

RELATÓRIO META 2



Trabalho realizado por:

2018294861, Diogo Ferreira Sobreira

2017276208, Nuno Filipe Rodrigues Tiago

2018277007, Rafael Lopes Belo Baptista

Para o projeto desta cadeira decidimos envergar por um estilo de jogo “Fighter”, intitulado “Drena”, em formato 2D, elaborado em HTML, CSS e JavaScript. Após a conceptualização do projeto, partindo pelas funcionalidades a implementar (menus, mecânicas, movimentos, etc) até à definição de conteúdos (cutsscenes e sons), prosseguimos com a distribuição de tarefas.

Desta forma é possível começar por realizar um diagrama de navegação e uma storyboard, isto é, um layout genérico para cada ecrã com estrutura distinta como o layout dos níveis, menus e submenus e níveis iniciais para que esteja tudo preparado para o desenvolvimento do jogo propriamente dito.

O jogo será constituído por dois modos de jogo, um modo de história e um modo multiplayer. No modo de história, o objetivo do jogador é derrotar os vários inimigos, tendo este de decifrar os pontos fracos de cada oponente, do nosso personagem de forma a que este consiga chegar ao seu objetivo que é encontrar a cura para a epidemia que se vive na Terra.

O modo multiplayer baseia-se numa batalha 1 contra 1, à melhor de 5 rondas, ou seja, o jogador que ganhar primeiro 3 rondas é declarado vencedor. Uma ronda é ganha quando um dos jogadores retirar a totalidade da barra de vida ao seu oponente



