

PROJETO

LOGICKA

PROPOSTA INICIAL

Alessandra Mitie Kikuchi	1262769
Daniel Coelho da Silva	1273817
Eliel dos Santos Silva	1265431
Ennio Ruiz Chicoria	1265695
Lucas de Souza Mendes Borges	1260651
Wesley Antonioli Rueda	1271938

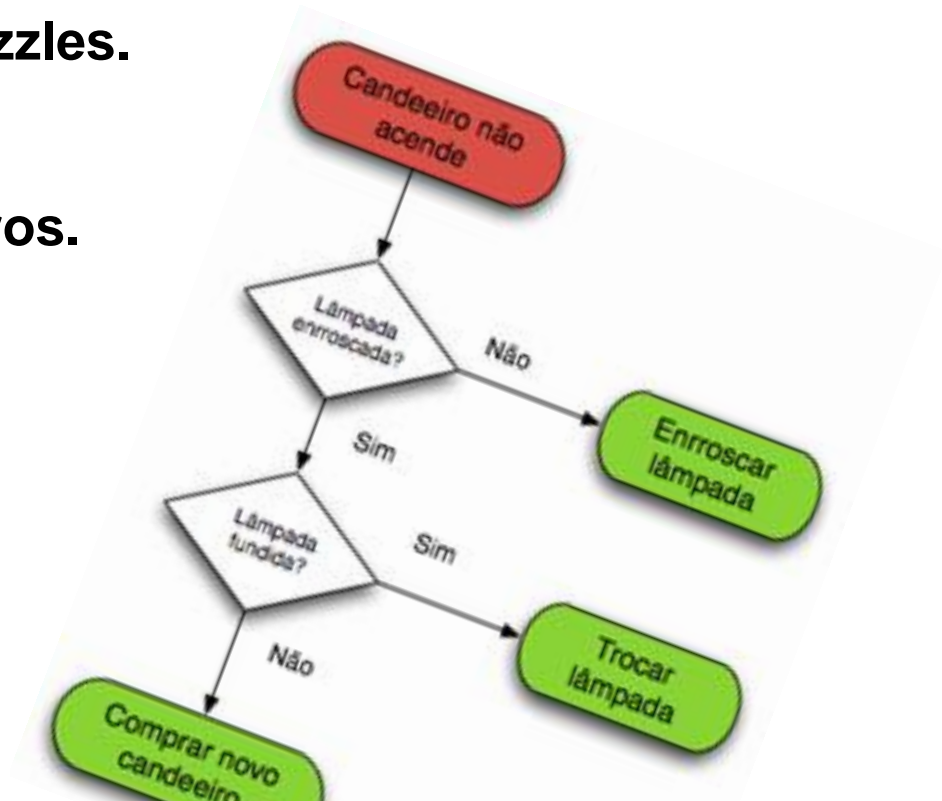
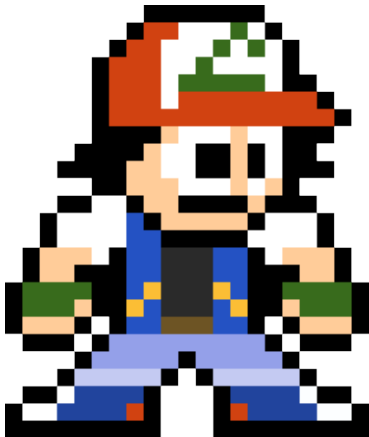
OBJETIVO E JUSTIFICATIVA

- Jogo mobile Plataforma Android.
- Ensinar conceitos de lógica através de uma aventura interativa.
- Público Infanto-juvenil.



