



INSTITUTO FEDERAL DA PARAÍBA  
CAMPUS CAMPINA GRANDE  
BACHARELADO EM ENGENHARIA DA COMPUTAÇÃO  
DISCIPLINA DE POO e LAB. POO  
PROF. VICTOR ANDRÉ PINHO DE OLIVEIRA

Proposta Projeto Final

## Instruções

Então vamos lá.

O objetivo com essa proposta é guiá-lo, desde já, rumo ao seu **projeto final**. Talvez esteja pensando que ainda é cedo, e é verdade. Mas quanto mais cedo começarmos, melhor. Nesse primeiro momento, lidaremos com questões mais abstratas e abrangentes. Adianto que você é livre para escolher o jogo que quiser, o estilo que quiser, mas talvez eu precise fazer alguns ajustes na sua proposta para que tudo fique melhor pra você (bem como atenda aos requisitos mínimos do projeto, que envolvem tópicos da disciplina, e também as limitações da engine ASCII que desenvolvi).

Um jogo tem a finalidade de divertir. Simples assim. Mas para que um jogo tenha a mínima característica de um jogo, de fato, ele precisa ter pelo menos um **herói**, um **objetivo** e algumas **restrições** que desafiam o jogador no alcance desse objetivo.

Por exemplo, tomemos por base um jogo de Resgate. O **objetivo** do jogo seria resgatar pessoas em perigo usando um helicóptero (**herói**). Porém, o helicóptero tem um tanque de combustível limitado, uma quantidade de vagas limitadas e uma quantidade de carga limitada (**restrições**). Apesar de o objetivo do jogo ser simples, essas restrições criam um certo quê de desafio que tornava o jogo interessante. Caso o jogador consiga resgatar todas as pessoas atendendo às restrições, temos um vencedor. Caso o tanque de combustível secasse no meio do resgate, temos um Game Over.

Recomendo que experimente o jogo do Resgate antes de seguir para sua proposta. Clique [aqui](#) e siga as instruções da página para testar.

Você pode testar também outro jogo que desenvolvi, o Save The Princess. Clique [aqui](#) e siga as instruções.

# A sua proposta

Agora chegou a sua vez...

## 1) Que jogo você pretende desenvolver?

(Ideias: Ghost Buster, um RPG, Harry Potter, Subway Surf, Galaga, Space invaders etc.)

→ Um jogo de luta de turnos entre dois personagens, cada um controlado por um jogador, semelhante às batalhas Pokémon dos jogos clássicos de GameBoy (Pokémon Red, Blue, Green).

→ Antes do duelo, cada jogador escolhe:

- Personagem (a princípio, estarão disponíveis os quatro animais das casas de Hogwarts: texugo, leão, corvo e serpente).
- 4 Habilidades normais e uma Habilidade especial de um determinado conjunto de habilidades, o qual vai depender do personagem escolhido.
- Itens (poção para recuperar vida; poção de cura de envenenamento, sono, medo, cegueira; poção para aumentar os status de ataque, agilidade, defesa, etc.; e entre outros).

→ Cada animal possui um conjunto de status padrão (vida, ataque, agilidade, defesa, e outras).

→ Feitas as escolhas, o duelo acontece como um jogo de luta de turnos normal, no qual vence o jogador que conseguir fazer a barra de vida do adversário zerar primeiro.

→ Em um turno, o jogador pode escolher se vai usar uma habilidade, um item ou “descansar”.

- Cada habilidade consome uma certa quantidade de uma barra de energia, a qual é renovada em uma unidade sempre que um turno começa. A habilidade especial consome toda a barra.
- A opção “descansar” é quando o jogador não quer usar nenhum item e nenhuma habilidade; sendo assim, ele conserva a barra de energia.

→ Podemos discutir mais tarde detalhes como

- Como decidir qual personagem vai agir primeiro em um turno depois das escolhas dos jogadores terem sido feitas?
- **Principalmente:** como balancear as habilidades dos personagens e suas interações com os itens?

## 2) Descreva como pensa o jogo? Defina:

a) Quem é o herói?

b) Qual o objetivo?

**c) Quais as restrições?**

**Descreva um cenário simples onde o herói pode alcançar seu objetivo.**

→ Acredito já ter deixado claro na pergunta anterior.

**3) O jogo envolverá itens?** (Por exemplo, no jogo do Resgate tínhamos um item “Combustível” que permitia encher o tanque do Helicóptero. No jogo Save The Princess, tínhamos uma chave que permitia abrir a sala da princesa.)

→ Sim, mas itens que serão utilizados durante a batalha que vão ajudar em:

- Aprimorar status (ataque, defesa, agilidade, etc.).
- Curar status perniciosos (como veneno, tontura, cegueira, medo).
- Recuperar vida e energia.
- Aprimorar uma habilidade.
- Etc.

**4) Quais as teclas de ação para o seu jogo?** (Por exemplo, no jogo do Resgate tínhamos as teclas “w”, “s”, “a” e “d” para mover o helicóptero nas quatro direções, e a tecla “x” para pegar/deixar pessoas. Entre outras teclas para pausa e sair.)

→ O jogador não controla o movimento dos personagens, só vai apenas fazer escolhas nos menus disponíveis.

→ Portanto, as teclas a serem usadas serão as quatro setas (→, ↑, ←, ↓) para indicar as opções que estão sendo selecionadas; o “Esc” para pausar e “Enter” para confirmar uma escolha.

**5) Quantas fases pretende criar?** (Posso sugerir ajustes a depender do jogo. Três parece um bom número.)

→ Por ser um jogo de luta, terá somente uma fase representando o campo de batalha.

**6) Crie um esboço visual (rascunho) do jogo que pretende criar.**

### Tela de seleção de personagem

Escolha seu monstro



< Nome do Monstro selecionado >

---

### Tela de um duelo acontecendo

Agora é a vez de < nome dado ao leão > agir

<barra de vida>

<barra de energia>



<barra de vida>

<barra de energia>

Conjunto de itens ou habilidades disponíveis dependendo do que o usuário escolheu no menu à direita.

Escolher uma habilidade

Escolher um item

Descansar

Habilidade Especial (somente se barra de energia estiver completa)