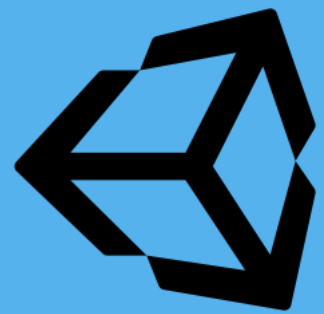


PROJETO INTEGRADOR II



The Ashes of Jorge

INTEGRANTES

JOGOS DIGITAIS,
FACULDADE SENAC GOIÁS

Goiânia, 24 Junho de 2019

`//github.com/zschzen/The-ashes-of-Jorge`

- André de Vasconcelos Campos Ribeiro
- Dyego Marques Souza Costa
- Victoria Costa Oliveira
- Geovani Ildefonso Alves Junior
- Leandro de Gonzaga Peres

GAME DESIGN



TELAS

Menu principal, Jogatina, Fim do Jogo, e Créditos.

CONTROLES E MECÂNICAS

Movimentos possíveis, ataques e as combinações.

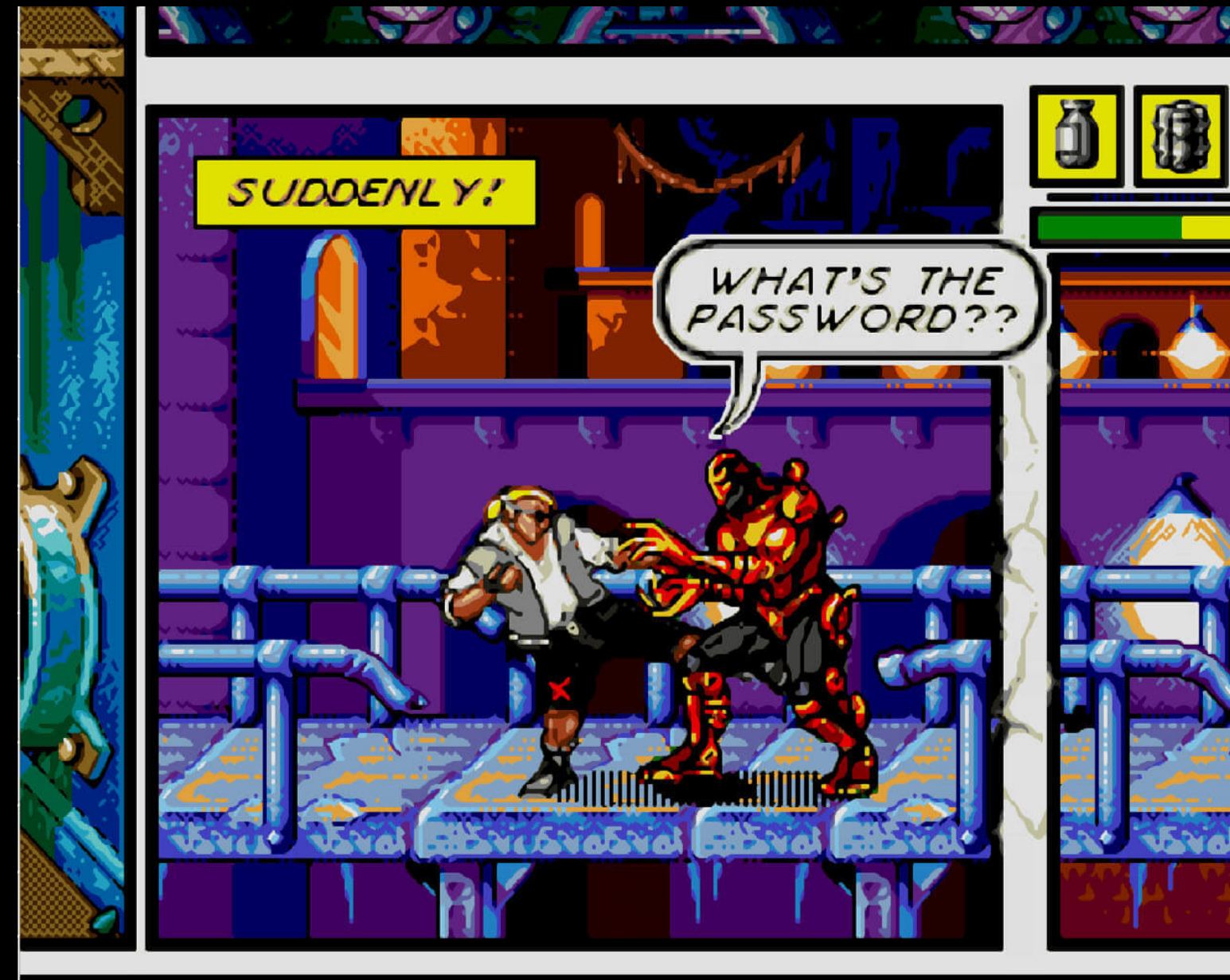
TEMAS

Ambientação e os efeitos.