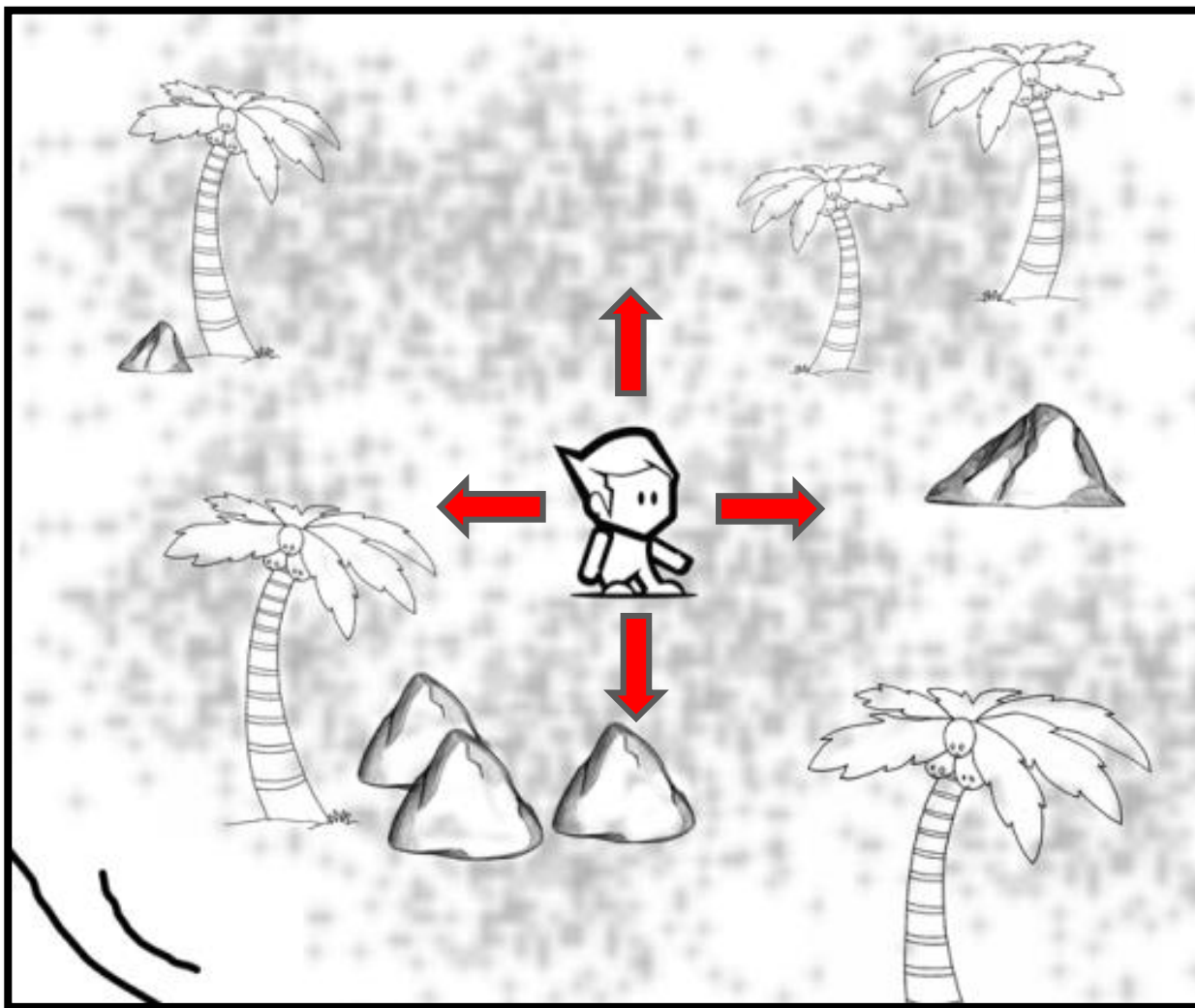
FUNCIONAMENTO

- Ambiente de movimentação e cenários RPG - 2D.
- Telas de diálogo para apresentação de problemas e história.
- Tela para resolução dos puzzles.
- Puzzles contextualizados.
- Estrutura interativa para erros.



