

# Disciplina: Desenvolvimento Web I – Front-End

## Documentação do Projeto

Prof.: Peterson Lobato

---

## [Matemática]

---

### 1. Identificação do Projeto

Nome do jogo: Matemática

Equipe: Teams Animations (Letícia Veras, Caick Ruan, Larinete Xavier e Pedro Sérgio)

Data de início: 04/09/2025

Plataforma(s) alvo: WEB

Ferramentas utilizadas: FIGMA, GEMINI, CHAT-GPT, HTML, CSS e JAVASCRIPT.

### 2. Resumo do Jogo

Objetivo do jogo: Um jogo de tabuleiro que mistura diversão e matemática, estimulando o raciocínio lógico e o aprendizado das crianças.

Público-alvo: Crianças de 5 a 10 anos.

Gênero: Educativo

Estilo visual e sonoro:

### 3. Equipe e Papéis

Nome	Função	Responsabilidades
Pedro Sérgio	Programador	Criar e fazer manutenção do código.
Letícia Farias Veras	Gestor	Liderar a equipe e se responsabilizar pelos documentos.
Caick Ruan da Silva Santana	Programador	Criar e fazer manutenção do código
Larinete Santana Xavier	Design	Desenvolver identidade visual e sonora do jogo.

### 4. Mecânicas do Jogo

Como o jogo funciona?

Regras principais: O jogador só poderá avançar a casa se acertar o cálculo matemático e recuar caso erre.

# Disciplina: Desenvolvimento Web I – Front-End

## Documentação do Projeto

Prof.: Peterson Lobato

Interações do jogador: O jogo se baseia em avanço de casas e jogo de dados.

Níveis ou fases (se houver): A cada final alcançada, as contas matemáticas ficam mais complexas.

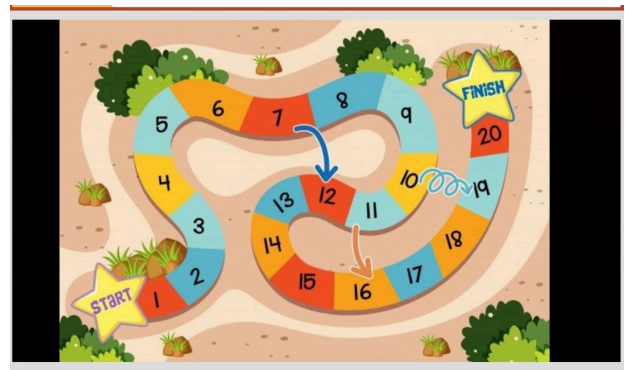
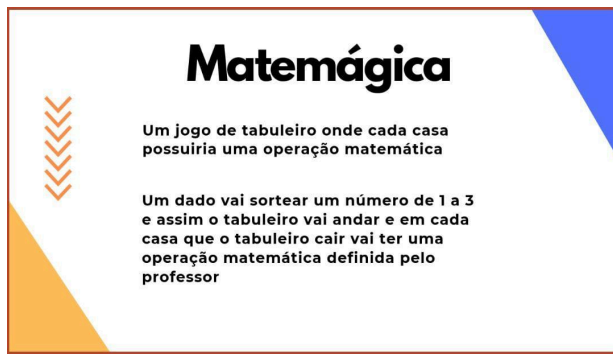
### 5. Narrativa e Personagens (se aplicável)

História (enredo):

