

BANANADAS

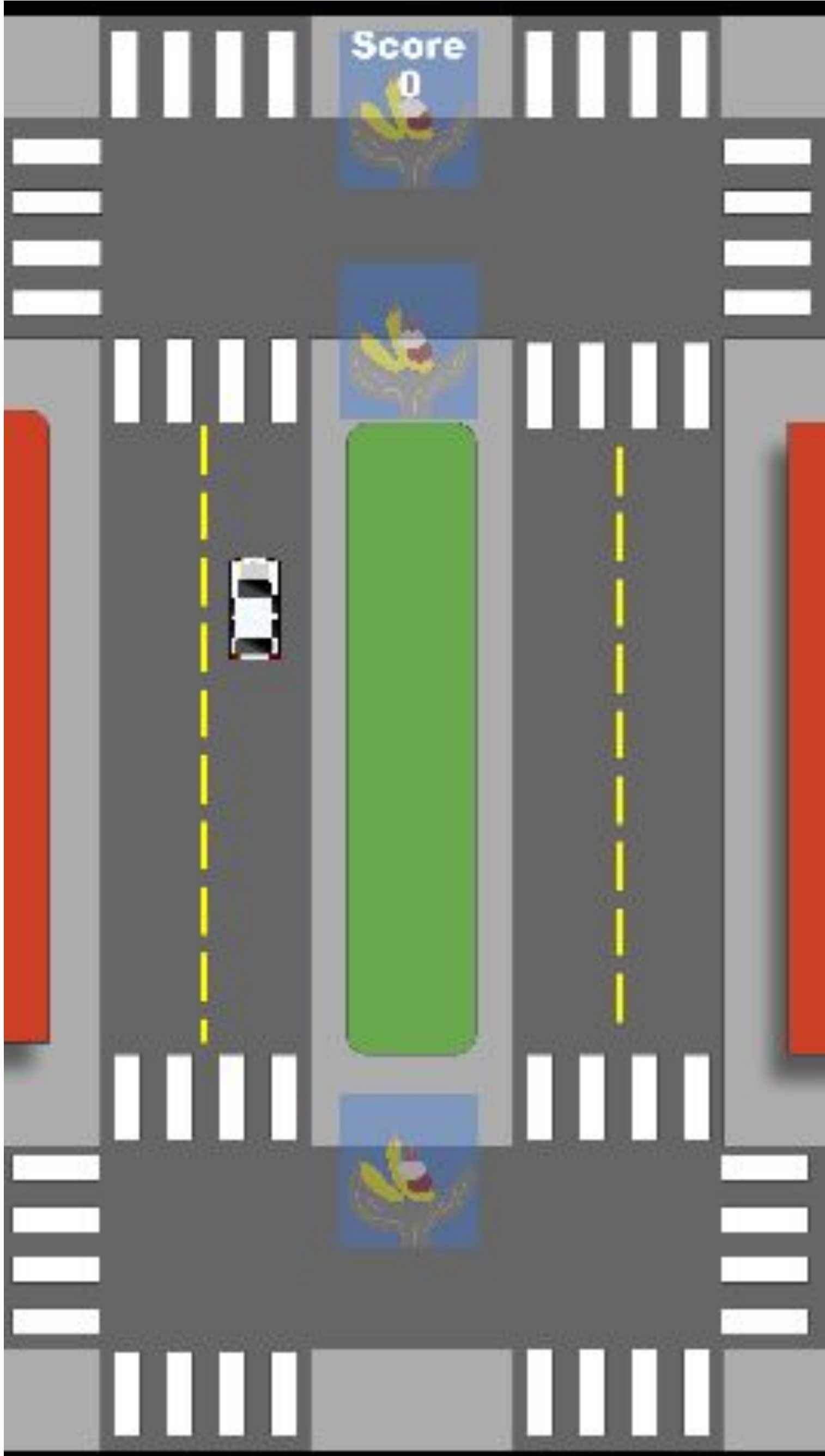
MEYER, PEDRO
UNIVERSIDADE 7 DE SETEMBRO
SISTEMAS DE INFORMÇÃO

APRESENTAÇÃO

O jogo Bananadas tem como personagem principal um gorila que vende sorvetes numa minivan ao redor da cidade na qual está passando por uma onda de calor e ele não quer perder esta oportunidade para ajudar os cidadãos a superar esse dia incomum resfriando-os com seus deliciosos petiscos frios sabor, principalmente, banana. Apesar do seu entusiasmo ele é muito grande para o carro e agora só consegue mexer o volante o suficiente para fazer a curva apenas para um lado.

Eu me inspirei e baseei o jogo por um outro jogo lançada, na época, no cartoonnetwork onde os personagens fictícios do desenho “Eu sou o Máximo” também passam por um aumento inesperado na temperatura na cidade e tentam vender a maior quantidade de sorvete que puderem, mas o motorista era um babuíno que, por não ter se dedicado a educação, só sabia dobrar para um lado, criando uma dificuldade a mais no jogo do site que proporcionou um desafio ao jogador além do objetivo de alcançar a maior pontuação possível no jogo, oferecendo para as crianças mais diversão e desafio dentro do jogo do site.

TELAS E NAVEGAÇÃO



RESULTADOS

É interessante descobrir através do meio moderno de comunicação várias formas para elaborar e solucionar os problemas encontrados ao longo do desenvolvimento do jogo e compreender a extrema importância de possuir um bom planejamento e executá-la com a finalidade de chegar ao produto final sem enfrentar dificuldades desnecessárias ou diminuir a carga horária necessária para a conclusão do projeto ou a redução de tempo gasto para solucionar um problema.