Figura 1 - Protótipo do Modo História e Multiplayer

■ Arquitetura do Trabalho

■ Diagrama do Trabalho

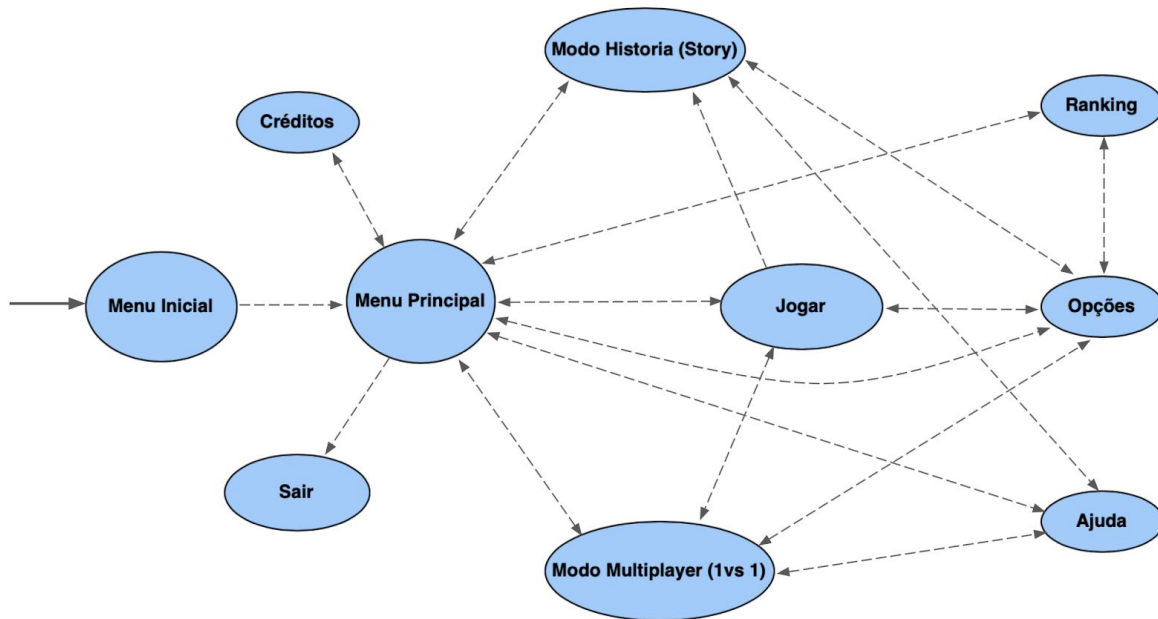


Figura 2 - Diagrama de navegação

■ Diagrama de Classes

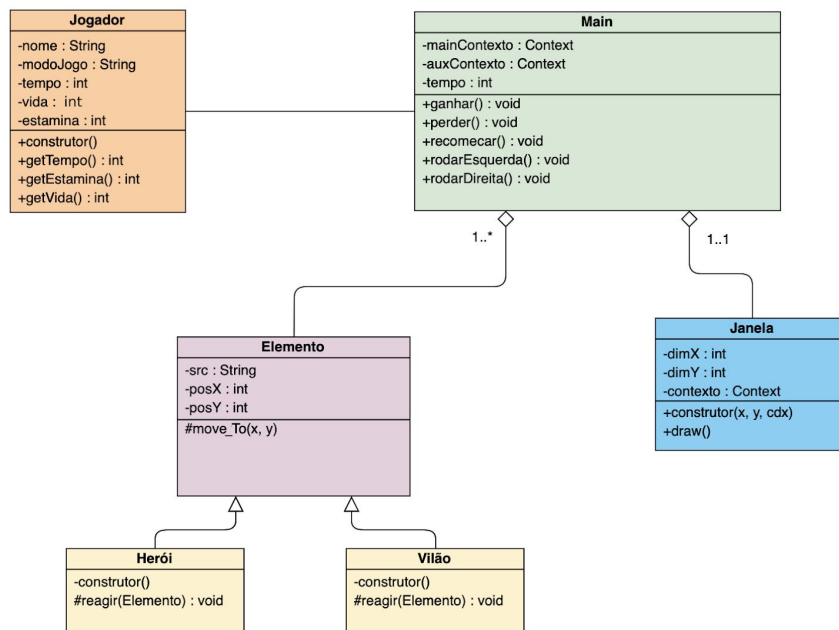


Figura 3 - Diagrama de classes

• Layout

Quando o jogo é iniciado aparece um ecrã inicial (figura 4) apenas com um botão que permitirá começar a introdução ao jogo. As sprites serão animadas.



Figura 4 - Menu inicial

O menu principal, representado na figura 5, permite iniciar um jogo (figura 6 e figura 7), consultar o ranking do modo história (figura 8), aceder às opções do jogo (figura 9), obter ajuda em relação ao modo como se joga (figura 10), sair do jogo ou saber mais sobre o jogo carregando no botão créditos (figura 11). As sprites serão animadas.



Figura 5 - Menu Principal

A opção “STORY” permite iniciar o modo história onde é possível criar um novo jogo ou carregar uma antiga sessão já criada anteriormente.



Figura 6 - Menu de modo história

A opção “1 VS 1” permite iniciar o modo multiplayer onde é possível escolher as personagens e começar a jogar.

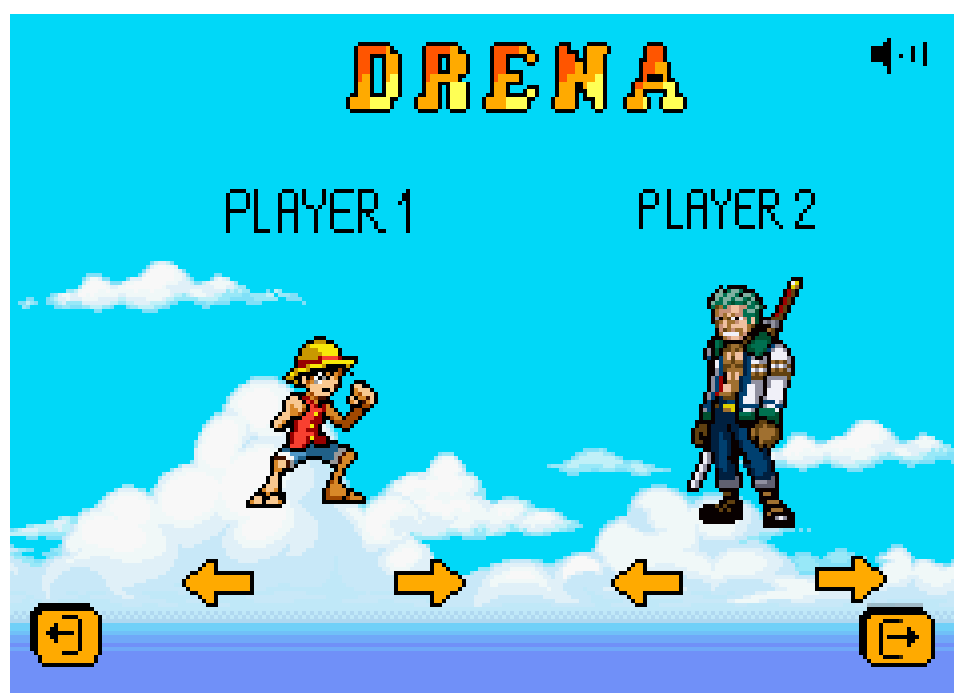


Figura 7 - Menu de modo Multiplayer (1 vs 1)

A opção “RANKING” permite-nos observar o top 10 dos jogadores melhores pontuados no modo História, ordenados pelo score.

