

Relatório do jogo: "Little Pitchula"

Deborah Kahey, Isabela Cristina, Luiza Moselli, Waleska Maria, Wanessa de Oliveira

¹Curso Desenvolvimento de Sistemas – Colégio Técnico (COLTEC - UFMG)

1. Ideia do jogo

Little Pitchula é uma pequena e inocente refrigerante que gostava muito de jogar nas horas vagas. Porém, após perder toda sua fortuna durante uma partida de truco, ela se vê sem opção a não ser passa a trabalhar para Fantinha, um agiota que coordena o crime local. Little Pitchula agora é encarregada de coletar as dívidas de jogo de outras bebidas.



Figura 1. Menu do Jogo

2. Mecânica proposta

"Little Pitchula" é um jogo 2D de plataforma. Usando as setas do teclado (pra esquerda, pra direita, pra cima), o usuário poderá controlar Little Pitchula pelo mapa. O objetivo é coletar o máximo de moedas possíveis e desviar de inimigos para não levar dano. Ao chegar no fim da fase, Little Pitchula agarra a bebida caloteira e a leva para Fantinha.

3. Critérios de acessibilidade inseridos

Foram inseridos critérios de acessibilidade em "Little Pitchula". Eles incluem adaptações para usuários daltônicos, autistas e com baixa visão.

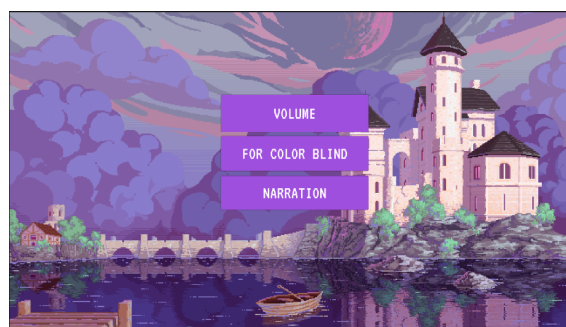


Figura 2. Menu de opções

3.1. Adaptações para daltonismo

A paleta de cores foi alterada para que daltônicos possam aproveitar o jogo propriamente.