



Relatório Meta 1

COVID-20

Multimédia- 2019/2020

2º ano- 2º semestre

2018277921 André Cristóvão Ferreira da Silva	andresilva@student.dei.uc.pt	PL1	LEI
2018276252 Mara Beatriz Alves Dias	maradias@student.dei.uc.pt	PL1	LEI
2018298209 Rodrigo Fernando Henriques Sobral	rsobral@student.dei.uc.pt	PL1	LEI

Resumo do trabalho:

Neste trabalho iremos desenvolver um jogo ("COVID-20") em 2D com vista de cima, que será desenvolvido em HTML, CSS e JavaScript.

O jogador poderá optar por jogar o Modo História em *singleplayer* ou *multiplayer*, contudo, a única diferença será apenas a jogabilidade pois de ambas as formas o jogador vai controlar os dois protagonistas independentemente.

Além deste modo haverá um Modo Desafio (ou HardMode), que será igual ao Modo História mas com um nível de dificuldade muito superior pois os personagens não poderão usar armas de fogo durante toda a história.

História:

Um vírus (COVID-20) com início na China propaga-se pelo mundo e devasta a sociedade encerrando empresas, matando populações e criando conflitos entre os Aliados e o Oriente. A China desconfia dos EUA e acreditam que tenham sido eles a injetar o vírus no seu país para evitar a superpopulação mundial e ficar economicamente à frente da China. Por isso, fazem uma parceria com a segunda maior afetada com o vírus, a Rússia, e selecionam os seus melhores agentes e juntos, Sasha Putin e Yin Chan investigam o caso e descobrem quem ou o que está por detrás deste genocídio e, se há cura, onde ela estará?

Motivações e objetivos:

Com este jogo pretendemos fazer um mix entre o que é um jogo de estratégia e raciocínio, e um jogo de ação trazendo o melhor dos dois mundos e fazer um jogo dinâmico e que dá ao jogador a liberdade de optar pela forma como quer jogar.

Análise de Requisitos:

Público-alvo:

Todos os jogadores que gostem de jogos de estratégia/puzzle/*stealth* e tiro em terceira pessoa, com um enredo simples. Inicialmente havia conflito no grupo devido à escolha do tipo de jogo, entre puzzle e ação, daí termos optado por uma mistura dos dois de maneira a alargar o público-alvo.

Funcionalidades a implementar:

- Modo História
- Modo Desafio (HardMode)
- Níveis Especiais (Bosses)
- Definições
- Ajuda
- Créditos
- Motor do Jogo
- Menus interativos
- Movimento das personagens

Definição dos Conteúdos:

- Contextualização (história introdutória)
- Diálogos entre Personagens
- Cenários do Jogo
- Sons do Jogo
- Animações
- Colisões
- Barra de Vida
- Campos de Visão
- Itens Coletáveis

Plataforma de Desenvolvimento e Distribuição:

A nossa aplicação vai ser desenvolvida no browser Google Chrome e poderá ser utilizada em qualquer dispositivo que o contenha.

Os programas utilizados na realização desta aplicação são:

- Webstorm
- Visual Studio Code
- MediBang Paint
- Adobe Photoshop

Calendarização e Distribuição de tarefas:

Tarefa	Duração	Início	Fim	Responsável
Meta 1	3 dias	02/03/2020	04/03/2020	
Relatório meta1	3 dias	02/03/2020	04/03/2020	Todos
Meta 2	22 dias	04/03/2020	26/03/2020	
Diagrama de Navegação	20 dias	04/03/2020	24/03/2020	Mara
Diagrama de Classes	22 dias	04/03/2020	26/03/2020	Rodrigo e André
Criação do Campo de Jogo	22 dias	04/03/2020	26/03/2020	André
Desenvolvimento inicial do Jogo	22 dias	04/03/2020	26/03/2020	Todos
Testes Alfa	5 dias	19/03/2020	23/03/2020	Rodrigo
Relatório meta2	3 dias	23/03/2020	26/03/2020	Todos
Design e Menus	22 dias	04/03/2020	26/04/2020	Mara
Meta 3	57 dias	27/03/2020	22/05/2020	
Desenvolvimento do jogo	47 dias	29/03/2020	11/05/2020	Todos
Testes funcionais	10 dias	12/05/2020	22/05/2020	Todos
Finalizações	10 dias	12/05/2020	22/05/2020	Todos