|  |  |
| --- | --- |
| **Objetivos:**  - Planeamento do projeto. | **Recursos:**  - MICROSOFT WORD  - INTERNET |

**Conteúdos/Exercícios:**

|  |
| --- |
| **Guião:**  No universo cibernético, onde servidores governam as dimensões digitais, um técnico de hardware excecional chamado Azel Pear Tree mantém a paz entre os sistemas.  Ele é conhecido pela sua habilidade em consertar e melhorar servidores, garantindo que o fluxo de dados seja contínuo e confiável.  Azel Pear Tree tinha um amigo de longa data, J.J. Barbosans, outro talentoso técnico de hardware. Juntos, eles trabalharam em inúmeros projetos e compartilharam a sua paixão pela tecnologia. Porém, algo mudou. J.J começou-se a afastar, tornando-se mais recluso e secreto em relação às suas atividades.  Um dia, o impensável acontece. J.J. desliga o servidor do universo, lançando o universo digital no caos absoluto. As dimensões digitais entraram em colapso, e o caos espalhou-se rapidamente.  Azel, desesperado para restaurar a ordem e desvendar os mistérios por de trás das ações de seu antigo amigo, decidiu embarcar numa missão perigosa para derrotar J.J. e restaurar o servidor do universo.  Este jogo vai consistir num jogo singleplayer topdown shooter do estilo bullet hell em que o jogador explora 7 mundos. Estes mundos são: 1. Mundo da Aplicação: "Cyber Metropolis" No primeiro mundo, os jogadores exploram o "Cyber Metropolis", uma cidade digital vibrante e movimentada que representa a camada da Aplicação no universo cibernético. Este mundo é repleto de programas e aplicativos interativos, onde os jogadores resolvem quebra-cabeças baseados em lógica e tecnologia para progredir. Aqui, Azel enfrenta desafios relacionados a software, como reparar sistemas de comunicação e resolver problemas de compatibilidade. 2. Mundo da Apresentação: "Pixel Art Gallery" No segundo mundo, os jogadores visitam a "Pixel Art Gallery", uma dimensão digital onde a estética e a arte são fundamentais. Este mundo representa a camada da Apresentação, com desafios que envolvem decodificação de imagens, restauração de cores e solução de quebra-cabeças artísticos. Aqui, Azel deve usar sua habilidade em manipular a apresentação de dados para avançar. 3. Mundo da Sessão: "Data Nexus Realm" O terceiro mundo, "Data Nexus Realm", é uma zona onde a conexão é essencial, simbolizando a camada da Sessão. Neste mundo, os jogadores devem resolver desafios relacionados à comunicação e à sincronização de dados. Azel deve restabelecer as conexões entre sistemas e dispositivos para desbloquear novas áreas. 4. Mundo do Transporte: "Packet Expressway" No mundo do Transporte, chamado "Packet Expressway", os jogadores enfrentam desafios relacionados à transferência eficiente de dados. Eles devem resolver quebra-cabeças de roteamento de pacotes e superar obstáculos que representam gargalos na rede. Azel deve otimizar as rotas de comunicação para avançar neste mundo. 5. Mundo das Redes: "The Firewall Frontier" No quinto mundo, "The Firewall Frontier", a camada das Redes é o foco. Este mundo é cheio de barreiras de segurança representando firewalls e protocolos de rede. Azel deve encontrar maneiras de superar essas barreiras, desativando sistemas de segurança e abrindo caminho através de redes complicadas. 6. Mundo da Ligação de Dados: "Cyber Cogs Canyon" O mundo do Ligação de Dados, "Cyber Cogs Canyon", é uma região repleta de engrenagens, fios e dispositivos físicos que representam a camada de Enlace. Aqui, os jogadores enfrentam desafios relacionados à conectividade física, como a reparação de cabos e a configuração de dispositivos de rede. Azel deve garantir que os componentes físicos estejam funcionando corretamente. 7. Mundo da Física: "Quantum Core Depths" Por fim, no sétimo mundo, "Quantum Core Depths", os jogadores mergulham nas profundezas da camada Física, onde a física quântica e as partículas subatômicas governam. Neste mundo, Azel enfrenta desafios abstratos, resolvendo quebra-cabeças relacionados à natureza fundamental da realidade digital. Aqui, a manipulação da realidade digital é a chave para avançar. E por fim, após descobrir J.J.Barbosa e questionar os motivos sombrios, Azel luta contra J.J para salvar o cyber-universo. |
