

Relatório Final

Equipe: Labugamers

Carlos Vinícius de Souza - ADS - 4º semestre
Ítalo Giandomenico Vieck - ADS - 4º semestre
Larissa Santos Lopufe - ADS - 3º semestre
Letícia Almeida Robles - ADS - 4º semestre
Lucas Henrique Barbosa - ADS - 4º semestre

Ferramenta utilizada: Godot

ODS da ONU

<https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>

Temas:

4. educação de qualidade

<https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/4>

11. cidades e comunidades sustentáveis

<https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/11>

8. trabalho decente e crescimento econômico

<https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/8>

9. indústria, inovação e Infraestrutura

<https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/9>

Sobre o jogo:

Fatec Tycoon

Jogo de construção e gerenciamento de cidade.

- Construção de uma Fatec em uma área “remota” para desenvolvimento da região;
- O jogador atuará com a criação de um distrito que será desenvolvido através da construção de uma faculdade (ex: Barão Geraldo e UNICAMP). Construir e melhorar o campus da faculdade, assim a cidade irá se desenvolver (moradores, alunos para a universidade, etc);
- A verba (dinheiro) vem das construções de prédios residenciais e comerciais (imposto);
- Verba é necessário para construção e melhorias;
- A Fatec precisa de verba. Caso o jogador fique sem dinheiro a Fatec fecha e o jogo acaba;
- O jogo terá um índice sustentável, o qual, dependendo das escolhas do jogador, sofre alterações.

- O sistema de construção e melhoria do campus da faculdade será inspirado no sistema de construção e melhoria de fazenda do jogo Stardew Valley.

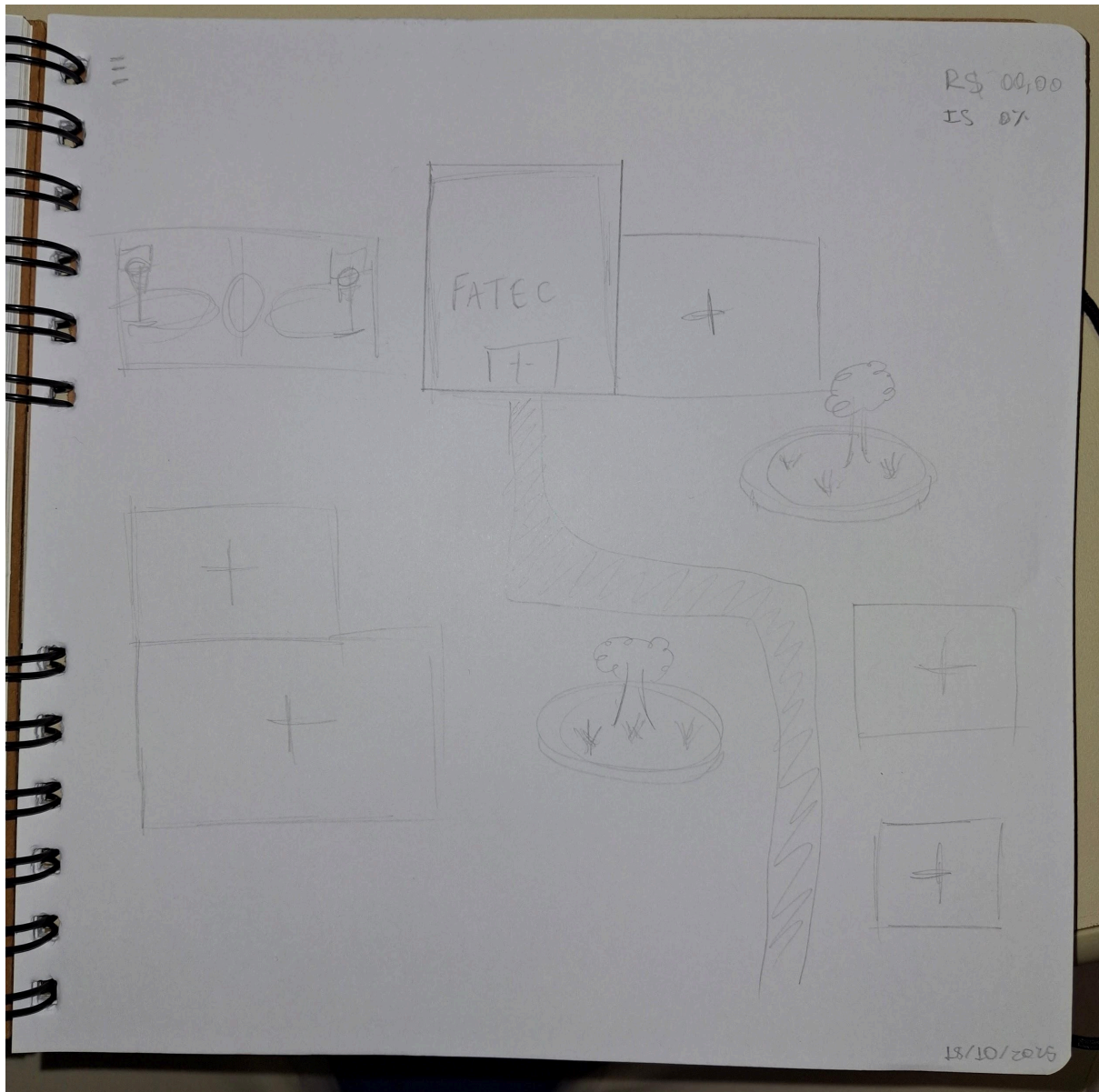
ASSET PACKS:

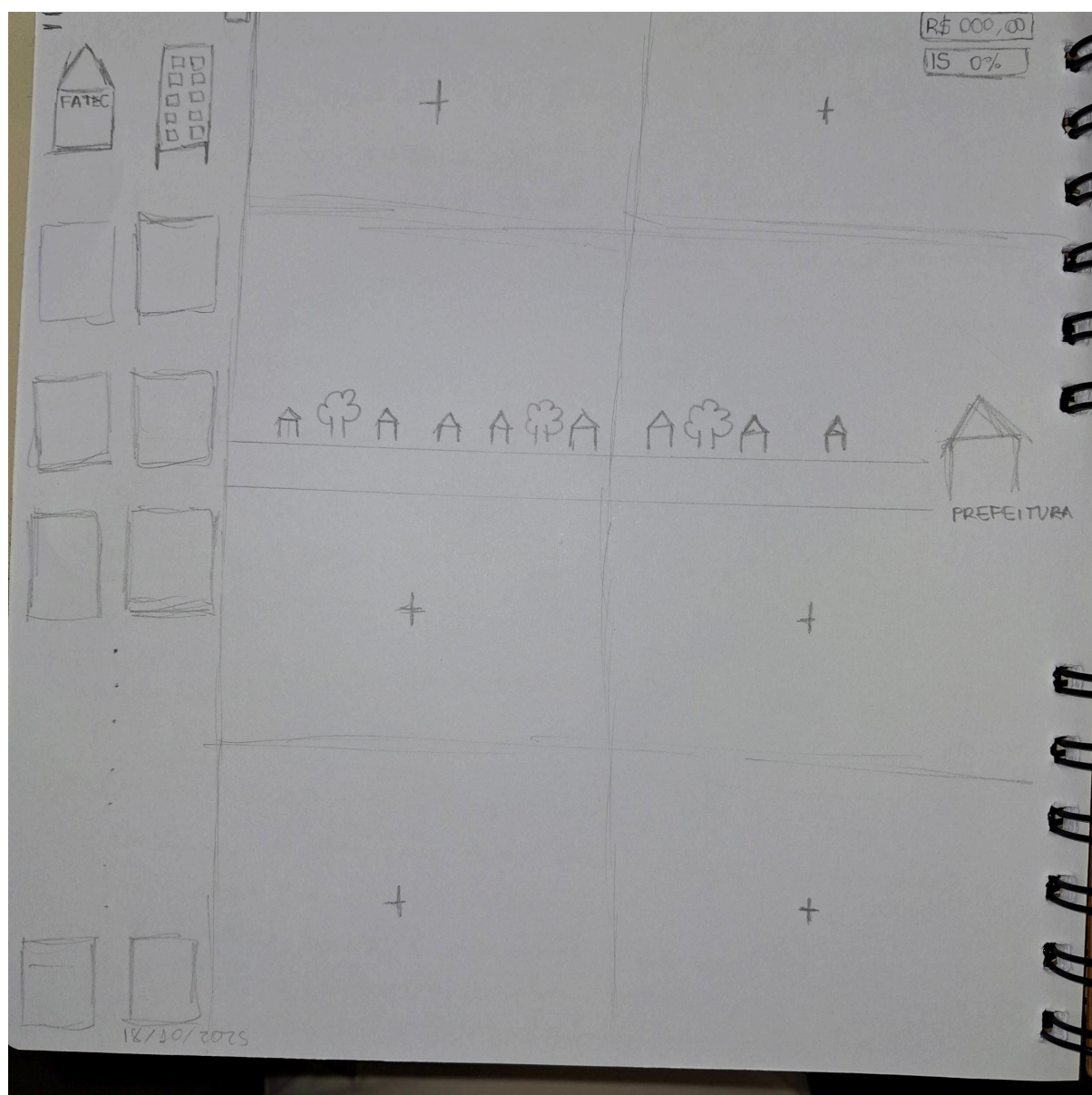
<https://kenney.nl/assets/1-bit-pack>

<https://kenney.nl/assets/pico-8-city>

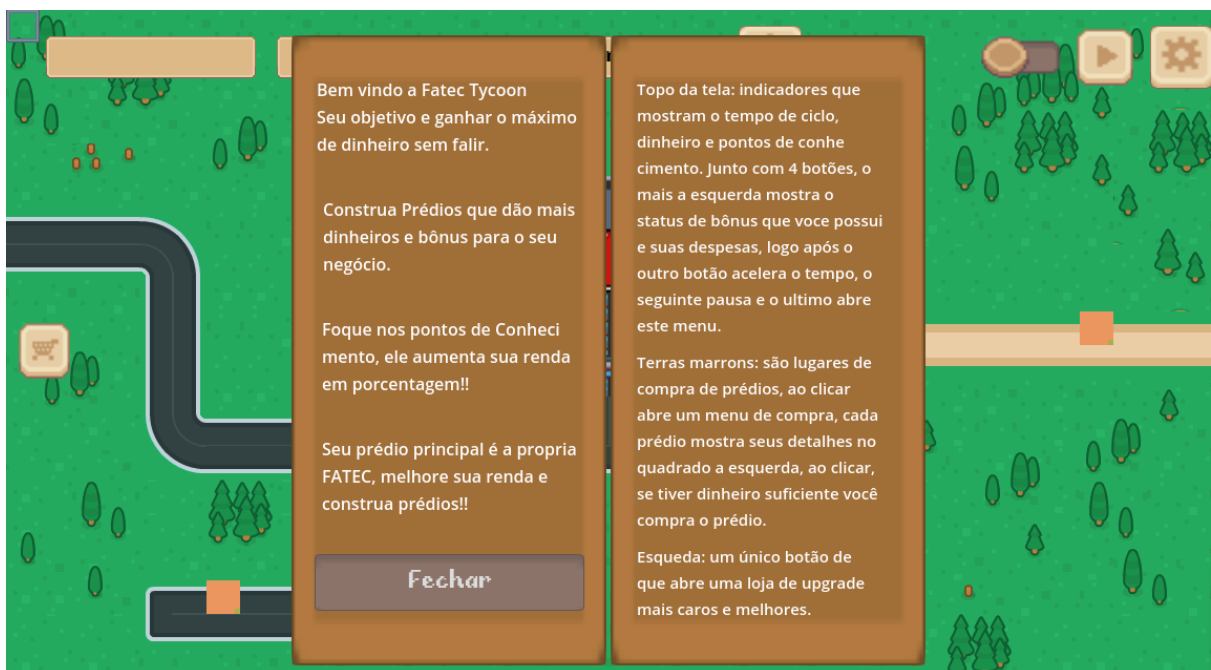
<https://kenney.nl/assets/medieval-rts>

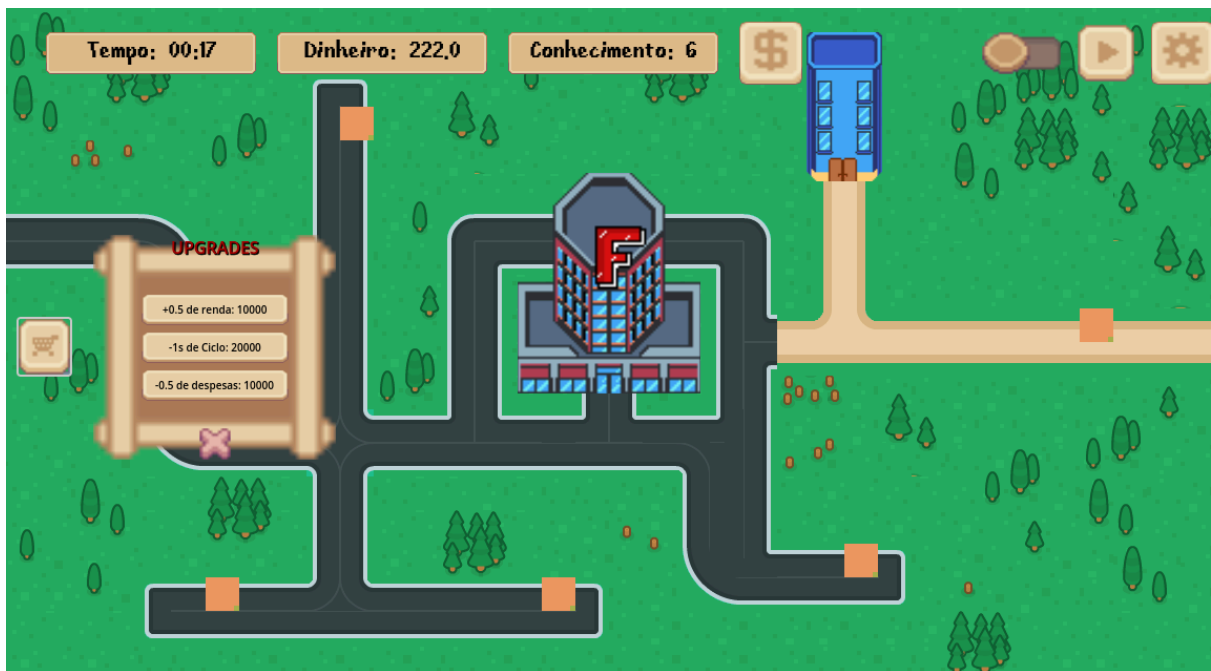
Artes conceituais

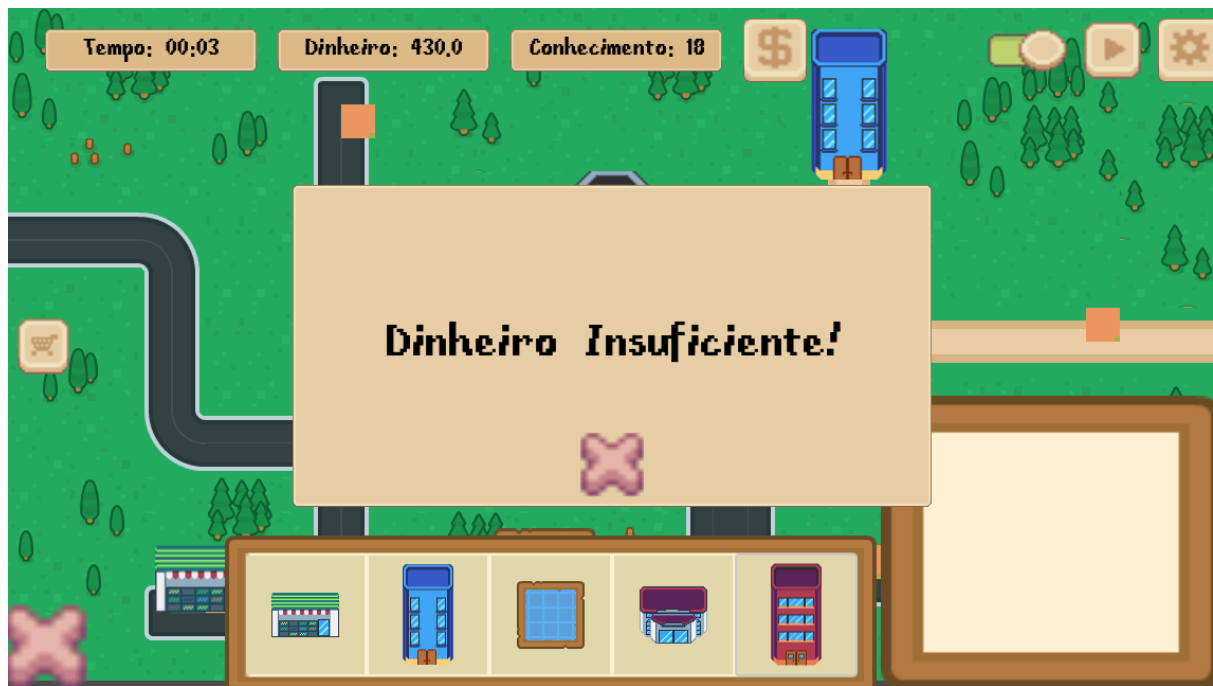




Artes do jogo:







Lógica

Verba (dinheiro): Dinheiro dado pelo governo a cada final de ciclo;

Ciclo: Período formado por X tempo;*

Pontos de conhecimento: Ganho a cada finalização de ciclo, pode ser aumentado com investimentos, é o que determina quanto de verba o jogador vai receber no ciclo;