BEAT 'EM UP

REFERÊNCIAS ESTÉTICAS

- TMNT IV: TURTLES IN TIME (KONAMI)
- Final Fight (Capcom)
- Streets of Rage 2 (SEGA)
- Scott Pilgrim vs. the World: The Game (Ubisoft)



Comix Zone (SEGA)

CICLOS DO JOGADOR



Corrida



Salto



Ataque



Chute no salto



Morte



Ociosidade



Ambientação, Músicas, Efeitos sonoros,
Ícones e as suas transições.

MECÂNICAS

MOVIMENTAÇÃO

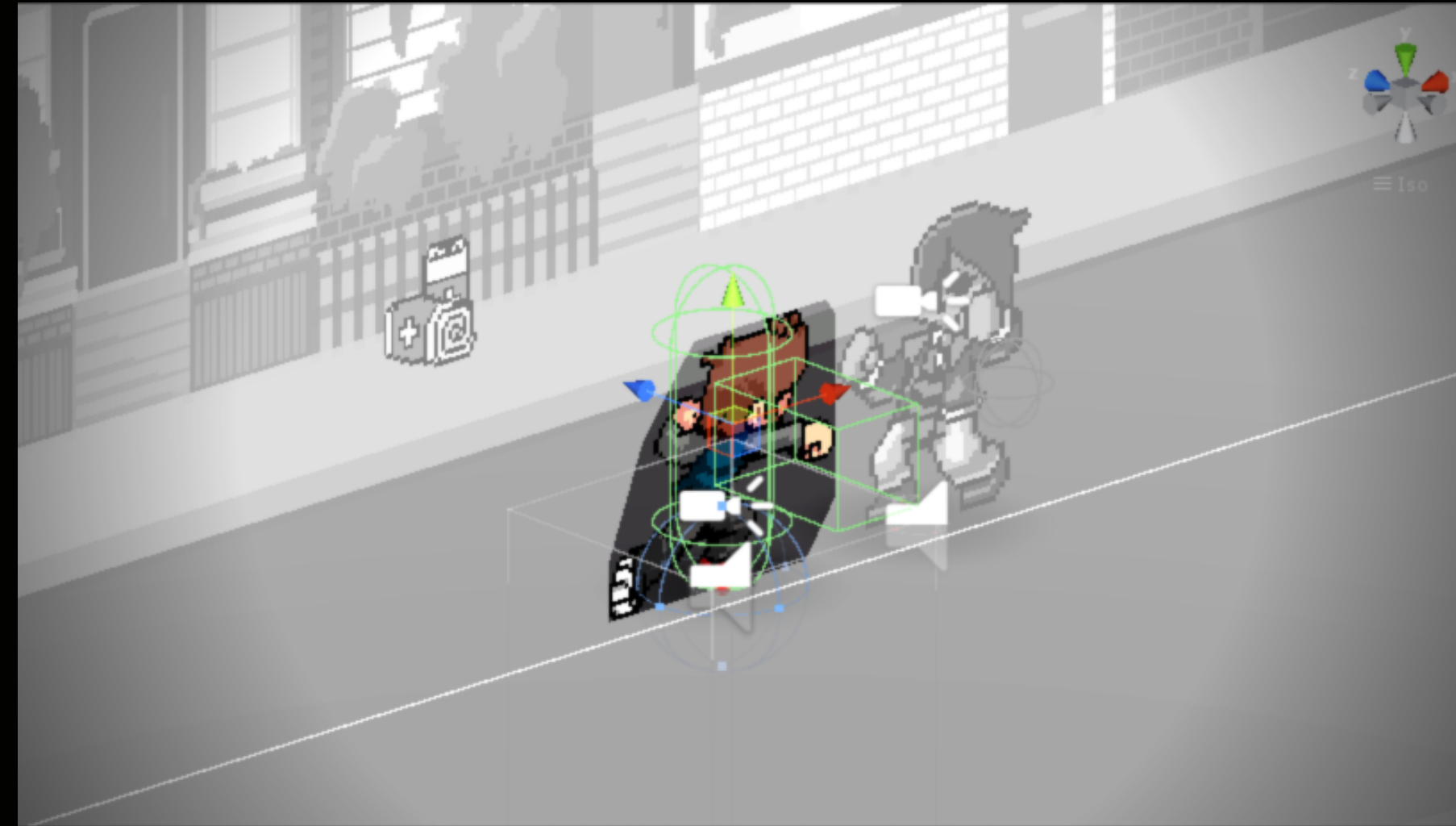
Eixos X, Y e Z.