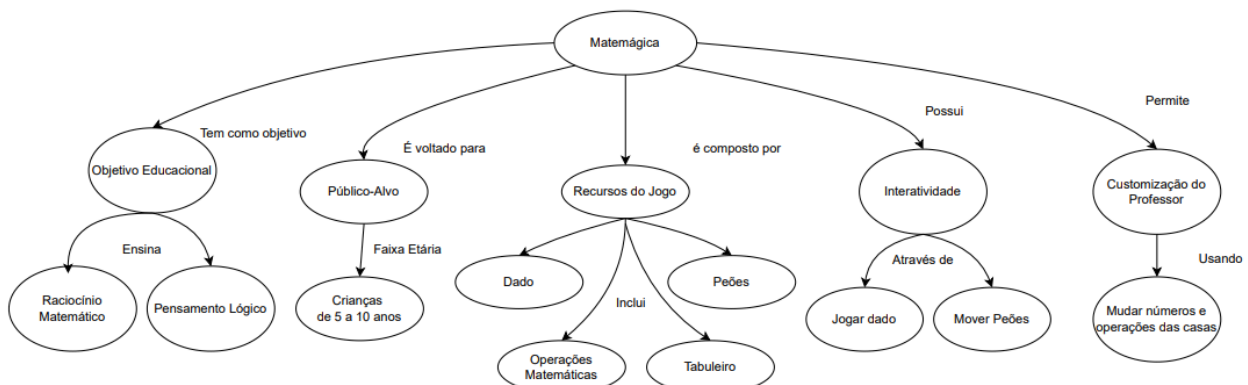
Personagens principais: Cavaleiro, princesa e mago.

Ambientação: Tabuleiro

Esboço Inicial:



Mapa conceitual:



# Disciplina: Desenvolvimento Web I – Front-End

## Documentação do Projeto

Prof.: Peterson Lobato

---

### 6. Protótipos e Telas

Telas do jogo (rascunhos ou protótipos visuais):

- Tela inicial



- Menu

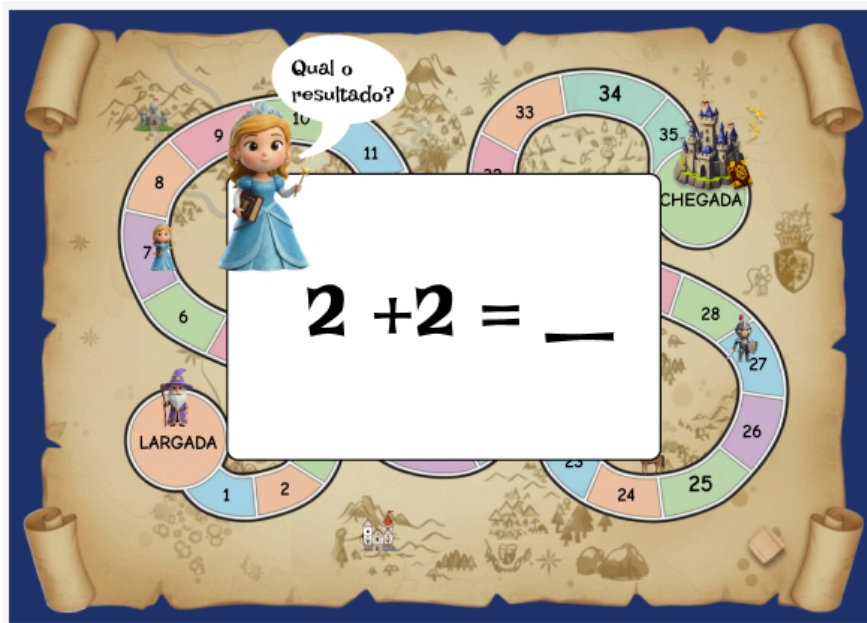


# Disciplina: Desenvolvimento Web I – Front-End

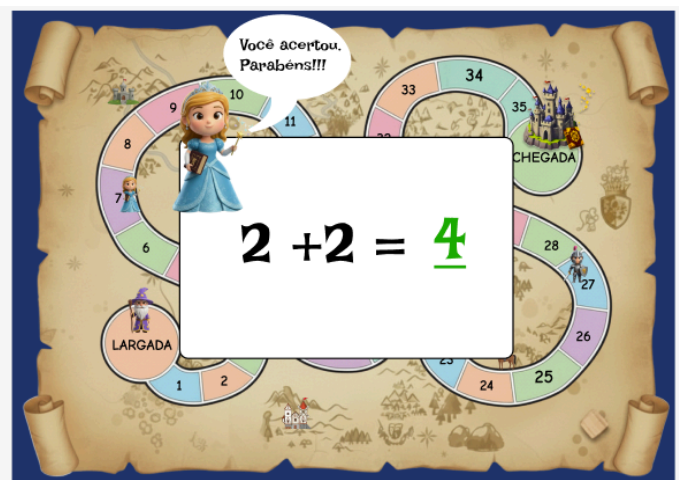
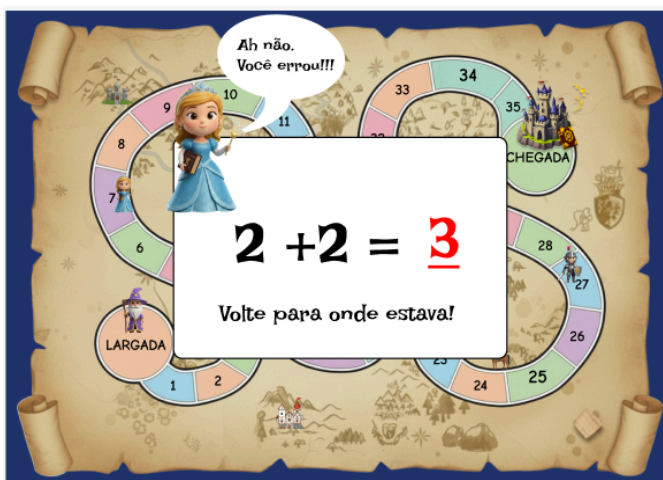
## Documentação do Projeto

