

CURSO: SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	
PROFESSOR: JOTA PÊ	
TURMA: SINF02NBG4A	DISCIPLINA: DESENVOLVIMENTO WEB II
AVALIAÇÃO: [] AV1 [x] AV2 [] AV3	
ALUNO 1: Lucas Leite Pereira	RA: 0050022952
ALUNO 2: Leonardo Lopes Coimbra de Oliveira	RA: 0050023205
ALUNO 3: Lucas Cardoso Da Silva	RA: 0500023247
ALUNO 4: Maria Fernanda Ferreira De Souza	RA: 0050023329
NOTA:	VISTO DO PROFESSOR:
DATA: até 16 de junho de 2025	

Trabalho de 2ª Avaliação de Desenvolvimento Web II

COMPETÊNCIA A SER DESENVOLVIDA: construir games de plataforma 2d utilizando a linguagem JavaScript para criação de interatividade em usuário e uma aplicação.

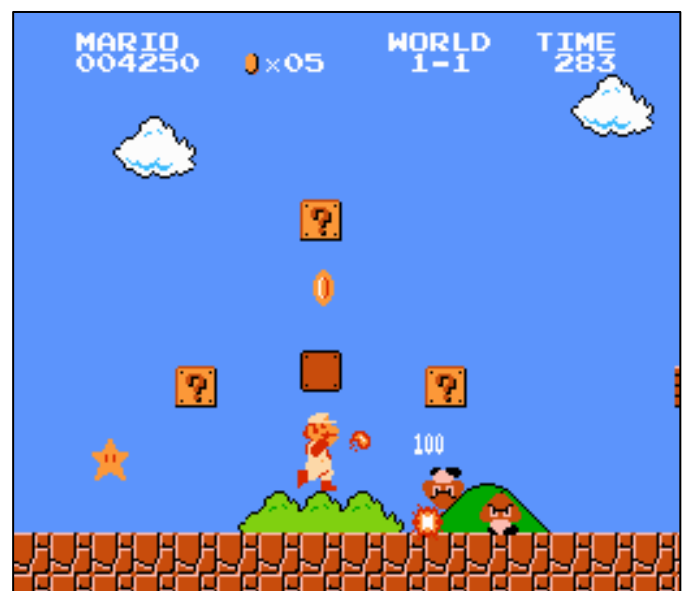
PERÍODO DE ENTREGA: até 16 de junho de 2025.

FORMA DE ENTREGA: realizar o download deste arquivo na sala de aula do Google *Classroom*, colocar o nome e a matrícula dos componentes do grupo, escrever o tema do game no quadro destinado ao mesmo, colocar um print da tela inicial do game no quadro destinado ao mesmo, colocar um print da tela de *game over* no quadro destinado ao mesmo, salvar esse arquivo em PDF e adicionar esse arquivo aos arquivos HTML (.html), CSS (.css), JavaScript (.js) e imagens a uma pasta compactada (formato ZIP, pelo amor de Deus não enviar em formato RAR e nenhum outro formato) a atividade “Trabalho de 2ª Avaliação” na sala de aula do Google *Classroom* e marcar a atividade como entregue.

OBSERVAÇÃO: não serão aceitos trabalhos após a data de entrega, grupos com mais de 4 alunos e grupos com games repetidos.

Jogos de Plataforma 2D

Jogo de plataforma 2D, também conhecido como jump'n' run em inglês, é um subgênero de jogos eletrônicos de ação em que o objetivo principal é mover o personagem do jogador entre pontos em um ambiente, correr e pular entre plataformas e obstáculos, enfrentando inimigos e coletando objetos. Os jogos de plataforma são caracterizados por níveis que consistem em terrenos irregulares e plataformas suspensas de altura variável que exigem pular e escalar para atravessar.



O gênero começou com o jogo eletrônico de arcade de 1980, *Space Panic*, que inclui escadas, mas não saltos. *Donkey Kong*, lançado em 1981, estabeleceu um modelo para o que inicialmente foi

chamado de "jogos de escalada". *Donkey Kong* inspirou muitos clones e jogos com elementos semelhantes, como *Miner* (1982).

Durante seu pico de popularidade no final dos anos 1980 e início dos anos 1990, estima-se que os jogos de plataforma consistam entre um quarto e um terço de todos os jogos de console, mas desde então foram suplantados pelos jogos de tiro em primeira pessoa. Em 2006, o gênero experimentou um declínio na popularidade, representando uma participação de mercado de 2% em comparação com 15% em 1998. Os jogos de plataforma ainda estão sendo lançados comercialmente, incluindo alguns que venderam milhões de cópias.