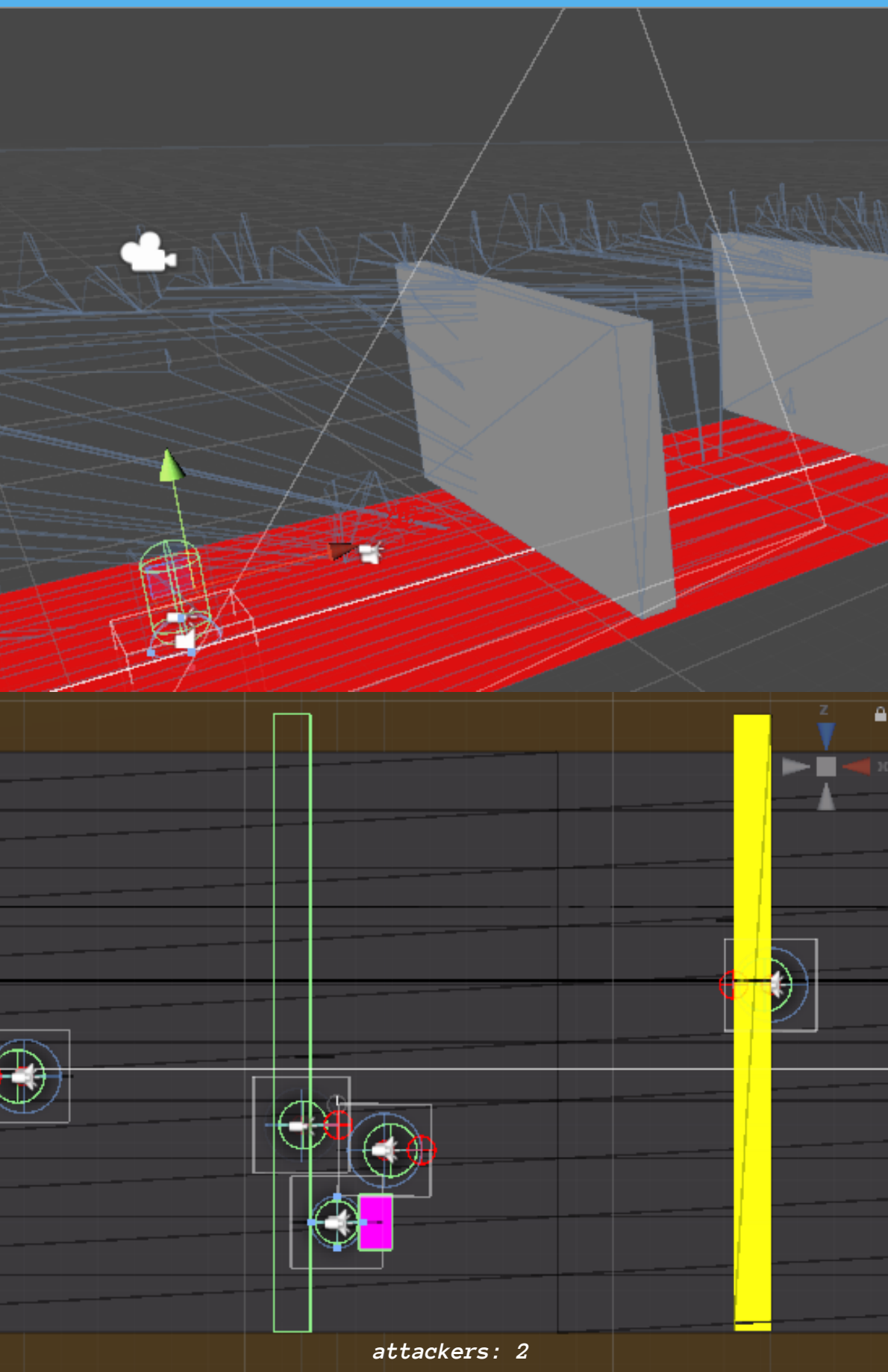
ATAQUES

Danos.