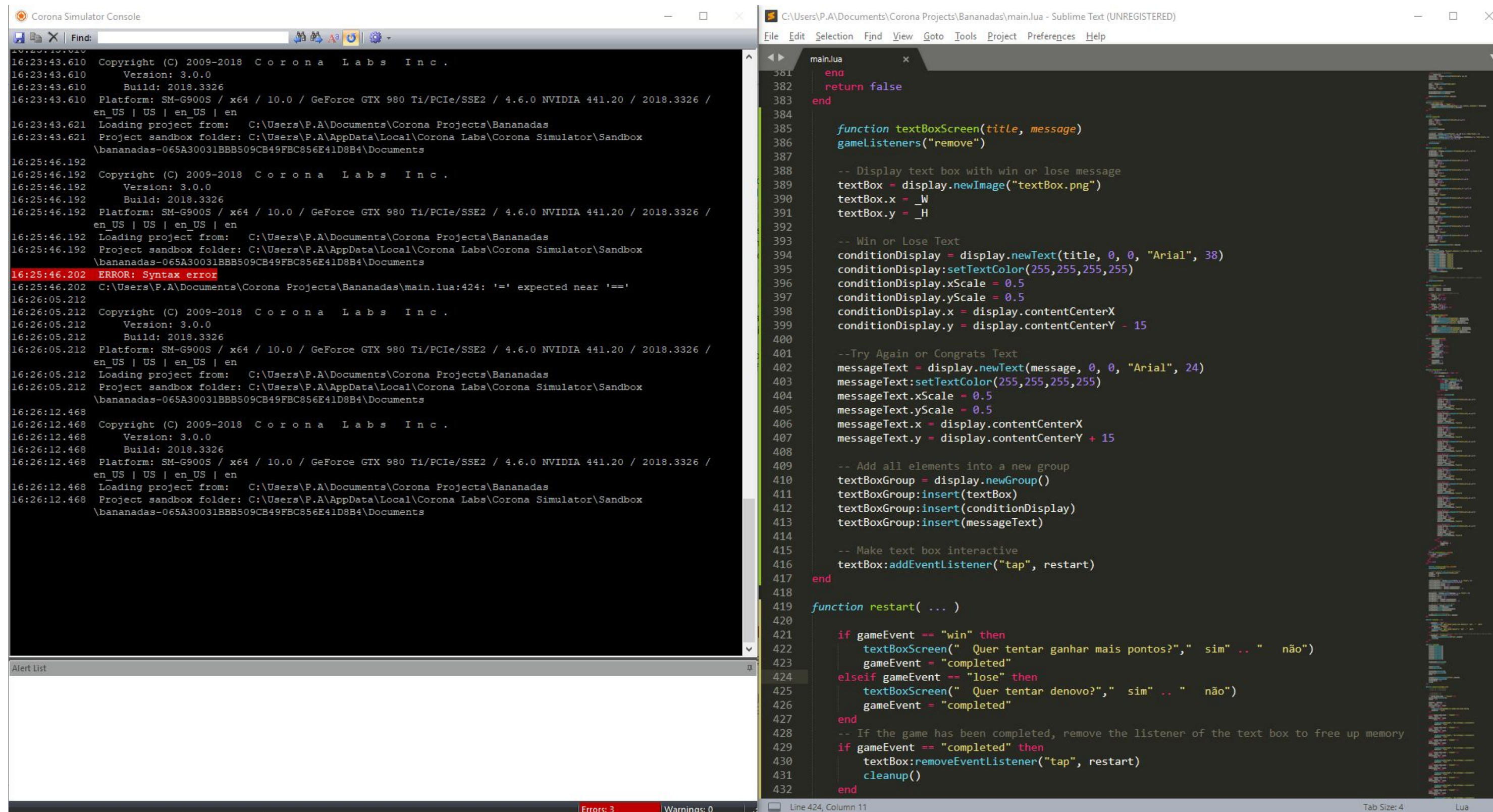
METODOLOGIA

Com a ideia rústica, o primeiro passo foi desenhar em papel como seria o visual básico do jogo que eu gostaria que ficasse ao final do desenvolvimento, deixei de lado detalhes específicos como quais sons ou cores teriam os objetos e as imagens da fase.

Utilizando a linguagem LUA pesquisei por várias fontes e exemplos de outros jogos a melhor forma para realizar o objetivo atual da programação para o programa SUBLIME executasse a tarefas desejada com o intuito de melhorar e acrescentar as funções juntamente com os objetivos e dificuldades previamente planejadas com a ajuda da ferramenta TRELLO, utilizada para planejar e dividir em etapas e passos o desenvolvimento do projeto, no jogo.

Apesar dos obstáculos encontrados ao longo da criação do aplicativo fui capaz de superá-las através de testes feitos com o CORONA SIMULATOR e exemplos descobertos nos sites GITHUB e STACKOVERFLOW para complementar ou simplificar as funções no código. As maiores complicações foram durante as repetições automatizadas e nas criações de tabelas para servirem de referência às repetições com a finalidade de criar limitações e formas adicionais de guardar valores necessários, também houve dificuldades menores com soluções de fácil entendimento ou realização que podiam variar entre um simples desenho para melhorar o visual ou até mesmo o entendimento do jogo á definir os sons e músicas com a finalidade de remover a monotonia de permanecer utilizando o aplicativo por períodos prolongados ou para dar um “toque de vida” ao jogo.

A cada momento que foi trabalhado no aplicativo havia sempre algo a melhorar ou mudar, mas mantendo a ideia e os planos para o desenvolvimento do jogo me mantive fiel ao objetivo real do programa que era criar a dificuldade do veículo poder fazer a curva somente para um lado para chegar ao alvo pré-determinado e ganhar pontos sem poder bater nos obstáculos impostos ao usuário do aplicativo criando a satisfação de superar os contratempos e obter a maior pontuação possível.



REFERÊNCIAS

TEXTO(LOCAR LINKS DO MATERIAL PEGO ONLINE)
www.Github.com
www.stackoverflow.com
MUSIC: <https://www.purple-planet.com>
IMAGEM:<https://opengameart.org/>