Prof.: Peterson Lobato

- Fase de jogo



- Tela de vitória/derrota

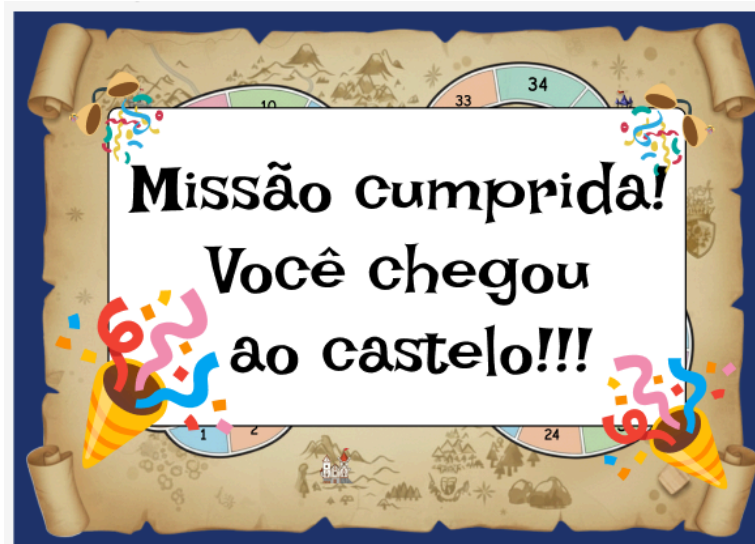


# Disciplina: Desenvolvimento Web I – Front-End

## Documentação do Projeto

Prof.: Peterson Lobato

---



### 7. Processo de Desenvolvimento

Organização das tarefas (print do Trello):

#### Etapas do Processo de Desenvolvimento

Descreva detalhadamente as etapas seguidas no desenvolvimento do jogo, baseando-se no **Ciclo de Vida de Desenvolvimento de Software**.

1. **Levantamento e Análise de Requisitos**
2. **Planejamento**
3. **Design**

#### Justificativa do design:

Escolhemos usar cores frias no jogo porque elas passam uma sensação de calma e tranquilidade, ajudando as crianças de 5 a 10 anos a se concentrarem melhor enquanto jogam. Cores como azul e verde deixam o ambiente mais leve e agradável, evitando que o visual fique cansativo ou confuso. As letras animadas foram pensadas para chamar a atenção das crianças de um jeito divertido e estimulante. O estilo das letras desperta curiosidade e faz com que elas lembrem melhor do que estão aprendendo, já que o visual dinâmico torna a experiência mais marcante. Com essas escolhas, o design do jogo fica mais lúdico, atrativo e educativo, ajudando no desenvolvimento da leitura, da concentração e da criatividade das crianças.

4. **Desenvolvimento**
5. **Testes**

# Disciplina: Desenvolvimento Web I – Front-End

## Documentação do Projeto

Prof.: Peterson Lobato

---

### 6. Entrega

### 8. Reflexão Final

O que aprendemos com o projeto?

O que faríamos diferente em um próximo jogo?

Como foi o trabalho em equipe?