imprevisibilidade à experiência do jogo:

Embora não tenham sido implementados eventos aleatórios de forma completa, o jogo ainda oferece alguma variedade e imprevisibilidade. Isso ocorre devido à mudança dos objetos disponíveis em cada casa visitada. Cada vez que o jogador entra em uma casa, os objetos de cama, WC e cozinha mudam, adicionando uma certa variedade à experiência do jogo.

**Conclusão**

Ao concluir a realização deste projeto, foi possível aprender diversas lições. Foram encontradas dificuldades ao longo do desenvolvimento e houve a necessidade de adaptar o jogo de acordo com as mudanças ocorridas. Apesar de não cumprir todos os requisitos iniciais, o jogo ainda proporciona uma experiência de entretenimento para o **público-alvo**: pessoas idosas que podem se sentir solitárias. Com o quadrado como companheiro, o jogo oferece a oportunidade de cuidar do quadrado e evitar que ele morra ao atender às suas necessidades básicas.

O produto final demonstra um esforço em fornecer um ambiente interativo para os jogadores, mesmo que alguns elementos propostos não tenham sido totalmente implementados.

**Referências Bibliográficas:**

<http://www.inf.puc-rio.br/~playlib/site/wp-content/uploads/PlayLib_Doc_v_1_4_0.pdf><https://mitpress.mit.edu/books/rules-play><https://www.crcpress.com/The-Art-of-Game-Design-A-Book-of-Lenses/Schell/p/book/9781138632059><http://www.theoryoffun.com/>[**https://www.superprof.com.br/blog/resumo-desenvolvimento-videogame/**](https://www.superprof.com.br/blog/resumo-desenvolvimento-videogame/)

[ASCII Art Archive](https://www.asciiart.eu/)