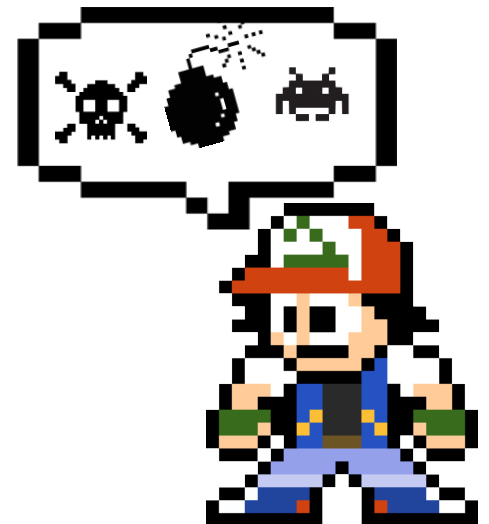
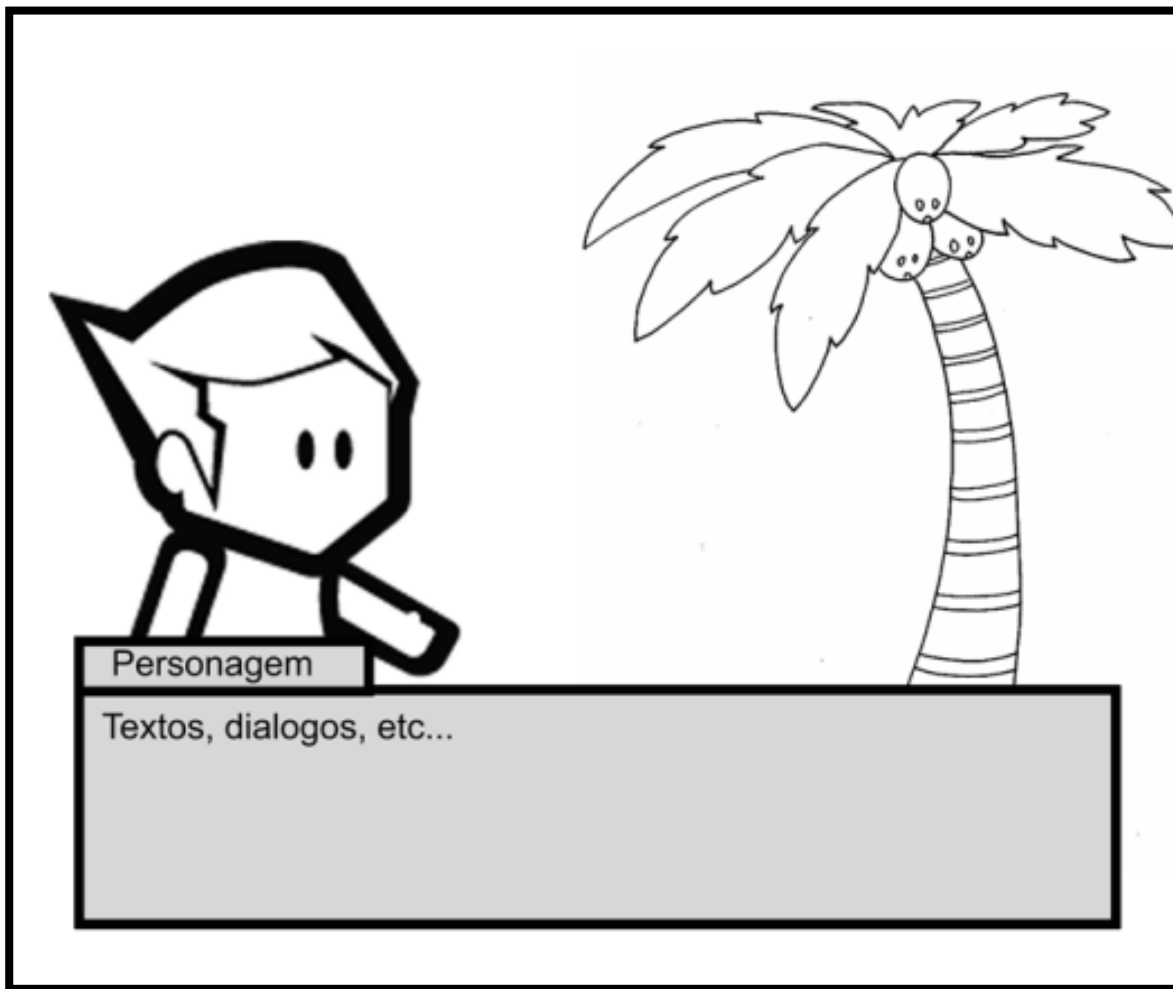
EXEMPLIFICANDO