| Atividades/Tarefas   |  |  |  | | --- | --- | --- | | Atividade | Título | Descrição | | A | Criação da Base de Dados | Criar base de dados, em MySQL. O MySQL vai ler os ficheiros json para facilitar a ligação á base de dados. O GameMaker vai guardar os ficheiros em formato Json. O MySQL vai facilitar a alteração e leitura dos ficheiros. A base de dados vai ser não relacional. | | B | Ligação da Base de Dados ao Projeto | Utilização das ferramentas do GameMaker para a leitura e criação de ficheiros Json. MySQL para facilitar a leitura e alteração dos ficheiros. | | C | Menu Principal - Design do Menu | Palete mais escura, botões com out-line brancas e meios opacos. Com uma imagem feita em pixel-art por trás. A imagem vai ser uma torre com um bocado a exemplificar de cada mundo. Um caminho a ir para a torre com uma paisagem por trás. | | D | Menu Principal - Botão Iniciar | Botão que ao clicar no enter quando selecionado abre o jogo no ponto inicial. Se o jogador tiver uma save, aparece um pop-up a perguntar se o jogador quer começar do início e perder o save. Ao clicar para baixo avançará para o botão de continuar e ao clicar para cima avançará para o botão de sair | | E | Menu Principal - Botão Continuar | Botão que ao clicar no enter quando selecionado abre o jogo no último ponto em o jogador esteve. Ao clicar para baixo avançará para o botão de definições e ao clicar para cima avançará para o botão de iniciar | | F | Menu Principal - Botão Definições | Botão que ao clicar no enter quando selecionado abre as definições. Ao clicar para baixo avançará para o botão de sair e ao clicar para cima avançará para o botão de continuar. | | G | Menu Principal - Botão Sair | Botão que ao clicar no enter quando selecionado sai do jogo, antes de sair aparece um pop-up a perguntar ao utilizador: “têm a certeza de quer sair do jogo.”. Ao clicar para baixo avançará para o botão de definições e ao clicar para cima avançará para o botão de iniciar | | H | Menu Principal - Botão Créditos | Ao clicar vai abrir uma animação de passagem dos créditos do jogo. | | I | Música do Menu Principal e Definições | Música Calma (jazz lento com alguns instrumentos mais techno para soar mais tecnológico) | | J | Menu Definições - Design do Menu | Palete mais escura, botões com out-line brancas e meios opacos. | | K | Menu Definições - Slider do Som Geral | Cria a possibilidade ao jogador de alterar o volume da música do jogo. Será um slider que ao clicar para a direita aumenta o volume e ao clicar para a esquerda diminui. Ao clicar para baixo avançará para o slider do sfx e ao clicar para cima avançará para o slider do som geral. | | L | Menu Definições - Slider da música | Cria a possibilidade ao jogador de alterar o volume da música do jogo. Será um slider que ao clicar para a direita aumenta o volume e ao clicar para a esquerda diminui. Ao clicar para baixo avançará para o slider do sfx e ao clicar para cima avançará para o slider do som geral. | | M | Menu Definições - Slider dos SFX | Cria a possibilidade ao jogador de alterar o volume dos efeitos sonoros do jogo. Será um slider que ao clicar para a direita aumenta o volume e ao clicar para a esquerda diminui. Ao clicar para baixo avançará para o botão de ecrã inteiro e ao clicar para cima avançará para o slider da música. | | N | Menu Definições - Ecrã Inteiro | Ao clicar no enter com o botão selecionado o jogo vai mudar entre tela inteira e resolução original do computador. Ao clicar para baixo avançará para o botão de retornar ao menu e ao clicar para cima avançará para o slider dos sfx. | | O | Menu Definições - Voltar | Ao clicar no enter com o botão selecionado o jogo vai mudar entre tela inteira e resolução original do computador. Ao clicar para baixo avançará para o Slider do Som Geral e ao clicar para cima avançará para botão de ecrã inteiro. | | P | Personagem Jogável - Movimentação | Permite o jogador movimentar-se em 8 direções principais (Rosa dos ventos como referência) nos botões predefinidos de “WASD” (teclado e rato) e “L3” (No comando). | | Q | Personagem Jogável - Mira | As armas disparam em direção do cursor do rato. | | R | Personagem Jogável - Vida | Os jogadores têm 5 corações + 1 de escudo, pode apanhar corações que lhe dão vida e um escudo que lhe dá 1 extra. | | S | Personagem Jogável - Animação de movimentação | O jogador terá uma animação para cada direção possível sendo elas cima, baixo, esquerda, direita e as suas respetivas diagonais | | T | Personagem Jogável - Design/animação da mira | O cursor vai ser uma mira que gira para a direita quando o player dispara e volta ao anglo inicial ao pára de disparar, girando assim para esquerda | | U | Personagem Jogável - Arma Básica | Uma pistola semiautomática, que dispara bala que dão pouco dano, arma inicial, balas infinitas, as balas não atravessam inimigos | | V | Design do HUD | O hud vai conter a vida no canto superior esquerdo na forma de corações cibernéticos. No canto inferior direito vai ter a arma selecionada e o número de balas que restam no carregador, assim como o tempo o tempo que restam para recarregar a arma | | W | NV1 - Inimigo - Mecânicas - Bug de Software - | Seguem o jogador e quando estão a uma certa distância disparam uma bala lenta de 2 em 2 segundos que seguem uma trajetória reta. Têm três pontos de vida. | | X | NV1 - Inimigo - Mecânicas - Vírus | Segue o jogador e explode em contacto com o jogador ou balas. | | Y | NV1 - Inimigo - Mecânicas - Glitch | Seguem o jogador e quando estão a uma certa distância disparam três balas lentas de 2 em 2 segundos que seguem uma trajetória reta em direção ao jogador e duas trajetórias para cada lado. Têm três pontos de vida. | | Z | NV1 - Boss - Mecânicas - Cyber Snow | Tem 50 pontos de vida.  Dá sinal de que se vai mover e move-se rapidamente em direção à última posição do jogador antes de este se mover.  Teletransporta se para um local seguro. Uma vez no local seguro irá manter-se lá a até levar com 10 balas do jogador ou ter disparado 50 projeteis, disparando pneus de 0.4 em 0.4 segundos para o ar que dão sinal por 1 segundo que vão cair. Entre cada ataque fica estacionário por 2 segundos. | | AA | NV1 - Inimigo - Design - Bug de Software | Escaravelho vermelho com um X branco grande pintado nas costas. Inspirado no botão de fechar do Windows 7. | | AB | NV1 - Inimigo - Design - Vírus | Duas formas indefinidas verdes e brilhantes, explosão verde. Algo parecido com o Trojan do benjamim do BTD6. | | AC | NV1 - Inimigo - Design - Glitch | Zeros e Uns sempre a mexer. Tipo binário | | AD | NV1 - Boss - Design - Cyber Snow | Baseado na personagem da prequela Code Wars, Charles Snow, mas cibernético, mais na forma de um robô do que humano. | | AE | NV1 - Design | Cidade cibernética, prevalecem as cores azuis, cinzentas e vermelhas e verdes. Com alguma inspiração na internet do filme Ralph VS Internet. | | AF | OI - Portas | Clicar num botão pré-definido faz uma interação com este objeto, essa interação é a porta abrir-se e deixar o jogador passar por ela. | | AG | OI - Barris | O barril interage com as balas das diferentes armas. Uma bala ao entrar na hitbox do barril faz com que este exploda, dando um dano elevado aos inimigos na área da explosão. Desaparece depois da explosão. | | AH | OI - Shotgun | Uma shotgun que dispara 7 balas ao mesmo tempo que dão pouco dano. As balas da shotgun têm spread. A shotgun só consegue disparar a um ritmo lento, um tiro de cada vez. as balas não atravessam inimigos | | AI | OI - Atirador de Camisolas | Lança camisolas que embrulham os inimigos e deixa-os atordoados por 1.5 segundos. Após 1.5 segundos a camisola desaparece. A camisola dá pouco dano no impacto. O atirador só consegue lançar uma camisola de cada vez, dispara modernamente lento. As balas não atravessam inimigos | | AJ | OI - Arma Laser | Uma arma laser que dispara um laser que atravessa os inimigos em linha reta e só para na parede do mapa. A arma de laser dá um dano elevado, mas dispara muito lentamente. | | AK | OI - Metrelhadora | Uma metralhadora que dispara várias balas rapidamente com um pequeno spread. As balas dão pouco dano. | | AL | OI - Wall of Fire | A arma cria um anel de fogo á volta do jogador, que dá um dano moderado todos os segundos. Este anel dura cerca 10 segundos e durante a sua duração, dá ao jogador extra dano por tiro. Esta arma demora muito a carregar. | | AM | OI - RPG | Um lança rockets que dispara a uma velocidade média, dá um dano moderado. As balas desta arma explodem no impacto, dando pouco dano aos inimigos na área da explosão. | | AN | NV2 - Inimigo - Design - Pincel Azul | Pincel de madeira com os pelos de ponta redonda pintados de azul, entre madeira e os pelos tem uma pequena peça de metal. | | AO | NV2 - Inimigo - Design - Pincel Vermelho | O mesmo que o pincel azul, mas