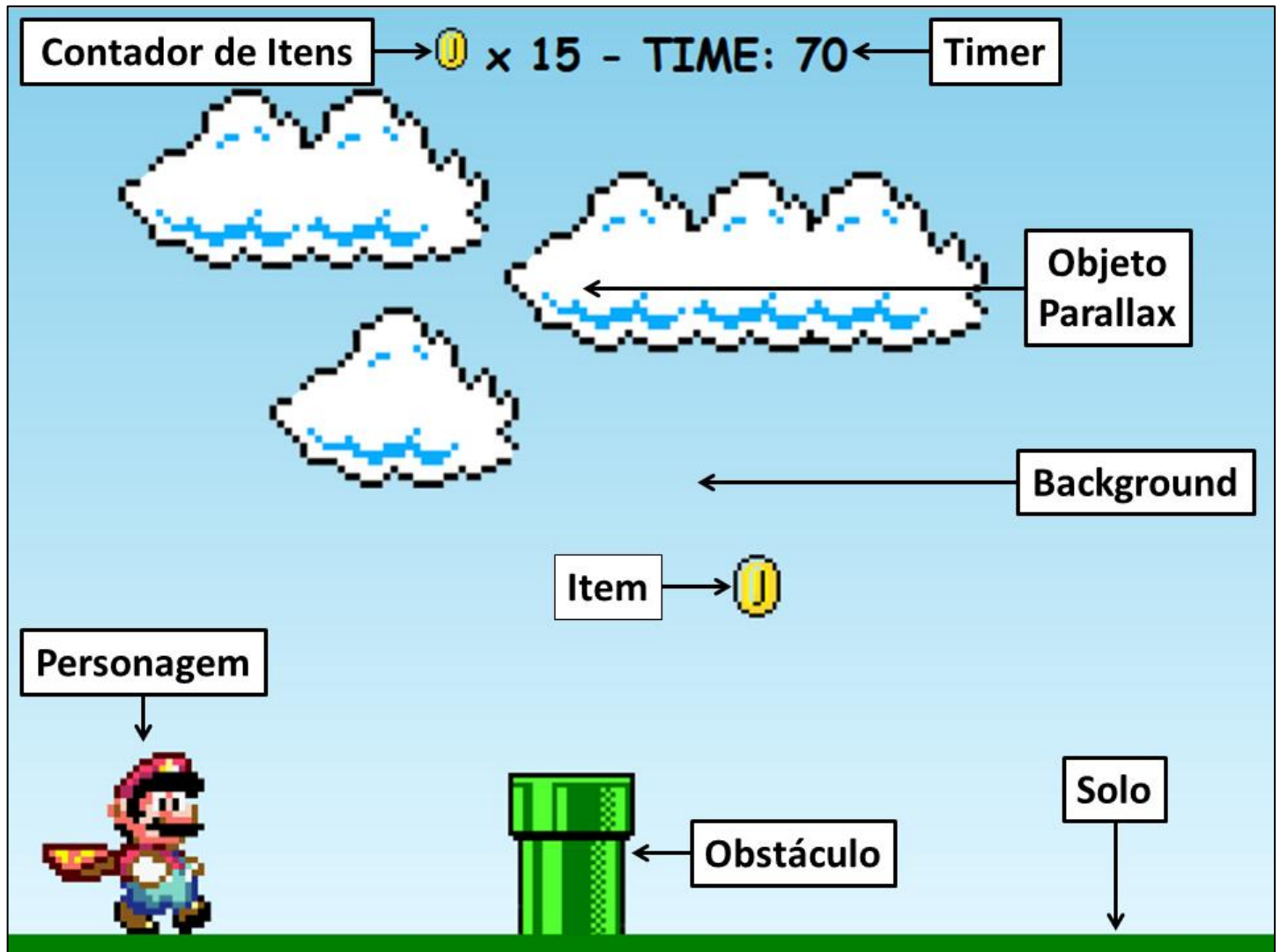
O Game

Deverá ser criado um game de plataforma 2d com os seguintes elementos de tela:

- Um background (imagem ou cor de fundo).
- Um solo (imagem ou borda)
- Um elemento, com efeito, *parallax* (efeito que faz com que um elemento de segundo plano se movimente em uma velocidade diferente do primeiro plano).
- Um personagem com ação de pulo.
- Um obstáculo que ao colidir com o personagem, encerre o jogo (*Game Over*).
- Um item que ao colidir com o personagem, incremente o contador de itens.
- Um contador de itens.
- Um timer que ao chegar em 0 (zero), encerre o jogo (*Game Over*).
- Um letreiro de *Game Over* (texto ou imagem) para ser exibido quando o personagem colidir com o obstáculo ou quando o tempo chegar ao fim.
- Um botão para reiniciar o game quando ele for encerrado (*Game Over*).






Abaixo, temos um exemplo dos elementos da tela:



Estrutura do Game

O game deverá ser criado com HTML, CSS e JavaScript. Essa aplicação deverá ser no formato SPA (*Single Page Application* – Aplicação de Página Simples).

FRONT-END		BACK-END
HTML 	CSS 	JS 
Utilizado para inserir os elementos da tela	Utilizado para formatar a tela e criar as animações	Utilizado para criar a jogabilidade e os contadores

Tema do Game

Um jogo de plataforma inspirado em 'donkey kong', onde o objetivo é coletar todas as bananas para completar a fase, e para isso você tem que evitar os inimigos ao decorrer do caminho e fazer pulos estratégicos.

Print da Tela Inicial do Game



Print da Tela de Game Over

GAME OVER

Reiniciar