Exploração.



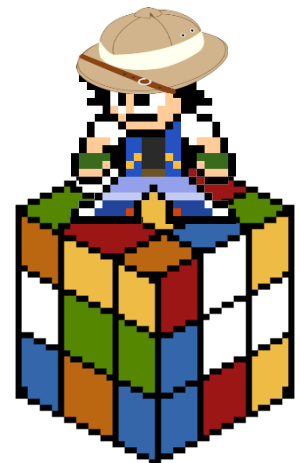
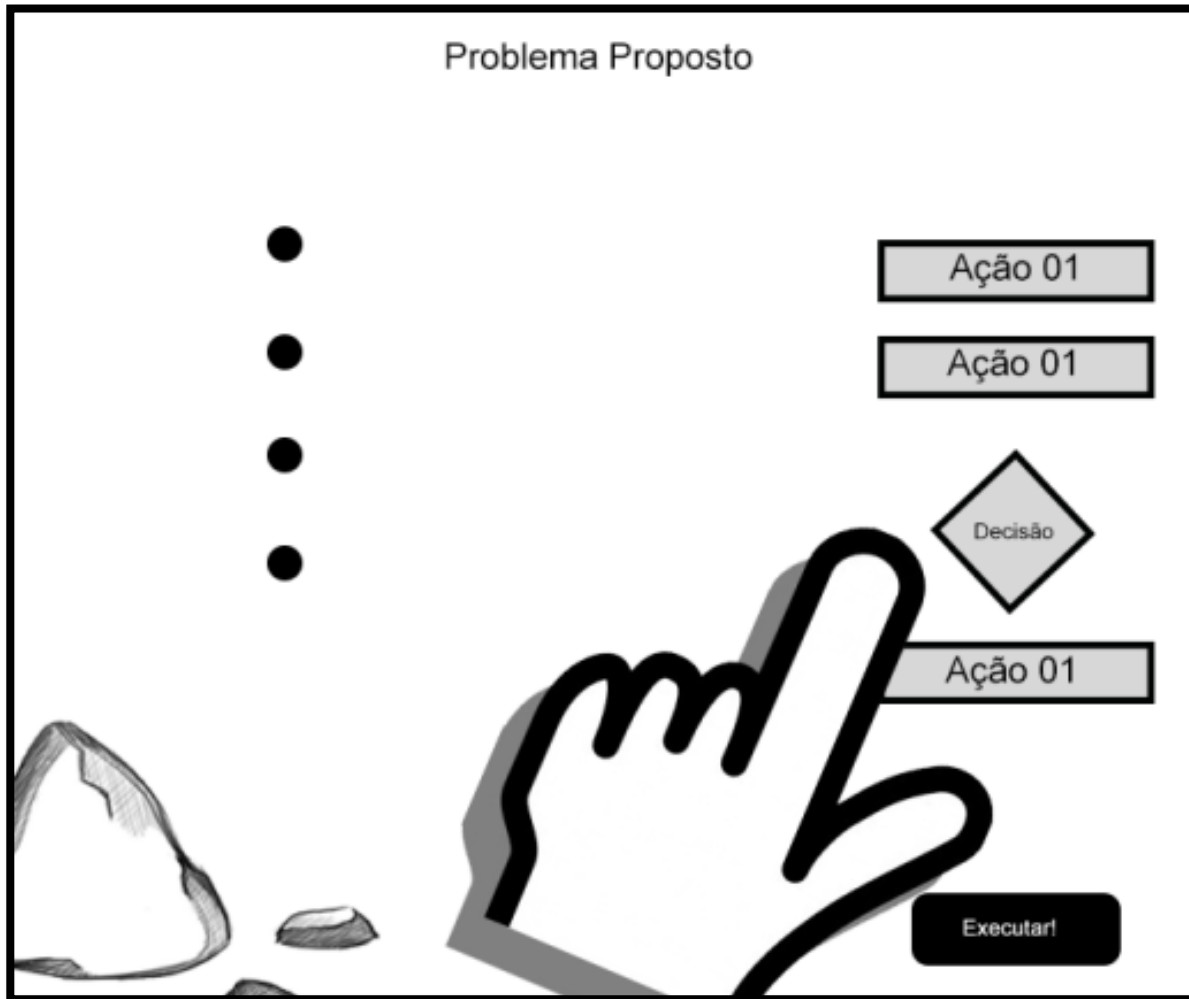
EXEMPLIFICANDO