os pelos estão pintados de vermelho. | | AP | NV2 - Inimigo - Design - Pincel arco-íris | Pincel de madeira com os pelos de ponta espalmada pintados com as 7 cores do arco-íris, entre a madeira e os pelos tem uma peça de metal. | | AQ | NV2 - Inimigo - Mecânica - Pincel Azul | Seguem o jogador e quando estão a uma certa distância disparam uma rajada de 6 balas lenta de 3 em 3 segundo que seguem uma trajetória reta. Têm três pontos de vida. | | AR | NV2 - Inimigo - Mecânica - Pincel Vermelho | Seguem o jogador e quando estão a uma certa distância disparam uma bala rápida de 0.5 em 0.5 segundos que seguem uma trajetória reta. Têm três pontos de vida. | | AS | NV2 - Inimigo - Mecânica - Pincel arco-íris | Seguem o jogador e quando estão a uma certa distância disparam três balas rápidas de 0.5 em 0.5 segundos que seguem uma trajetória reta na direção do player, outra ligeiramente para cima e outra ligeiramente para baixo. Têm três pontos de vida. | | AT | NV2 - Boss - Mecânica - PROJECT: Ruy | Tem 100 pontos de vida.  Faz um diagrama de perfeito de projeteis com duas atividades, e passado 1 segundo do diagrama ser feito, as balas seguiram o jogador uma a uma da primeira a ser gerada até à última. | | AU | NV2 - Boss - Design - PROJECT: Ruy | Homem nos seus 40 com cabelo rapado, tem uma boina, um casaco, umas calças umas botas da era renascentista. Consigo carrega sempre o seu lindo pincel e a sua grande palete cheia de cores. | | AV | NV2 - Design | Com grandes paredes de Madeira e um longo chão repleto de tábuas de madeira cobertas por longos e grandes tapetes vermelhos. As paredes vão conter grandes obras de arte. As predominantes neste nível vão ser o vermelho e castanho. | | AW | NV3 - Inimigo - Design – Lost connection | Com a estrutura baseada num router desligado, vai ter uma luz vermelha (para dizer que está desligado). Vai ser preto. | | AX | NV3 - Inimigo - Design - Transmissor | Com a estrutura base inspirada num FDC (Floppy Disk Controller) , Vai ter a cor preta com 6 pernas cinzentas | | AY | NV3 - Inimigo - Design - Sniper | Baseado numa antena de longo alcance, vai ter como cor primária preta, e com o pau da antena cinzento com uma bola verde na ponta do pau. | | AZ | NV3 - Inimigo - Mecânica - Lost connection | Seguem o jogador e quando estão a uma certa distância disparam uma bala lenta de 1 em 1 segundos que seguem uma trajetória reta. Têm cinco pontos de vida. Ao morrer soltam 8 balas num círculo. | | BA | NV3 - Inimigo - Mecânica - Transmissor | Seguem o jogador e quando estão a uma certa distância disparam uma bala rápida de 1 em 1 segundos que seguem uma trajetória reta. Têm cinco pontos de vida. Ao morrer soltam 8 balas num círculo. As balas ao entrarem em contacto com o player, o player fica mais lento. | | BB | NV3 - Inimigo - Mecânica - Sniper | Mantém se afastados do jogador e linha reta vermelha que aparecerá 4 segundos antes de disparar um raio contra o jogador. A linha demonstra a trajetória da bala no jogador. 0.5 segundos antes de disparar a linha parará de apontar para o jogador e ficará a apontar para a última posição de jogador nesse momento, possibilitando o jogador a se desviar. | | BC | NV3 - Boss - Design -Average Word Enjoyer | Homem nos seus 60 com cabelo branco, vestido á nerd. Com óculos e a segurar um documento word e um pincel de formatação do word. | | BD | NV3 - Boss - Mecânica - Average Word Enjoyer | Tem 100 pontos de vida.  Dispara balas com formato de letras do alfabeto, muito rápidas, de 0.2 em 0.2 segundos, com uma chance de falhar a trajetória do jogador.  Teletransporta se para um local seguro. Uma vez no local seguro irá manter-se lá a até levar com 10 balas do jogador ou ter disparado 50 projeteis, disparando documentos de 0.4 em 0.4 segundos para o ar que dão sinal por 1 segundo que vão cair. Uma vez no chão, os documentos rasgam se em 4 e após rasgarem se seguem trajetórias opostas. Entre cada ataque fica estacionário por 2 segundos. | | BE | NV3 - Design | Este nível vai se basear numa motherboard, com as paredes repletas de componentes da motherboard e o chão com as suas várias conexões elétricas ou por cabos SATA. Neste mundo as cores predominantes vão ser o amarelo, verde e preto | | BF | NV4 - Inimigo - Design - carro bomba | Carro inspirado numa ford pick-up, vai ter vários barris na sua mala. Vai ser cinzento