Despesas: Custos para manter os prédios, pode ser aumentado ou diminuído com upgrades e construções, deve ser pago a cada início de ciclo;

Áreas de construção: Locais fixos no campus onde o jogador pode construir outros prédios, a decisão de qual prédio vai em qual lugar é do jogador, mas há um limite de áreas de construção.

Os aprimoramentos fariam com que o jogador recebesse mais pontos de conhecimento e consequentemente mais verba, além de também poder dar dinheiro diretamente e diminuir tanto o tempo de ciclo quanto as despesas.

Tela

- **Parte central** : Campus da Fatec, onde o jogador poderá visualizar tudo que constrói e reforma.
- **Canto superior esquerdo**: Informações de dinheiro, sustentabilidade e pontos de conhecimento.
- **Parte inferior**: Menu onde o jogador pode fazer upgrades dos prédios dentro do campus ou investir na comunidade.

Prédios

- **Prédio principal**: Uma Fatec própria para começar seu negócio.
- **Cantina**: Caso construído aumenta a verba base em 50%.
- **Laboratório de informática**: Caso construído aumenta o ganho de pontos de conhecimento em 4x vezes e a verba em 125%.
- **Laboratório de química**: Caso construído aumenta a verba base em 300%
- **Quadra**: Ao ser construído aumenta a verba base em 200%
- **Biblioteca**: Ao ser construído, aumenta o ganho de pontos de conhecimento em 10x.

Upgrades

Na parte esquerda da tela do jogo terá um botão para abrir uma loja de upgrades.

- **Primeiro botão**: ao clicar aumenta seu ganho total de dinheiro por ciclo em 50%.
- **Segundo botão**: ao clicar diminui o tempo do ciclo em 1 segundo.
- **Terceiro botão**: ao clicar diminui as despesas totais em 50%.

Uso de ia: Utilizado principalmente para consulta de depuração de bugs.