TRABALHO RADICAL (SHREK 2)

Decidimos criar um jogo que envolve os personagens de “Shrek 2”. Decidimos elaborar a criação de um “jogo”, onde o ‘jogador’ deve controlar o shrek, que está montado em seu grande amigo burro (agora cavalo, graças a poção da fada madrinha) tentando chegar ao castelo desviando dos obstaculos no caminho. Eles foram amaldiçoados, e caso colidam com algo serão enviados para outra dimensão (isso não é bom).

Objetivos do jogo: Guiar shrek e seu burro em segurança até o castelo da fada madrinha para destrui-la, libertando-os de sua maldição.

Metas de desenvolvimento: Desenvolver um jogo capaz de realizar eventos, utilizar variáveis e executar funções para criar uma experiência rica para o jogador. Nosso plano inicial é gerar eventos de colisão do shrek com os obstáculos, utilizando variáveis, e executar funções de movimento com a entrada de teclas pelo usuário.