

Instituto Politécnico de Viana do Castelo
Escola Superior de Tecnologia e Gestão



Instituto Politécnico de Viana do Castelo

Trabalho Prático – Phaser.io

Tecnologias Multimédia

Engenharia Informática

Gonçalo Lima N°17494

Viana do Castelo, julho 2017

Índice

1.	Desenvolvimento.....	3
1.1	Descrição do Exercício	3
1.2	Funcionalidades Implementadas.....	3
1.3	Manual do Jogo	4
1.4	Aspetos que poderiam ser melhorados	4

1. DESENVOLVIMENTO

1.1 Descrição do Exercício

Este trabalho desenvolvido no âmbito da disciplina de Tecnologias Multimédia tem como objetivo a criação de um jogo utilizando o Phaser.io. Este jogo consiste no movimento de um kayak com vista a percorrer o percurso no menor tempo possível e realizar todas as portas. O player apenas pode se movimentar na água e tem de realizar as portas pelo meio.

Durante o desenvolvimento deste exercício utilizei os conhecimentos adquiridos ao longo das aulas e também informação adquirida em vários websites.

1.2 Funcionalidades Implementadas

As funcionalidades implementadas/desenvolvidas no jogo de Phaser.io foram:

- Sprites
- Implementação de “contador” de portas
- Implementação de um timer
- Implementação de colisões entre sprites e tiles
- Criação do ecrã de “Inicio”
- Criação do ecrã de “Instruções”
- Criação do ecrã de “Jogo”
- Criação do ecrã de “Gameover”
- Implementação de efeitos sonoros
- Implementação de um sistema de resultados, utilizando mysql e php e ajax

1.3 Manual do Jogo

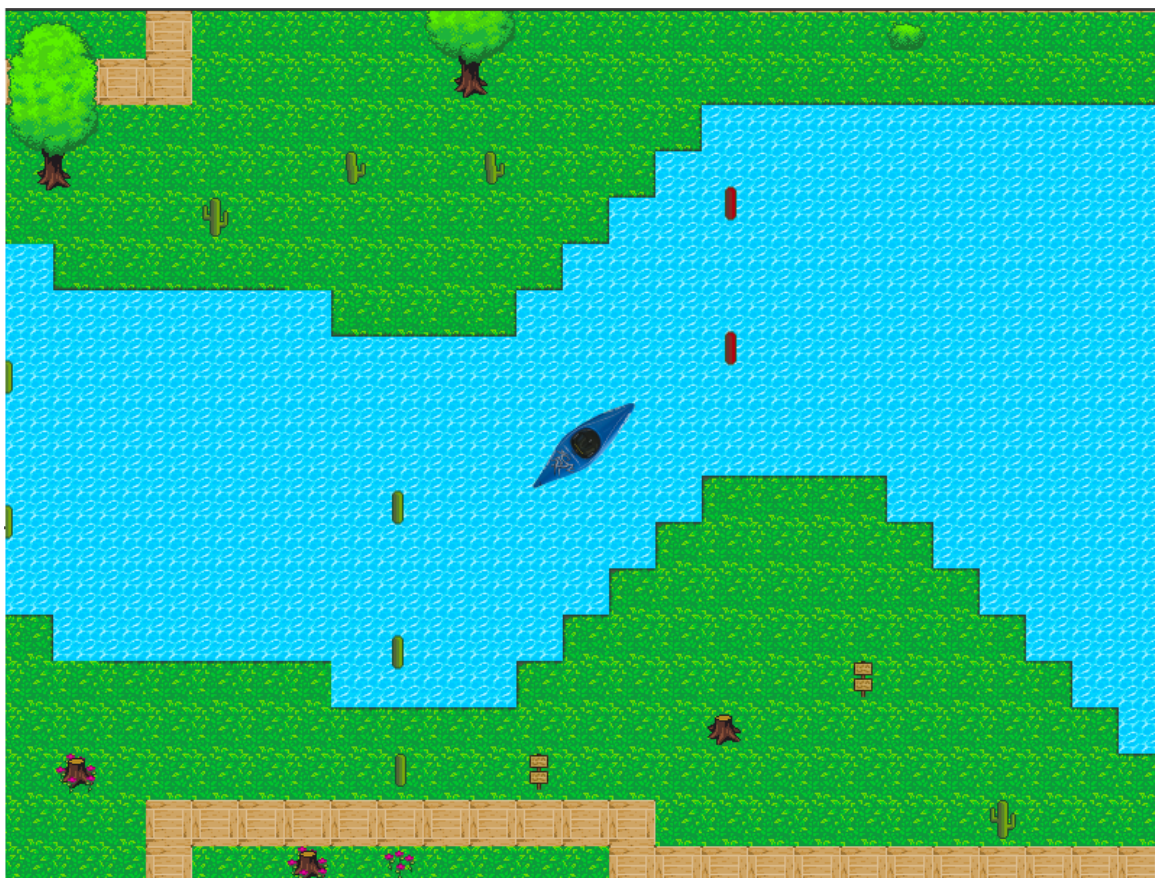


Figura 1 Ecrã Jogo

O objetivo do jogo é percorrer o circuito no menor tempo possível, contudo o jogador tem de ultrapassar as portas de forma correta uma vez que se isso não acontecer é penalizado em 50 segundos. Com as teclas esquerda/direita movimenta o barco e com a tecla A faz girar o mesmo de uma forma mais rápida, se pressionar a tecla S enquanto movimento o kayak é movido no sentido inverso.

1.4 Aspetos que poderiam ser melhorados

- Melhor a GUI de modo a tornar-se mais apelativa
- Inserir mais circuitos no jogo