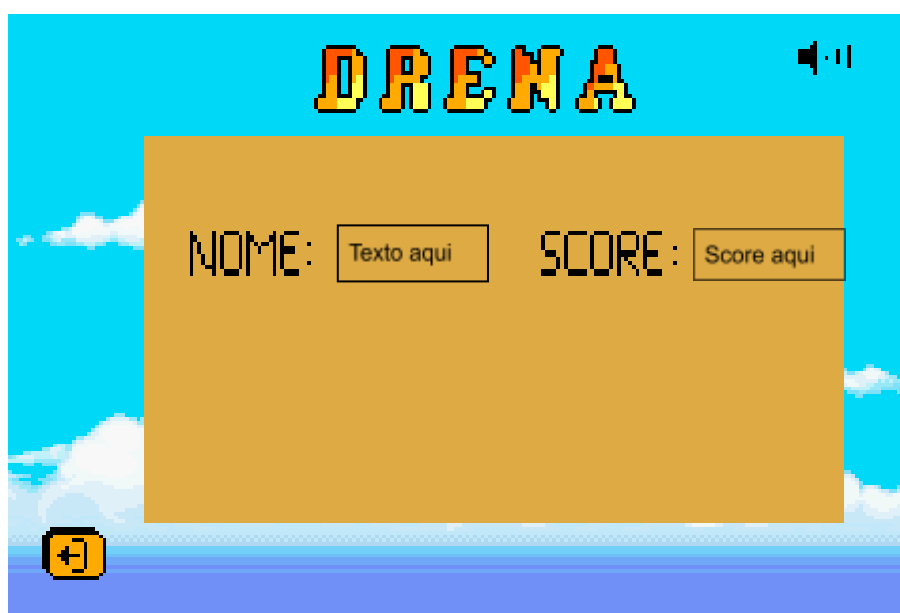


Figura 8 - Menu do Ranking

Nas opções do jogo, poderá controlar-se o volume da música e dos sons (efeitos) do jogo. O “+” permite aumentar o volume, o “-” permite diminuir e o sinal de altifalante com um “x” silencia a música/sons do jogo, que ainda iremos mais tarde incorporar.



Figura 9 - Menu Opções

A opção “AJUDA” permite ao jogador compreender o funcionamento do jogo, sendo-lhe apresentados os controlos do jogo e uma breve explicação de como funcionam.

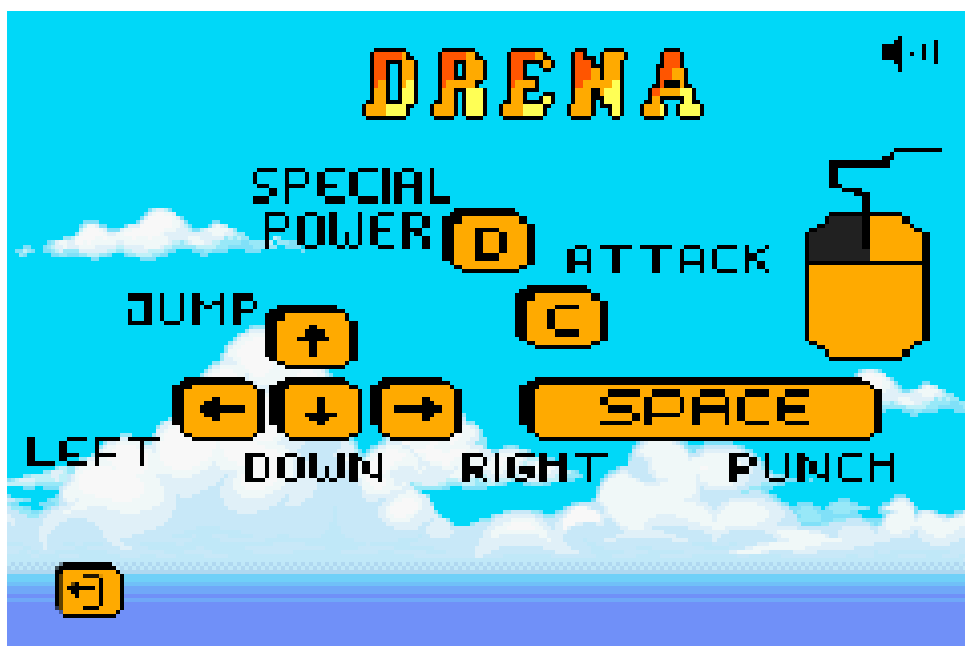


Figura 10 - Menu Ajuda

A opção sair, como o próprio nome indica, permite ao jogador sair do jogo.

Os créditos do jogo poderão ser acedidos através da opção créditos, onde é possível conhecer os autores do jogo.