Diálogos.



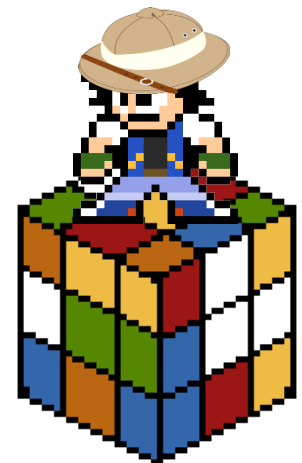
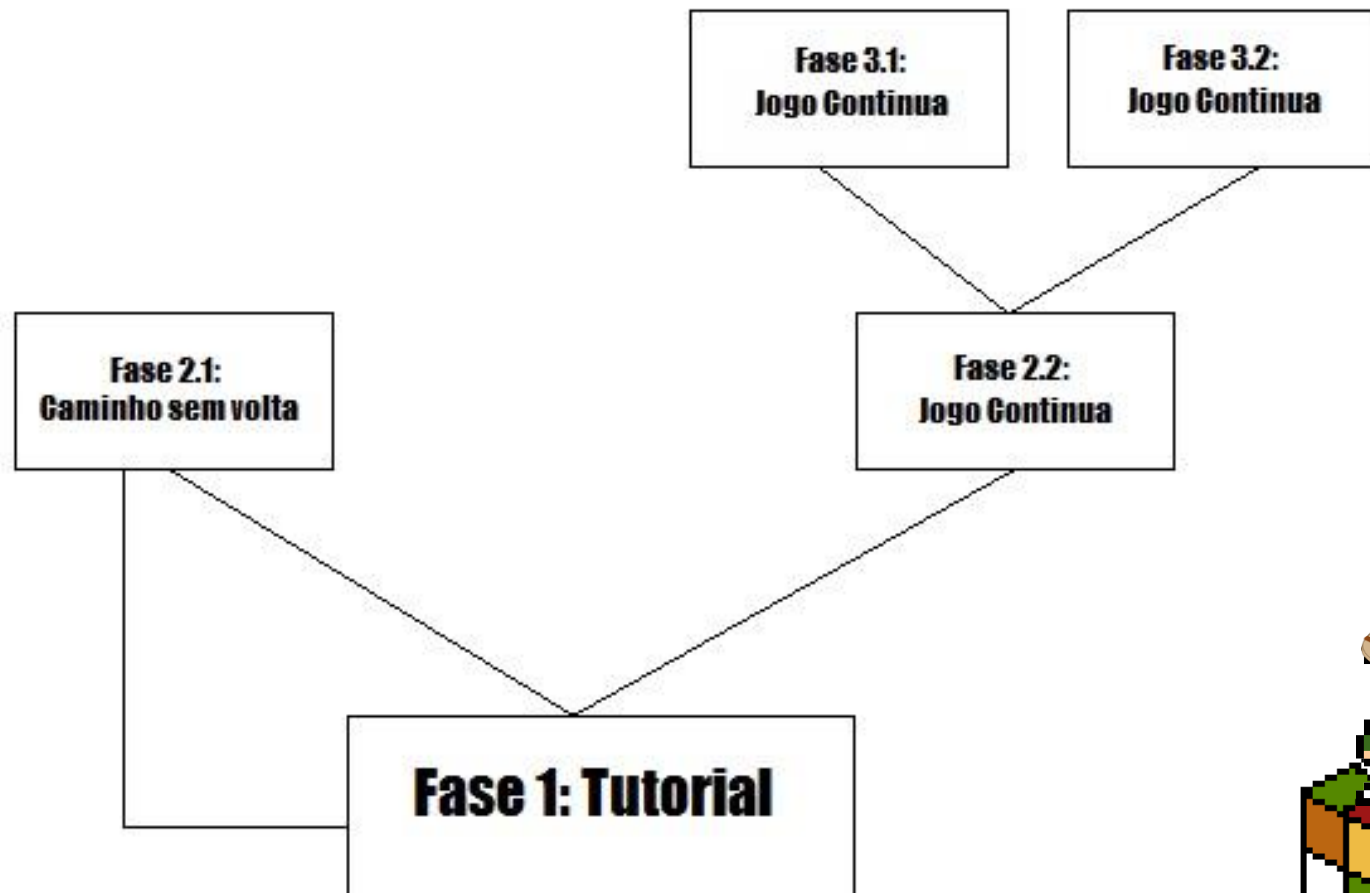
EXEMPLIFICANDO

