

# Projeto Teste

*Tecnologias WEB*

*PROJETO TESTE 01*

Elaborado por:  
Juliana Mycaelle O. Silva

Modificado por:

# CONTEÚDO

**CONTEÚDO**

**2**

**INTRODUÇÃO**

**3**

**DESCRIÇÃO DAS TAREFAS**

**3**

TAREFA 01 – TELA INICIAL

3

TAREFA 02 – TELA DO JOGO

4

TAREFA 03 – TELA DE GAME OVER

5

TAREFA 04 – VITÓRIA

5

# INTRODUÇÃO

## "Desenvolvendo o Jogo Mata Mosquito"

Bem-vindos à atividade prática que testará suas habilidades de desenvolvimento e criatividade! Hoje, vocês terão o desafio de criar um jogo chamado "Mata Mosquito". O objetivo deste projeto é desenvolver um jogo simples, divertido e funcional dentro de um prazo desafiador de 6 horas.

Neste projeto, vocês deverão aplicar conceitos de lógica de programação, design e interação com o usuário, considerando elementos como:

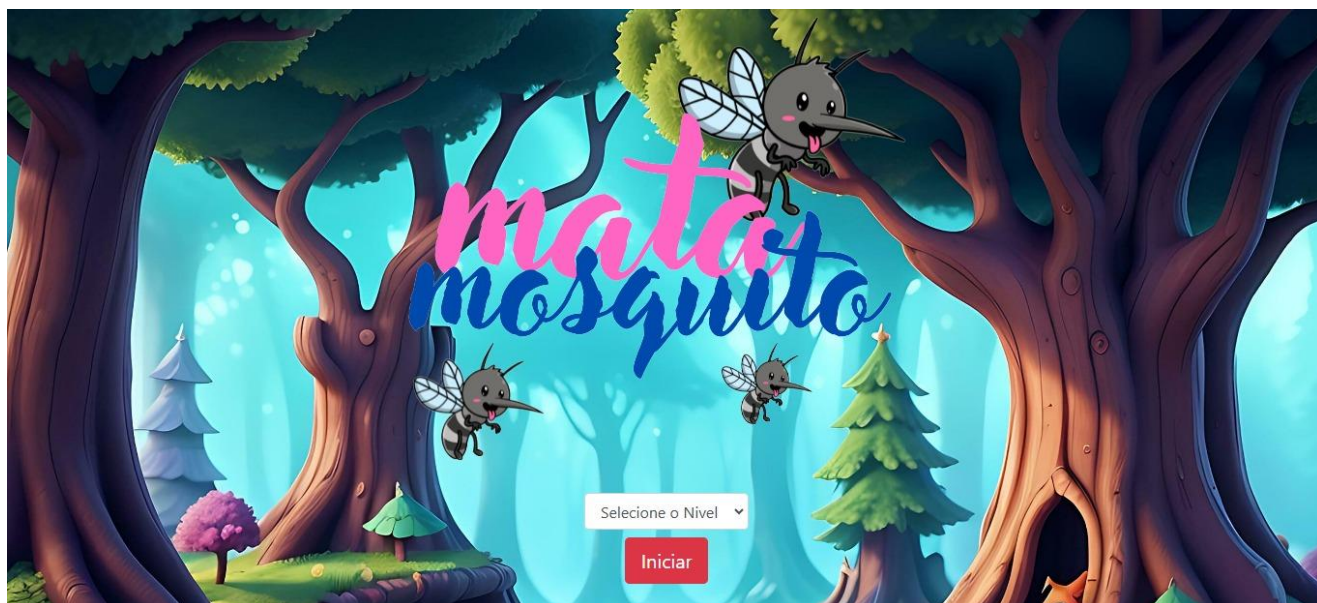
1. **Mecânica do Jogo:** Como o jogador interage com os mosquitos? Qual será o nível de dificuldade?
2. **Design e Interface:** Como o jogo será visualmente atrativo e fácil de entender?
3. **Funcionalidades Básicas:** É necessário implementar um sistema de pontuação e níveis progressivos.

