

Documento de design do jogo

Preencha o seguinte documento

1. Escreva o título do seu projeto.

_____ Caçando Borboletas _____

2. Qual é o objetivo do jogo?

_____ Caçar o número máx. de borboletas _____

3. Escreva uma breve história do seu jogo.

__Uma garotinha está em seu quintal e o maior desejo dela seria caçar borboletas, mas nunca apareceu nenhuma no quintal dela, mas agora com esse jogo de caçar borboletas, com certeza ela irá realizar seu maior desejo!_____

4. Quais são os personagens deste jogo?

- Os personagens de jogo são aqueles que respondem ao usuário com base na entrada do usuário.
- Carros, macacos, dinossauros, magos, etc., são os personagens do jogo.

Número	Nome do Personagem	O que esse personagem pode fazer?
1	garotinha	Ela pode pular e caçar borboletas
2		
3		
4		
5		
6		
7		

8		
---	--	--

6. Quais são os personagens não-jogadores deste jogo?

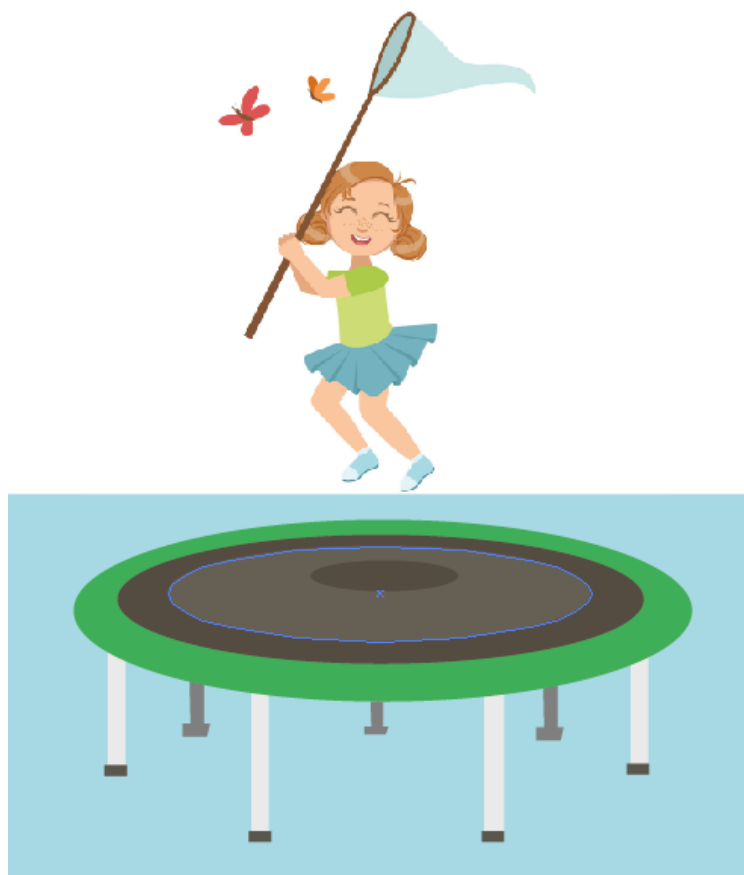
- Personagens não-jogadores são aqueles que não possuem uma ação ou comportamento quando o usuário interage com o jogo.
- Barreiras, pedras, bananas, moedas, etc., são personagens não jogáveis no jogo.

Número	Nome do Personagem	O que esse personagem pode fazer?
1	borboletas	Elas podem ser caçadas e podem voar
2	pula-pula	Pode fazer a garotinha pular
3		
4		
5		
6		

7		
8		

Desenhe sua imaginação deste jogo. Como é esse jogo?

- Desenhe o jogo em seu computador ou em papel.
- Adicione imagens das cenas do jogo para mostrar cada um dos personagens que jogam e não jogam pelo menos uma vez.



Como você planeja tornar seu jogo atraente?

____ Quanto mais a tecla de espaço for pressionada mais alto será a altura do pulo da garotinha _____