Porque a poluição das águas é um problema

Ideias

1:Degradação do meio ambiente.

2:Infecta a água.

3:Deslizamentos de terra.

4:Prejudica a vida marinha.

5:Cria um desequilíbrio no meio ambiente.

6:Causa péssimas condições de vida p/ população.

7:Mata os nutrientes da terra.

8: Que passe uma mensagem de reflexão para que todos compreendem

Restrições

\*Não pode ser um jogo pesado (linguagem, imagem, etc...).

\*Muitos não tem acesso a informação.

\*Muitos são induzidos ( ou não) a defender o consumismo.

Barreiras

O que sabemos

\*Fake News ou info. São manipuladas e dadas p/ a população para alucina-los do verdadeiro tamanho do problema.

\* Que a culpa do problema é tirada de quem produz para quem consome.

\* pode causar qualidade de vida, causar doenças.

\*Informação causa ignorância como não resolver, então deixar o assunto em alta.

\* é um assunto negligenciado por muitos

O que precisamos saber mais

\*Saber mais sobre os efeitos da poluição das águas.

\* formas eficazes de melhor qualidade da água.

\* maneiras interessantes de elaborar melhor o assunto.

\* a opinião das pessoas.

Perguntas

1 o que você sabe sobre o assunto

2 como isso te afeta

3 sua opinião sobre

4 acha importante saber disso

Para quem é a solução

\*Para quem vive em lugares com péssimas condições de qualidade da água.

**1:semana**

**Início do jogo e seu desenvolvimento.**

**Jogo:plataforma 2D.**

**Intencao:um jogo com intenção educativa mas não explicita de uma maneira que o jogador faça uma reflexão e pense nas consequências dos atos.**

**Historia: Protagonista**

**É um ex-lenhador**

**Idade da época do jogo (25 anos) ...**

**idade dos flashbacks ( 9 anos)**

**Ele por conta de um acontecimento decide impedir que derrubem as árvores da floresta mais começam a aparecer itens querendo derrubar as árvores e ele terá que impedir.**

**Scripts:**

**sing System.Collections;**

**using System.Collections.Generic;**

**using UnityEngine;**

**public class moveCharacter : MonoBehaviour**

**{**

**public float speed;**

**public Vector2 direction;**

**public Vector2 jumpHeight;**

**// Start is called before the first frame update**

**void Start()**

**{**

**speed = 5;**

**direction = Vector2.zero;**

**}**

**// Update is called once per frame**

**void Update()**

**{**

**InputPersonagem();**

**transform.Translate(direction \* speed \* Time.deltaTime);**

**}**

**void InputPersonagem()**

**{**

**direction = Vector2.zero;**

**transform.Translate(playerSpeed \* Time.deltaTime, 0f, 0f); //makes player run**

**if (Input.GetMouseButtonDown(0) || Input.GetKeyDown(KeyCode.Space)) //makes player jump**

**{**

**GetComponent<Rigidbody2D>().AddForce(jumpHeight, ForceMode2D.Impulse);**

**}**

**if (Input.GetKey(KeyCode.LeftArrow))**

**{**

**direction += Vector2.left;**

**}**

**if (Input.GetKey(KeyCode.RightArrow))**

**{**

**direction += Vector2.right;**

**}**

**}**

**void FixedUpdate()**

**{**

**// 5 - Move the game object**

**rigidbody2D.velocity = movement;**

**//rigidbody2D.AddForce(movement);**

**}**

**}**

Criar um jogo para melhorar a qualidade da água

Saneamento básico e qualidade da água para pessoas que não ou é baixa qualidade poderia diminuir a mortalidade infantil.

Como podemos resolver esses problemas

Conscientizar sobre o real tamanho do problema é sobre os principais culpados

Objetivos

Desenvolver um jogo que um chute na Espanha informação sobre a qualidade da água e que possa ajudar a melhorar, ser acessível.

Limites

Não pode ser um jogo muito pesado ( linguagem, imagens) falta de equipamentos 100% adequados, tempo limitado para realização do projeto.

Indicadores de sucesso

Assunto popular, que está no dia a dia de uma grande parte da população e é um assunto contestado nas escolas(mesmo que de forma rasa)

Estado da arte

Quem ou o que está no tema

Quem são os envolvidos

Inspirações

Negativas

Tietê,Igapó ,Lago Norte, Praia de Guaratuba.

Positivo

Rio Monos, Rio Capivari.