

RELATÓRIO META 1

Buggy Cares

Coimbra, 27 de fevereiro de 2019

2017263066	Beatriz Isabel Ferreira dos Santos	bisantos@student.dei.uc.pt
2017259895	José Veríssimo Lamas	lamas@student.dei.uc.pt
2017249751	Pedro Rafael Barata Ninharelhos Tomás	tomas@student.dei.uc.pt

Resumo do Trabalho

Nesta aplicação multimédia pretende-se criar um jogo de plataforma em formato 2D, denominado Buggy Cares.

Este jogo tem como objetivo principal repor a bandeira americana na lua, que foi roubada por dois astronautas Russos. Isto vai ser possível através da personagem principal, um robô, Buggy, que ganha vida de forma autónoma, devido a um erro de produção.

Este jogo terá diversos níveis, e em cada um Buggy terá de enfrentar diversos obstáculos para atingir as várias etapas intermédias.

Numa primeira fase Buggy terá de viajar até aos Estados Unidos da América para se encontrar com Barack Obama que o instruirá sobre como recuperar a bandeira, a importância deste ato e ainda as pistas que possui naquele momento.

Seguidamente, a personagem principal terá de se deslocar até à área 51, para obter um meio de transporte até à lua. Depois, Buggy terá de prosseguir até à Rússia, e recuperar a bandeira americana que se encontra guardada no Kremlin.

Finalmente, este robô terá de concluir a sua jornada com uma viagem até à lua onde poderá a vir a debater-se com seres que entretanto ocuparam a lua.(?)

Com o evoluir do tempo as capacidades do robô vão sendo melhoradas tais como velocidade e altura de salto.

Motivação e objetivos

Decidimos elaborar um jogo fácil de jogar, com um grau de complexidade não elevada, o que pretende que todo e qualquer jogador que tenha o interesse de o jogar o possa fazer de forma fácil.

Pretende-se com esta aplicação multimédia adquirir mais conhecimentos sobre o mundo da multimédia nomeadamente da linguagem ECMAScript2015.

Com o avançar do tempo, a inteligência virtual tem vindo a ser desenvolvida cada vez mais e com este jogo pretendemos alertar para a presença destas máquinas num futuro próximo e para um uso consciente desta tecnologia. Ou seja, pretendemos contrariar a imagem negativa que se tem vindo a formar sobre a presença destas máquinas no nosso futuro.

Análise de Requisitos

Público-alvo

Esta aplicação é direcionada para todas as pessoas que gostam de jogos de plataforma, com diversos níveis de dificuldade e também para todos os patriotas.

Tópicos a Abordar

- História Introdutória
- Níveis de dificuldade
- Lista de pontuação
- Ajuda
- Créditos

Funcionalidades a implementar

- Motor de Jogo
- Menu Interativo
- Interação com a personagem
- Lista de pontuação
- Controlos de multimédia

Definição dos Conteúdos

- Animação inicial
- Cenários do jogo
- Animações da personagem principal
- Animações dos cenários

Plataforma de Desenvolvimento e Distribuição

A aplicação multimédia vai ser desenvolvida usando a versão mais recente de HTML(5), ECMAScript2015 e CSS (3) e pode ser testada em Google Chrome.

Como apoio ao projeto vão ser usados os seguintes programas:

- Sublime Text
- Microsoft Office
- Audacity
- InkScape

Calendarização e Distribuição de Tarefas

Tarefa	Duração	Início	Fim	Responsável
Meta 1	3 dias	24/02/2019	27/02/2019	Todos
Construção do documento	3 dias	24/02/2019	27/02/2019	Todos
Meta 2	20 dias	02/03/2019	22/03/2019	
Diagrama de navegação	5 dias	02/03/2019	07/03/2019	Beatriz
Diagrama de classes	10 dias	02/03/2019	12/03/2019	Pedro
Criação do campo de jogo	19 dias	02/03/2019	21/03/2019	José
Desenvolvimento inicial do jogo	19 dias	02/03/2019	21/03/2019	Todos
Testes Alfa	5 dias	18/03/2019	22/03/2019	Pedro
Construção do documento	5 dias	18/03/2019	22/03/2019	Todos
Meta 3	56 dias	23/03/2019	17/05/2019	
Layout (Design e Menus)	25 dias	23/03/2019	16/04/2019	Beatriz
Desenvolvimento do jogo	49 dias	23/03/2019	10/05/2019	Todos
Teste Funcionais (Teste Beta)	7 dias	10/05/2019	17/05/2019	José
Finalizações	7 dias	10/05/2019	17/05/2019	Todos