O desafio não é apenas técnico, mas também de gestão de tempo, já que cada etapa – Planejamento, desenvolvimento, testes e finalização – deverá ser concluída dentro do período. Dividam as tarefas, organizem-se e mãos à obra!

## DESCRIÇÃO DAS TAREFAS

### TAREFA 01 – TELA INICIAL

**Descrição:** Elabore a página inicial do jogo de maneira que a mesma tenha a seguinte interface:



O menu seleção de nível deverá ser funcional, e ao clicar o botão iniciar o usuário deverá ser levado para a tela do jogo.

No menu deve haver quatro níveis:

- Fácil;
- Médio;
- Difícil;
- Chuk Noris;

Organizados em nível de dificuldade.

## TAREFA 02 – TELA DO JOGO

**Descrição:** Nessa tarefa, você deve criar a interface e desenvolvimento do jogo, como mostrada na imagem abaixo:



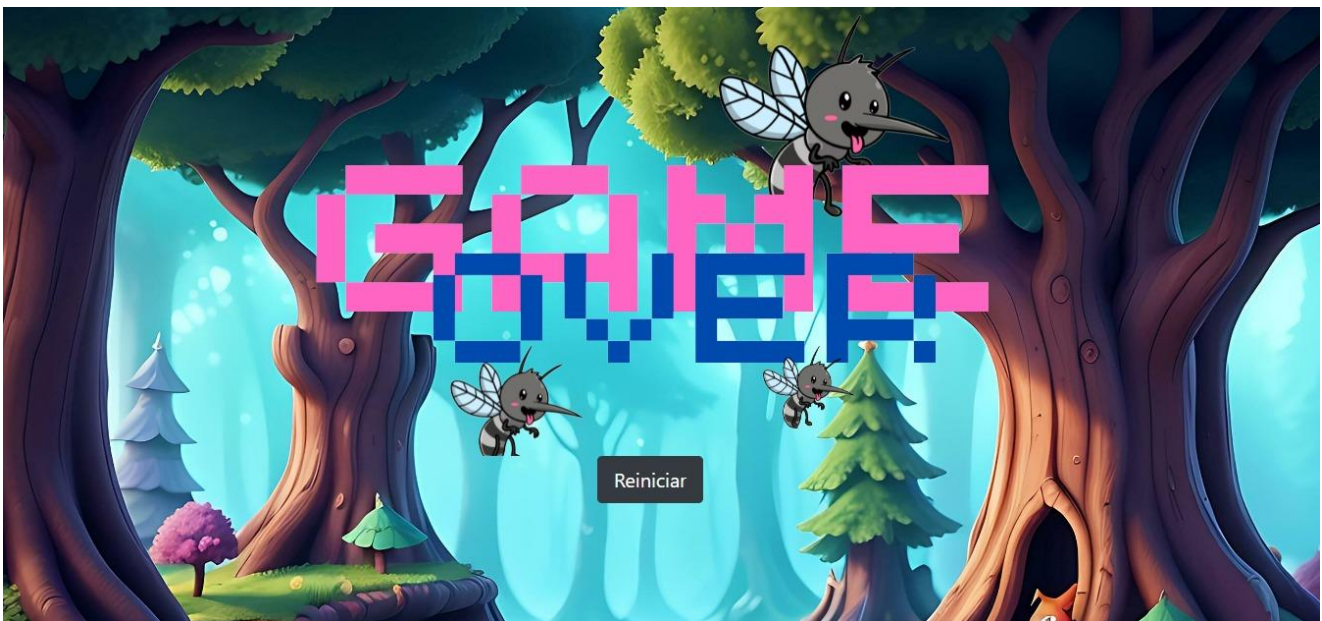
Regras do jogo:

- O jogo deve ter um contador de tempo, onde o nível de dificuldade vai especificar o tempo de jogo.
- O jogo deve ter o painel com vidas, no canto direito inferior da tela, as vidas cheias representadas pelos corações cheios e a vida vazia representada pelo coração vazio. O jogo deve ter um contador de vidas, a cada vez que o mosquito não for acertado, deve-se diminuir uma vida.