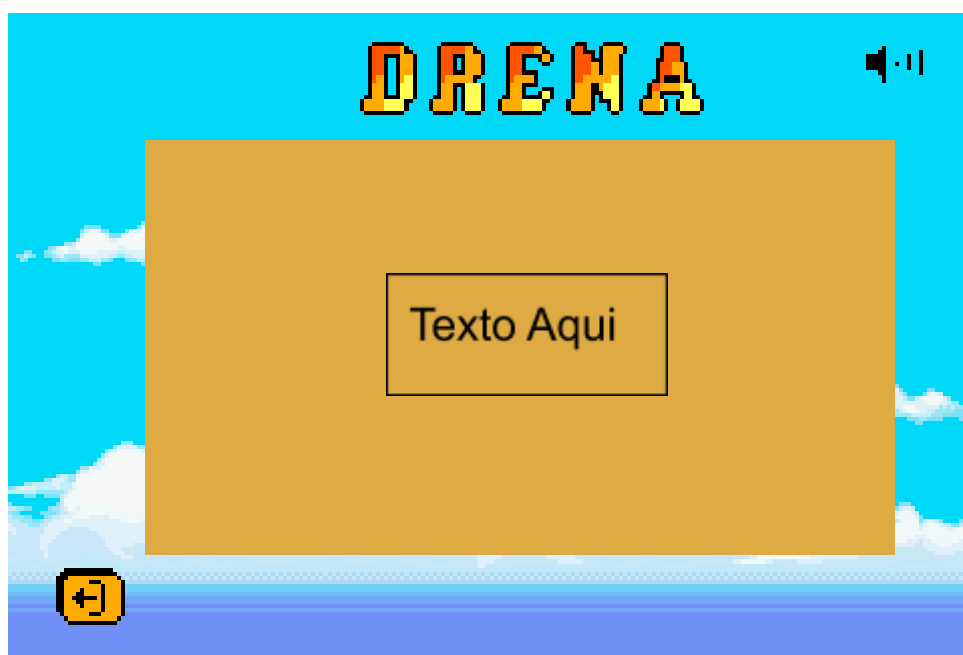


Figura 11 - Menu de Créditos

▪ Tecnologias a utilizar

A aplicação vai ser desenvolvida e testada no browser Google Chrome e poderá ser jogada em qualquer sistema que o tenha instalado.

As ferramentas utilizadas para a criação e desenvolvimento dos conteúdos do jogo são os seguintes:

- . Sublime Text

- . Atom

- . Visual Code

- . Asprite

- . Pixel Art

Os diagramas de navegação e de classes foram criados utilizando o programa dispensado pelo site <https://online.visual-paradigm.com/> e o diagrama de Gantt foi obtido através do Excel.

■ Calendarização e Distribuição de Tarefas

■ Diagrama de Gantt

Tarefa	Duração	Início	Fim	Responsável
Meta 1	6 dias	27/02/2020	04/03/2020	
Conceptualização inicial do projeto	4 horas	27/02/2020	27/02/2020	Todos
Distribuição de tarefas	1 hora	28/02/2020	28/02/2020	Todos
Construção do documento	3,5 horas	04/03/2020	04/03/2020	Todos
Meta 2	14 dias	12/03/2020	26/03/2020	
Diagrama de navegação	1 hora	17/03/2020	17/03/2020	Nuno
Diagrama de classes	1 dia	18/03/2020	18/03/2020	Rafael
Desenvolvimento do ícone do jogo	2 horas	22/03/2020	24/03/2020	Rafael
Desenvolvimento dos layouts dos menus do jogo	5 dias	12/03/2020	17/03/2020	Diogo
Desenvolvimento do protótipo do modo história e modo multiplayer	2 dias	23/03/2020	25/03/2020	Diogo
Construção do documento	1 dia	26/03/2020	26/03/2020	Nuno, Rafael
Meta 3	55 dias	27/03/2020	24/05/2020	
Concepção das sprites	3 dias	29/03/2020	01/04/2020	Diogo, Rafa
Construção de menus e submenus com base no layout	10 dias	1/04/2020	11/04/2020	Nuno, Rafa
Desenvolvimento da navegação inter-menus com base no diagrama de navegação	4 dias	13/04/2020	17/04/2020	Nuno
Construção das cutscenes	5 dias	10/04/2020	15/04/2020	Todos

Construção das mecânicas dos personagens	10 dias	16/04/2020	26/04/2020	Todos
Incorporação de um sistema de score para atualização do Ranking no modo história	5 dias	20/04/2020	25/04/2020	Diogo
Desenvolvimento do modo história e modo multiplayer na totalidade	10 dias	29/04/2020	09/05/2020	Rafa
Teste das mecânicas de jogo e da navegação inter-menus	2 dias	11/05/2020	13/05/2020	Todos
Incorporação de extras como Easter Eggs	5 dias	14/05/2020	19/05/2020	Todos
Testes de funcionalidade e compatibilidade do jogo na totalidade	2 dias	20/05/2020	22/05/2020	Todos
Finalizações	1 dia	23/04/2020	23/04/2020	Todos