com barris pretos com símbolos de perigo neles. | | BG | NV4 - Inimigo - Design - carro com misseis | O mesmo que o carro bomba, mas em vez de barris vai ter um sistema de mísseis na sua traseira. | | BH | NV4 - Inimigo - Design - carro com mísseis precisos - | Carro inspirado numa ford pick-up, vai ter um sistema de misseis avançado na sua mala. Este carro vai ter uma camuflagem á tropa, vários tons de verde. | | BI | NV4 - Inimigo - Mecânica - carro bomba | Inimigo que faz um burnout e segue uma trajetória reta na direção do jogador. Explode ao entrar com o jogador ou após levar com três balas. | | BJ | NV4 - Inimigo - Mecânica - carro com misseis | Explora o espaço à sua volta à vontade. De 3 em 3 segundo lança 3 mísseis que seguem trajetórias aleatórias. | | BK | NV4 - Inimigo - Mecânica - carro com mísseis precisos | Explora o espaço à sua volta à vontade. Quando não tiver obstáculos entre ele e o player este dispara uma bala rápida que ao entrar em contacto com qualquer obstáculo explode e ao entrar bater no jogador tira lhe dois pontos de vida. | | BL | NV4 - Boss - Design - Max VersPaulo | Piloto F1 nos seus 40, semi careca, bebeu demasiada cerveja depois dos seus dias de glória. Anda no seu carro vermelho da F1 de marca Felrrari. O seu vestuário é uma camisa com padrão xadrez e um bolso á frente. Tem uns óculos de aviador antigos. | | BM | NV4 - Boss - Mecânica - Max VersPaulo | Tem 100 pontos de vida.  Vai de um lado para o outro da tela a disparar projeteis de 0.5 em 0.5 segundos.  Dispara balas que fazem padrões numéricos e giram.  Entre cada ataque fica estacionário por 2 segundos. | | BN | NV4 - Design | Este Mundo vai ser inspirado numa cícade moderna, ou seja, como chão deste nível vai ser feito de estrada, passeios e relva; as paredes vão ser entradas para edifícios, janelas ou paredes de edifícios mesmo. | | BO | NV5 - Inimigo - Design - Fire Warrior | Soldado medieval com a armadura vermelha e laranja, que veio de uma nação conhecida pelo fogo como um soldado da fire nation da serie de televisão: Avatar | | BP | NV5 - Inimigo - Design - Fire Beetle | Escaravelho flamejante, vermelho e laranja. | | BQ | NV5 - Inimigo - Design - Fire Summoner | Mago com olhos de fogo, vestido com um robe vermelho e um bastão de madeira com a ponta a arder. | | BR | NV5 - Inimigo - Mecânica - Fire Warrior | Atira garrafas lentas que deixam um rasto de fogo e ao entrarem em contacto com a última posição do jogador quando a garrafa foi atirada fazem um pequeno círculo de fogo. O fogo dura 3 segundos até se apagar. Atiram garrafas de 4.5 em 4.5 segundos. | | BS | NV5 - Inimigo - Mecânica - Fire Beetle | Têm um ponto de vida. Ficam muito próximos do jogador e disparam raios que tiram um ponto de vida. Aparecem sempre em grupos de três ou mais. | | BT | NV5 - Inimigo - Mecânica - Fire Summoner | De cinco em cinco segundos evoca 5 fire beetles. Mantem distância do jogador e dispara uma bala lenta de 1 em 1 segundo.  Têm cinco pontos de vida. | | BU | NV5 - Boss - Design - Soror Marcia | Uma cientista maluca nos seus 40 que usa óculos pretos e pontiagudos com uns cabelos grandes e espetados um bocado queimados. Tem uma grande bata de cientista que antes lhe dava pelos pés, mas esta agora queimou até aos joelhos. Com luvas de latex azuis. | | BV | NV5 - Boss - Mecânica - Soror Marcia | Tem 100 pontos de vida.  Lança balas que seguem uma trajetória de zigzague.  Lança balas que fazem um rasto de fogo até atingirem a última posição do jogador antes da bala ser lançado. Quando chegam a essa posição explodem. Estas balas podem ter diversas cores, que afetam nos efeitos da bala (amarelo => bala rápida; verde => prende o jogador por 0.5 segundos; vermelha => tira dois pontos de dano; azul => abranda o jogador por 1.5 segundos)  Entre cada ataque fica estacionário por 2 segundos. | | BW | NV5 - Design | Com inspiração num vulcão, as paredes e o chão estarão repletas de pedras magmáticas e com fendas entre as predas de magma reluzente | | BX | NV6 - Inimigo - Design - Tiny | Com a Inspiração em engrenagens antigas. Estas estão polidas e brilhantes. Tem cor azul. São pequenas. | | BY | NV6 - Inimigo - Design - Teeny | Mesmo que tiny mas com as cor vermelha e mais altura | | BZ | NV6 - Inimigo - Design - Biggy | Uma engrenagem grande, verde, polida e brilhante com um tiny no seu lado