- O mosquito deve aparecer em tamanhos diferentes e em posições diferentes ao longo do jogo.
- O mosquito deve inverter aleatoriamente sua posição horizontal entre A e B. (A aparece virado para um lado e B para o outro).
- O mouse deve se transformar numa raquete toda vez que estiver sobre a imagem do mosquito, disponível na imagem mata\_mosquito.
- Caso acabe o tempo e não tenha acabado as vidas, o usuário venceu. Ao ganhar deve-se direcionar o usuário para a tela de vitória.
- Caso acabe as vidas e não tenha acabado o tempo, o usuário perdeu. Ao perder deve-se direcionar o usuário para a tela de game over.

### TAREFA 03 – TELA DE GAME OVER

**Descrição:** A tela de game over deve ter a seguinte interface:

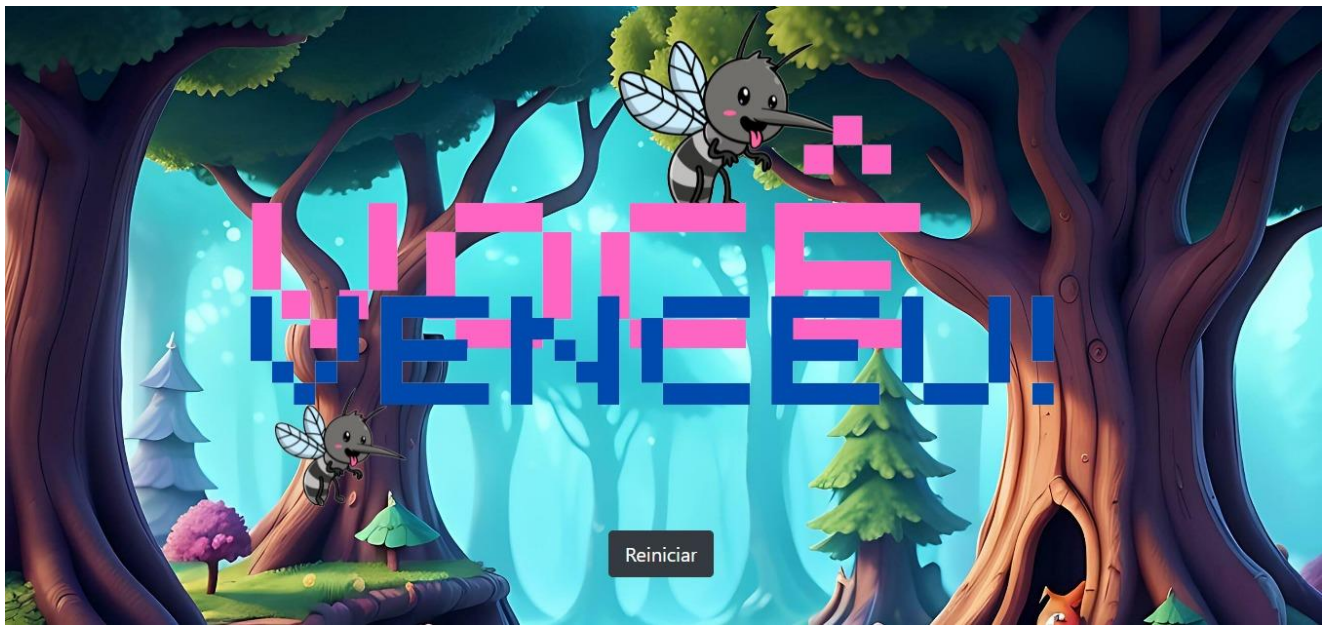


**Importante:** o botão de reiniciar deverá levar o usuário para a tela inicial.

### TAREFA 04 – VITÓRIA

**Descrição:** Crie uma tela para onde o usuário deverá ir a cada vez que vencer o jogo como mostrada abaixo:





**Importante:** o botão de reiniciar deverá levar o usuário para a tela inicial.