

**Relatório Meta 1**

2017256029 Gustavo Morgado

2017278702 João Rodrigues

2017276005 Pedro Félix

**Resumo do Trabalho**

Com este trabalho pretendemos criar do estilo “tower defense”, sendo que tal irá ser desenvolvido em Javascript, HTML e CSS.

O objetivo principal do jogo é fazer com que alunos consigam chegar ao diploma, e, ou (dependendo do progresso com que conseguirmos terminar o jogo) impedir os alunos de chegar ao diploma. Sendo que para o primeiro caso cabe ao jogador de utilizar uma estratégia correta de forma a fazer com que o maior número de alunos chegue ao diploma, e no outro caso será o inverso.

O jogo será constituído por vários níveis sendo que cada nível irá incrementar o nível anterior de dificuldade com o aparecimento de inimigos mais fortes e maior complexidade nos mapas, em cada um dos casos.

**Motivação e Objetivos**

O principal objetivo do nosso jogo é criar curiosidade, e criar uma jogabilidade interessante que leve o jogador a sentir-se incluído.

A realidade universitária e o Departamento de Engenharia Informática, sendo que especificamente o nosso curso serão dos principais objetos que iremos usufruir no nosso jogo.

**Análise de Requisitos**

**Público-Alvo**

Temos como intenção guiar o nosso jogo a jovens universitários, e jovens que terminaram a universidade à relativamente pouco tempo ou que ainda se consigam relacionar com a vida universitária.

**Tópicos a Abordar**

* História Introdutória
* Níveis de Dificuldade
* Modo “Estudante” (Clássico 1)
* Modo “Universidade” (Clássico 2)
* Sistema de Classificação
* Ajuda
* Créditos

**Funcionalidades a Implementar**

* Motor de Jogo
* Menus Interativos
* Colocação de “Torres”
* Colocação de Personagens
* Sistema de Classificação

**Definição de Conteúdos**

* História Introdutória
* Cenários de Jogo (?)
* Música/Sons de Jogo
* Animações
* “Sprites” de Personagens

**Plataforma de Desenvolvimento e Distribuição**

A aplicação irá ser desenvolvida em Google Chrome.

Os programas que iram ser usados para a realização deste projeto serão:

* Sublime Text
* Libre Office
* Adobe Photoshop
* Microsoft Office

**Calendarização e Distribuição de Tarefas**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tarefa | Duração | Início | Fim | Responsável |
| Meta 1 | 2 dias | 25/02/2019 | 27/02/2019 |  |
| Construção do Documento | 2 dias | 25/02/2019 | 27/02/2019 | Pedro |
| Meta 2 | 22 dias | 28/02/2019 | 22/03/2019 |  |
| Diagrama de Navegação | 14 dias | 28/02/2019 | 14/03/2019 | João |
| Diagrama de Classes | 22 dias | 28/02/2019 | 22/03/2019 | João e Pedro |
| Criação do Campo de Jogo | 22 dias | 28/02/2019 | 22/03/2019 | Gustavo |
| Desenvolvimento Inicial do Jogo | 22 dias | 28/02/2019 | 22/03/2019 | Todos |
| Testes Alfa | 5 dias | 17/03/2019 | 22/03/2019 | Todos |
| Construção do Documento | 3 dias | 19/03/2019 | 22/03/2019 | Pedro |
| Meta 3 | 57 dias | 20/03/2019 | 17/05/2019 |  |
| Layout (Design e Menus) | 25 dias | 20/03/2019 | 14/04/2019 | Gustavo |
| Desenvolvimento do Jogo | 50 dias | 20/03/2019 | 10/05/2019 | Todos |
| Testes Beta | 10 dias | 07/05/2019 | 17/05/2019 | Todos |
| Finalizações | 7 dias | 10/05/2019 | 17/05/2019 | Todos |