direito a fazer de braço e um teeny como seu braço esquerdo | | CA | NV6 - Inimigo - Mecânica - Tiny | Seguem o jogador e quando estão a uma certa distância disparam uma bala nem muito rápida nem muito lenta de 0.3 em 0.3 segundos que seguem uma trajetória reta. Têm 3 pontos de vida. Caso existam Teeny’s na sala este tenta se ligar com Teeny e evita o player, de modo a se transformarem num Biggy. | | CB | NV6 - Inimigo - Mecânica - Teeny | Seguem o jogador e quando estão a uma certa distância disparam uma bala lenta de 1 em 1 segundos que seguem uma trajetória reta e atravessam obstáculos. Ao entrarem em contacto com a última posição do player antes do disparo explodem numa área grande. Têm 3 pontos de vida. Tem cor Vermelha. Caso existam Tiny’s na sala este tenta se ligar com Tiny e evita o player, de modo a se transformarem num Biggy. | | CC | NV6 - Inimigo - Mecânica - Biggy | Surge da fusão de um Tiny com um Teeny. Tem 10 pontos de vida. Tem um braço com as mecânicas do Tiny e outro com as mecânicas do Teeny. | | CD | NV6 - Boss - Design - George Melder | Dois humanos nos seus 40 anos, um é careca e o outro tem um bocado de cabelo cinzento. A parte do Melder o braço direito é uma engrenagem e na parte do George o braço esquerdo é uma engrenagem. Os dois humanos têm um estilo steampunk. | | CE | NV6 - Boss - Mecânica - George Melder | Tem 100 pontos de vida.  Lança várias balas em todas as direções possíveis, mas não todas ao mesmo tempo. As balas vão dizer console.  Prepara se para um ataque carregado em 1 segundo e dispara um ataque concentrado de mel que prende o jogador por 1.5 segundos.  Entre cada ataque fica estacionário por 2 segundos. | | CF | NV6 - Design | Mundo repleto de engrenagens, paredes de cobre e chãos de cobre polido, a cor predominante vai ser a cor de pêssego. | | CG | NV7 - Boss - Design - JJ Barbosens | Humano meio calvo nos 50 anos de óculos, com uma camisa laranja, umas calças azuis de ganga e sapatilhas das adidas. Na segunda fase os óculos partem, este fica zangado e evoca tipo goku, rasga a camisa mostrando os seus abdominais de informático, cresce cabelo longo e loiro e fica mais brilhante. | | CH | NV7 - Boss - Mecânica - JJ Barbosens | 1ª fase   * Tem 100 pontos de vida * Dispara uma bala que se multiplica ao longo do caminho e se separa após ter se replicado 5 vezes. * Dispara balas para posições aleatórias que puxam o jogador para elas e tiram um ponto de dano de tempo em tempo * Entre cada ataque fica estacionário por 1 segundo.   2ª fase   * Tem 100 pontos de vida * Dispara balas para posições aleatórias que puxam o jogador para elas e tiram um ponto de dano de tempo em tempo * Cria entre 6 – 9 clones que circundam o jogador e disparam na direção dele. Após dispararem 5 balas desaparecem   Entre cada ataque fica estacionário por 1 segundo. | | CI | NV7 - Design | Mundo com inspiração no espaço. O chão é escuro e repleto de galáxias e estrelas. As paredes estão cheias de matéria negra, mais ou menos como a dark-matter camo do COD:BO3 | | CJ | Música - Calma - NV1 | Música Calma que indica um leve relaxamento, com toques de alguns instrumentos que fazem lembrar o tema do nível: Cibernético | | CK | Música - Combate - NV1 | O Mesmo que a música Calma mas bem mais agressiva e com um BPM mais rápido que indique tensão e agressividade. Talvez com mais camadas de instrumentos mas de forma a tornar épico. | | CL | Música - Calma - NV2 | Música Calma que indica um leve relaxamento, com toques de alguns instrumentos que fazem lembrar o tema do nível: Arte | | CM | Música - Combate - NV2 | O Mesmo que a música Calma mas bem mais agressiva e com um BPM mais rápido que indique tensão e agressividade. Talvez com mais camadas de instrumentos mas de forma a tornar épico. | | CN | Música - Calma - NV3 | Música Calma que indica um leve relaxamento, com toques de alguns instrumentos que fazem lembrar o tema do nível: Internet (pode conter referências musicais de memes) | | CO | Música - Combate - NV3 | O Mesmo que a música Calma mas bem mais agressiva e com um BPM mais rápido que indique tensão e agressividade. Talvez com mais camadas de instrumentos mas de forma a tornar épico. | | CP | Música - Calma - NV4 | Música Calma que indica um leve relaxamento, com toques de alguns instrumentos que fazem lembrar o tema do nível: Corridas de Carros (Como é