Puzzles.



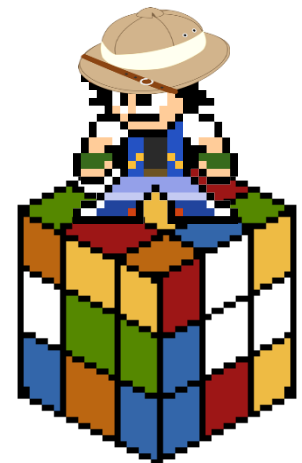
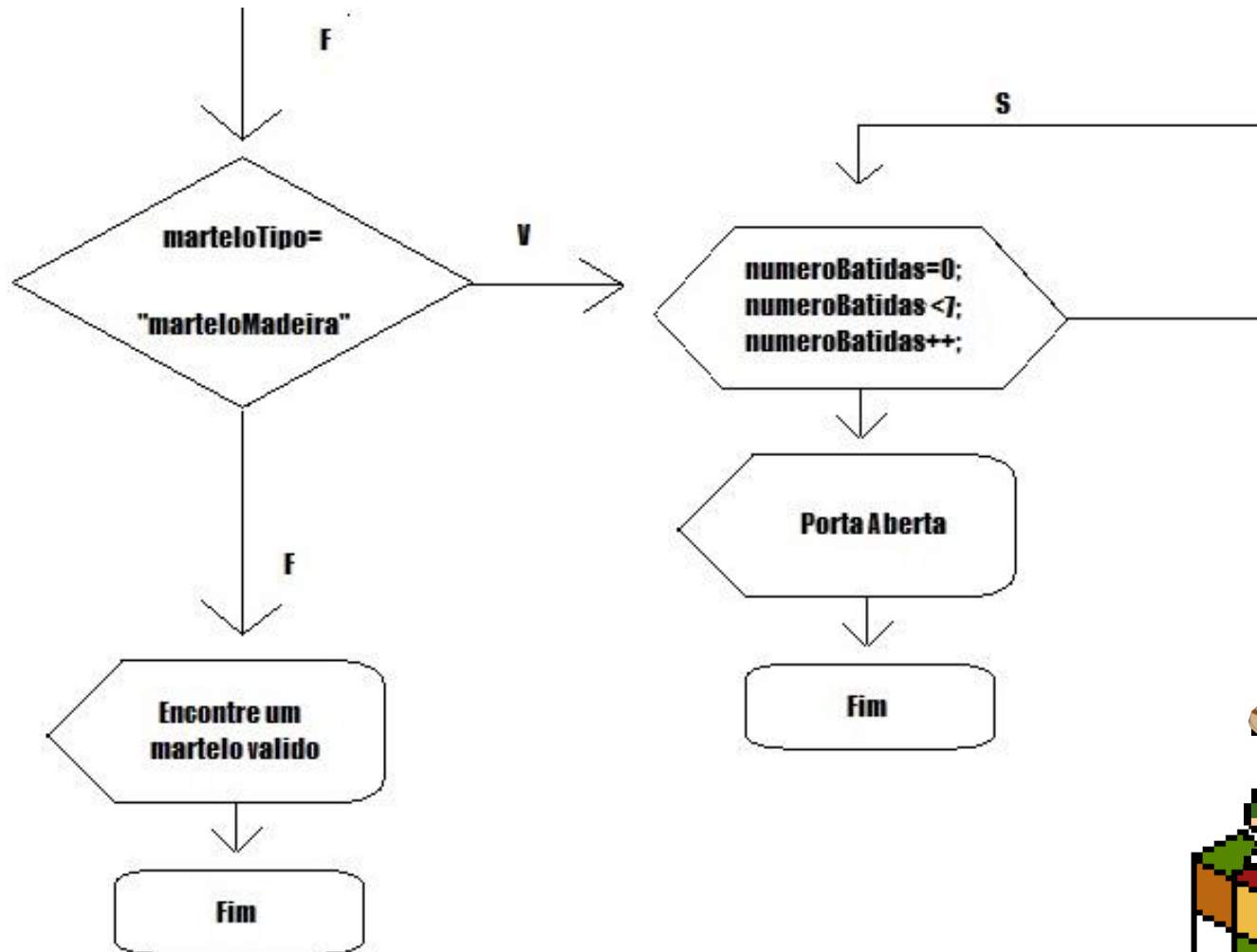
EXEMPLIFICANDO

Estrutura de fases.



EXEMPLIFICANDO

Estrutura de um desafio.



ESCOPO/RECURSOS DO PROJETO

- Desenvolvimento dos níveis iniciais do jogo.
- Plataforma utilizada Android 4.3 Jelly Bean ou Superior .
- Game Engine Corona SDK.
- Linguagem LUA.
- Banco de dados SQLite.
- Lunatest.
- Tortoise SVN.
- PMBOK.
- Astah
- Photohop/Adobe Ilustrator.



ESTUDO DE VIABILIDADE E RISCOS

- **Não haverá investimento monetário para custear a mão-de-obra e demais ferramentas que poderiam facilitar no desenvolvimento da aplicação.**
- **Pouco conhecimento da equipe de desenvolvimento quanto a área de jogos.**
- **Tempo limitado, sendo este de aproximadamente três meses dada à data de início e da primeira entrega do projeto.**
- **Possibilidade de desligamento de algum membro da equipe.**

ESTUDO DE VIABILIDADE E RISCOS

- **Utilização de ferramentas gratuitas, ou com versões gratuitas que podem ser adquiridas por qualquer integrante do grupo.**
- **Estudo da linguagem e das ferramentas que podem ser utilizadas para o desenvolvimento do projeto.**
- **Organizar a equipe de forma que todos os membros estejam cientes das tarefas do outro e possam suprir alguma atividade atrasada que ainda não tenha sido realizada após o tempo estimado.**