FORÇAS

Saltos e empurrões.





MANIPULADOR DE EVENTOS

Com o contato inicial, ativa-se o mecanismo capaz de manipular o local de instancia do inimigo, com base em um dado intervalo de tempo e tipo possível de inimigo.

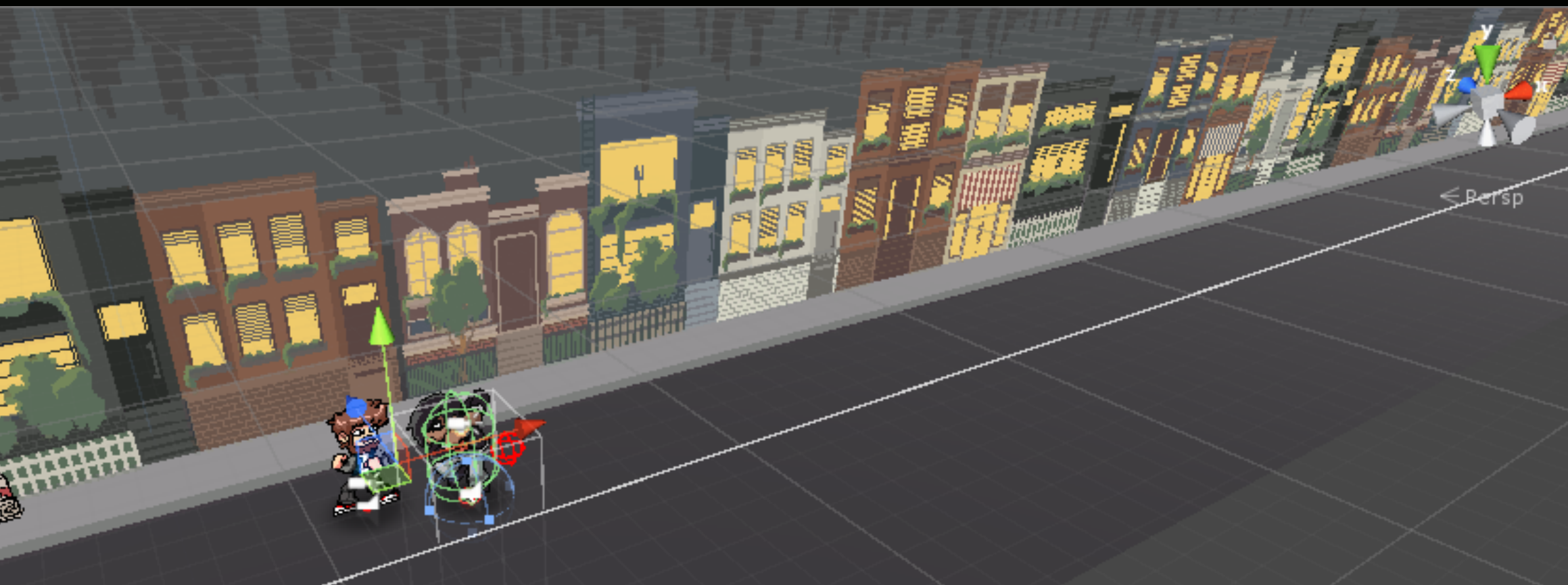
GERENCIADOR DE INIMIGOS

Partindo da distância dos inimigos com o jogador, define-se dinamicamente quais inimigos devam estar no estado de perseguir e atacar o jogador.

CHEFE

PADRÃO DE COMPORTAMENTO,

APRESENTAÇÃO E AS
MÁQUINAS DE ESTADO FINITA.



QUESITOS PI2



Armazenamento em
disco dos arquivos de
tipo *JSON*



Tratamento dos
dados estatísticos



Documentação relativa ao
gerenciamento de jogo e
de pessoas

Jogadores

30

20

10

0

Dia 17

Dia 18

Dia 19

Junho/2019

Baseado em 60 arquivos *.JSON
gerados e salvos durante a SEMANACC

MUITO OBRIGADO!