calma e não corrida pode ser o equivalente a uma música de viagem longa mas tipo blues) | | CQ | Música - Combate - NV4 | O Mesmo que a música Calma mas bem mais agressiva e com um BPM mais rápido que indique tensão e agressividade. Talvez com mais camadas de instrumentos mas de forma a tornar épico. | | CR | Música - Calma - NV5 | Música Calma que indica um leve relaxamento, com toques de alguns instrumentos que fazem lembrar o tema do nível: Fogo e Química. | | CS | Música - Combate - NV5 | O Mesmo que a música Calma mas bem mais agressiva e com um BPM mais rápido que indique tensão e agressividade. Talvez com mais camadas de instrumentos mas de forma a tornar épico. | | CT | Música - Calma - NV6 | Música Calma que indica um leve relaxamento, com toques de alguns instrumentos que fazem lembrar o tema do nível: Fábrica e Engrenagens. | | CU | Música - Combate - NV6 | O Mesmo que a música Calma mas bem mais agressiva e com um BPM mais rápido que indique tensão e agressividade. Talvez com mais camadas de instrumentos mas de forma a tornar épico. | | CV | Música - Boss - N1 | Música BPM elevado com elementos Blues/Funk Brasileiro. Tem de ser bem ritmada e que invoca uma vontade de Dançar. Deve conter algum instrumento mais techno para a melodia. | | CW | Música - Boss - N2 | Música com um BPM moderado com um tema mais italiano, estilo Valsa. | | CX | Música - Boss - N3 | Música com BPM um pouco mais lento, mas estilo muito intenso. Deve conter como sample barulhos de teclado de computador. | | CY | Música - Boss - N4 | Música inspirada no tema “MAX VERSTAPEN”. | | CZ | Música - Boss - N5 | Música que faça lembrar o tema química. Música que deve conter como instrumento principal frascos de vidro com vários tons. Estilo: Retro. | | DA | Música - Boss - N6 | Músicas com BPM mais elevado. Tema da 1ºa fase mais tecnológico e repetitivo e 2ºa fase com um tema com vários drops e transições. Eletro-jazz. | | DB | Música - Boss - N7 | Esta Música tem de ser a mais épica de todas com o melhor drop. Tem de Conter um dos BPM mais acelerados vários instrumentos estilo Big Band e alguns toques tecnológicos. Deve conter pedaços curtos das outras músicas dos Boss mas adaptadas para os acordes e tema deste Boss. | | DC | SFX - OI - Portas | Efeito Sonoro de uma porta a abrir e a fechar a ranger | | DD | SFX - OI - Barris | Som de explosão pixelizado | | DE | SFX - OI - Arma Básica | Som de um glock 18 com filtros de pixelização | | DF | SFX - OI - Shotgun | Som característico de um shotgun com filtros de pixelização | | DG | SFX - OI - Atirador de Camisolas | Som de um Lança granadas mas com um leve eco. Pode soar como bolhas. | | DH | SFX - OI - Arma Laser | Som parecido com os tiros das armas laser do Star Wars | | DI | SFX - OI - Metrelhadora | Som do becas a fazer tatataatat pixelizado | | DJ | SFX - OI - Wall of Fire | Som agressivo de algo a começar a pegar fogo. | | DK | SFX - OI - RPG | Som de canhão ao ser disparado com explosão no impacto do míssil em algo | | DL | SFX - Inimigo - Bug de Software | Som de ataque do inimigo inspirado no tema do nível | | DM | SFX - Inimigo - Vírus | Som de ataque do inimigo inspirado no tema do nível | | DN | SFX - Inimigo - Glitch | Som de ataque do inimigo inspirado no tema do nível | | DO | SFX - Inimigo - Pincel Azul | Som de ataque do inimigo inspirado no tema do nível | | DP | SFX - Inimigo - Pincel Vermelho | Som de ataque do inimigo inspirado no tema do nível | | DQ | SFX - Inimigo - Pincel Arco-Íris | Som de ataque do inimigo inspirado no tema do nível | | DR | SFX - Inimigo - Lost Connection | Som de ataque do inimigo inspirado no tema do nível | | DS | SFX - Inimigo - Transmissor | Som de ataque do inimigo inspirado no tema do nível | | DT | SFX - Inimigo - Sniper - DT | Som de ataque do inimigo inspirado no tema do nível | | DU | SFX - Inimigo - Carro Bomba | Mesmo som da explosão do Barril mas com barulho de alarmes de Carro pixelizados antes para alertar o player da explosão | | DV | SFX - Inimigo - Carro com Mísseis | Mesmo barulho de disparo do RPG | | DW | SFX - Inimigos - Carro com Mísseis Precisos | Mesmo barulho do Carro com Mísseis mas com uns beeps rápidos antes de o ataques acontecer para alertar o player | | DX | SFX - Inimigos - Fire Beetle | Som de ataque do inimigo inspirado no tema do nível | | DY | SFX - Inimigos - Fire