**Relatório**

Mini-Pap

ipta

2019

**Parte Introdutória**

**Resumo-**

O jogo se resume em uma versão do Flappy-Bird em Flash usando a linguagem Actionscript 3.0.

**Introdução-**

O meu trabalho é uma versão do Flappy-Bird, primeiramente queria fazer sempre esse jogo, mas usei diferentes linguagens de programação. Tentei me aventurar por algumas delas, algo que não deu muito certo, o jogo não tem grandes diferenciais, ou seja, é parecido com o original.

**Estado da Arte-**

A arte usada primeiramente seria Pixel Art por conta da nostalgia que ela tem como marca, mas depois optei por usar Vector, algo mais realista, contudo com poucos detalhes. Então juntei as duas coisas, o Background usei Pixel Art e as outras coisas Vector. Não fiz nenhum dos desenhos por mim mesmo foi tudo pegado da Internet e desenhado no Animate.

**Apresentação da Solução-**

A linguagem usada foi o Actionscript 3.0, o programa foi Flash. Primeiramente usei Javascript para fazer o jogo usando HTML junto, mas de algum modo não resultou naquilo que queria mais o raciocínio era bastante igual então o que fiz foi replicar as técnicas usadas no Javascript para o Actionscript 3.0, técnicas como a criação de sistema infinito de obstáculos que é o mais inovador para mim quando vi.

**Objetivos-**

Os objetivos que marquei como meta seriam:

**PRELOUD - MENU - GAME**

Fazer um Preloud aonde seria a tela de carregamento para dar ideia de jogo mesmo, não ia interferir em nada na jogatina. O Menu aonde queria colocar o iniciar do jogo, o botão de fechar o jogo e também o botão aonde iriamos ver a pontuação mais alta. E claro o jogo.

**FAZER O DESIGN DOS OBSTACLE.**

Queria fazer o design dos Obstacle mas seria difícil pois diferente de uma imagem reta com cor única não vemos os bug da programação, mas se fizer o design dele ai iriamos ver os bugs disso sendo que iria ficar uma coisa feia. Essa parte tenho que pensar com mais tempo.

**SISTEMA DE GUARDA O RECORDE DO JOGADOR.**

Gostaria muito de fazer um sistema aonde guarda um sistema aonde guardasse o recorde do jogador, acho que têm todo a ver com o jogo, mas como sempre o tempo não me deixa fazer, talvez na PAP possa fazer isso.

**Mapa de Gantt-**

Está anexado com o trabalho mais o relatório. Não foi como esperava mais eu dei um jeito.

**Parte de Desenvolvimento**

**Desenvolvimento-**

O meu jogo como referi acima sempre foi fazer uma versão do Flappy Bird, queria ser inovador naquilo que fazia, mas sem chance, por isso comecei com Javascript pensando que era a linguagem que mais dominava e com um tempo de pesquisa achei um Framework usado para fazer jogos em páginas de Web - O Phaser é um framework de jogos 2D de software livre para fazer jogos HTML5 para desktop e dispositivos móveis. O professor Carlos me ajudou a entender o framework mas estava com um problema de entendimento, pois não dominava o Framework, e com pouco tempo para a entrega por isso fui logo para o Animate, aonde meu amigo Nelson foi quem me deu a ideia de usá-lo por ser algo que já trabalhamos e penso que o Actionscript é uma linguagem mais fácil.

Ao fazer o jogo me deparei logo com uma pergunta. Por onde devo começar? Então fiz deixei o design de lado e foi logo para a programação fiz o personagem e o salto dele. Mas de alguma maneira meu jogo estava a lagar muito, foi num fórum expor a minha questão sobre como devo fazer o meu jogo ficar mais fluido e nisso um membro do fórum me deu a ideia de fazer o código separado do design. Então havia 2 ficheiros de Animate o jogo em si e a programação dele, me arrependo profundamente disso. Usei o fórum para muita coisa mesmo, para o raciocínio dos Obstáculos, junto com o Javascript que tinha em mãos. O jogo estava indo bem até que esqueci de fazer uma coisa o Menu, mas não conseguia fazer-lo sempre dava um erro de sintase, pode ser coisa pequena, mas para mim foi o que prejudicou o trabalho. Até que perguntei no fórum a resolução do erro e eles me avisaram para juntar o jogo mais a programação, mas não sabia como o fazer. Com muita noite em claro e com ajuda do Cristiano resolvi o erro e fiz o Menu, e no Menu coloquei um botão aonde clicava nele e o jogo era fechado, para dar um detalhe a mais, além disso coloquei musica e sons no jogo e um Background rotativo.

**Parte Final**

**Conclusão-**

Aprendi várias coisas, mas o trabalho ao meu ver esta mediano, tenho coisas a melhorar que resultam em mais tempo e isso eu não tempo. Gostei de trabalhar nesse projeto foi um desafio para mim.