Summoner | Som de ataque do inimigo inspirado no tema do nível | | DZ | SFX - Inimigos - Fire Warrior | Som de ataque do inimigo inspirado no tema do nível | | EA | SFX - Inimigos - Tiny | Som agudo de Engrenagens a bater com um pequeno som de chaleira antes do ataque | | EB | SFX - Inimigos - Teeny | Mesmo som do Tiny mas grave e em vez de uma chaleira o som é de um sino pequeno. | | EC | SFX - Inimigos - Biggy | Som da junção do Tiny e do Teeny que parece um bater de engrenagem e som de ataques metálicos. | | ED | SFX - Boss - NV1 | Som de ataque do inimigo inspirado no tema do nível e do Boss. | | EE | SFX - Boss - NV2 | Som de ataque do inimigo inspirado no tema do nível e do Boss. | | EF | SFX - Boss - NV3 | Som de ataque do inimigo inspirado no tema do nível e do Boss. | | EG | SFX - Boss - NV4 | Som de ataque do inimigo inspirado no tema do nível e do Boss. | | EH | SFX - Boss - NV5 | Som de ataque do inimigo inspirado no tema do nível e do Boss. | | EI | SFX - Boss - NV6 | Som de ataque do inimigo inspirado no tema do nível e do Boss. | | EJ | SFX - Boss - NV7 | Som de ataque do inimigo inspirado no tema do nível e do Boss. | | EK | OI - Armas - Design - Glock-18 | Arma preta, inspirada numa glock-18 da polícia | | EL | OI - Armas - Design - Shotgun | Shotgun inspirada numa sawed-off do CS2, feita de madeira e metal | | EM | OI - Armas - Design - Atirador de Camisolas | Tubo de plástico transparente com apenas uma camisola branca de cada vez. Inspirado no T-shirt Lancher da amazon. | | EN | OI - Armas - Design - Arma Laser | Arma Inspirada numa sniper star wars(DLT 20A) que dispara raio vermelho brilhante | | EO | OI - Armas - Design - Metrelhadora | Metralhadora Automática de madeira e metal, inspirada na M1A1 Thompson. | | EP | OI - Armas - Armas - Wall of Fire | Arma pequena, cinzenta e amarela. Inspirada na arma Ring Of Fire dos zumbis do COD:CW | | EQ | OI - Armas - Design - RPG | Arma que lança rockets, com partes de madeira e metal. Inspirada na RPG-7 | | ER | Menu - Design - Créditos | Texto Branco com uma fonte diferenciada a passar num fundo preto, com as algumas personagens a aparecer ocasionalmente. | | ES | SFX - Geral - Diálogo | Efeito simples que parece o diálogo do jogo de animal crossing. | | ET | SFX - Geral - UI | Efeito Sonoro de interação de botões (\*Som de CLICK\*) | | EU | Música - Créditos | Música calma orquestral com melodia de trompetes e instrumentos de Sopro com um filtro pixelizado. | |
| **Premissas:**   * O projeto será realizado no nosso ambiente e equipamento; * O João Levi, o Daniel Ribeiro e o Rafael Vieira vão participar no projeto; * O cliente vai disponibilizar comida e equipamentos para o desenvolvimento; * O professor rui tem de ser um dos nossos game testers. * O projeto atenderá todos os parâmetros de custos, prazos e qualidade.   *(É da responsabilidade do gestor de projetos, garantir que as premissas continuam verdadeiras durante a execução do projeto)* |
| **Restrições:**   * Prazo de conclusão (Inicio do 3ºperiodo); * O projeto não deve ultrapassar o valor de 0€. |
| **Riscos:**   * Alguns projetos concorrentes foram iniciados recentemente e podem prejudicar a fama do nosso estilo do jogo * Não terminar o projeto a tempo da Inicio do 3ºperiodo * Algumas descrições podem mudar ao longo do projeto * Passar o limite do lucro * O patrão do Rui, António Barbosa pode não dar o financiamento suficiente para a realização do projeto; |
| **Stakeholders:**   * O projeto é patrocinado pela associação europeia pessoas2023; * O patrão Rui contratou o programador João Levi, o designer Daniel Ribeiro e o especialista de som Rafael Vieira para realizar o projeto; * O patrão Rui que representa a empresa Colégio de Gaia – Escola católica; |
| **Gestor do projeto:** João Levi Pereira  O gestor do projeto deve:   * Planear e controlar a execução do projeto; * Manter o projeto na direção certa (em relação ao cronograma, orçamento, âmbito e outros parâmetros); * Divulgar as métricas do projeto; * Realizar a gestão da equipa e fornecedores; * Comunicar e negociar a necessidade de mudanças |

***Observações:***

- 2 horas letivas + trabalho de casa

- Será tido em conta na avaliação do trabalho, quer o conteúdo, quer a criatividade.

- Trabalho entregue na tarefa por um dos elementos do grupo e devem colocar no canal ou team da equipa.