

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VÁRZEA GRANDE – UNIVAG  
SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

JOÃO PEDRO MARQUES DA COSTA  
JOÃO VITOR LACERDA DE MATTEO  
MARCELA NASCIMENTO DE PINHO  
PEDRO HENRIQUE OLIVEIRA DE ALENCAR  
WESMÜLLER MARRATHANS DE CRUZ MOURA

THE LIGHT IN THE DARKNESS  
DOCUMENTAÇÃO

VÁRZEA GRANDE – MT  
2020

JOÃO PEDRO MARQUES DA COSTA  
JOÃO VITOR LACERDA DE MATTEO  
MARCELA NASCIMENTO DE PINHO  
PEDRO HENRIQUE OLIVEIRA DE ALENCAR  
WESMÜLLER MARRATHANS DE CRUZ MOURA

## THE LIGHT IN THE DARKNESS

Projeto referente ao curso de Sistemas de Informação da  
UNIVAG. Disciplina Projeto Integrador.

Orientador: Professor Germano Manente

VÁRZEA GRANDE – MT

2020

## **Introdução**

Este é um projeto de desenvolvimento de um jogo 2D mobile, especificamente para Android, no estilo terror e roguelike. Neste documento iremos mostrar como será produzido e como se comportará com seu jogador.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>DESENVOLVIMENTO DO PROJETO THE LIGHT IN DARKNESS .....</b>	<b>5</b>
1.1.	Elementos do Processo .....	5
1.1.1.	Início da Elaboração do Jogo .....	5
1.1.2.	Mapear Elementos do Processo .....	5
1.1.3.	Projetar o Jogo .....	5
1.1.4.	Desenvolver Artes .....	5
1.1.5.	Produzir Level Designer .....	5
<b>2</b>	<b>MODO INFINITO .....</b>	<b>5</b>
<b>3</b>	<b>MODO CASUAL .....</b>	<b>7</b>
<b>4</b>	<b>Desenvolver Protótipo.....</b>	<b>8</b>
4.1.1.	Problemas de Implementação.....	8
4.2.	Validar o Projeto .....	8
4.2.1.	Validação Bem Sucedida .....	8
4.2.2.	Avaliar Projeto .....	8
4.2.3.	Validação da Correção.....	9
4.2.4.	Apresentar Projeto.....	9
4.2.5.	Entrega do Jogo.....	9
4.3.	Atores do Projeto.....	9
4.3.1.	Desenvolvimento. ....	9
4.3.2.	Designer .....	9
<b>5</b>	<b>DESENVOLVER PROTÓTIPO.....</b>	<b>9</b>
5.1.	Elementos do processo. ....	9
5.1.1.	Programar Protótipo .....	9
5.1.2.	Integrar o Level Design .....	9
5.1.3.	Testar Protótipo .....	9
5.1.4.	Protótipo Apresenta Falhas.....	10
<b>6</b>	<b>Funções .....</b>	<b>10</b>
<b>7</b>	<b>Referências .....</b>	<b>11</b>

# 1 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO THE LIGHT IN DARKNESS

## 1.1.Elementos do Processo

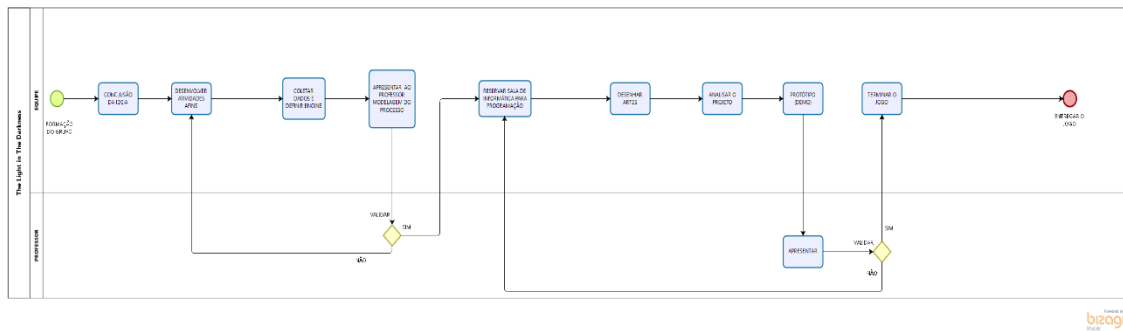
### 1.1.1. INÍCIO DA ELABORAÇÃO DO JOGO

Se trata da visualização de possibilidades e ideias de como o jogo será projetado e desenvolvido. É a etapa primordial, o ponto zero do projeto, entretanto uma das partes mais importantes pois por meio dela, outras etapas serão avançadas

Definições do escopo do projeto. É decidido o que será necessário para a realização dele. Quais ferramentas usar e como serão definidas as atividades. Visualizando as informações essenciais sobre o projeto, como descrição, limites, objetivos, entregas, responsáveis, custos, prazos, atividades, restrições, premissas etc.

### 1.1.2. MAPEAR ELEMENTOS DO PROCESSO

Mapear elementos é identificar informações essenciais sobre o projeto, como descrição, limites, objetivos, entregas, responsáveis, custos, prazos, atividades, restrições, premissas etc. Deste modo que possibilitando organização e planejamento ao projeto.



### 1.1.3. PROJETAR O JOGO

Referentes a tarefas que utilizam as ferramentas para desenvolver o projeto. Etapa fundamental para a conclusão do projeto, de modo que requer atenção em especial ao mecanismo de programação utilizado. Requer um reajuste frequente para atentar ao possíveis erros e melhorias até sua conclusão final.

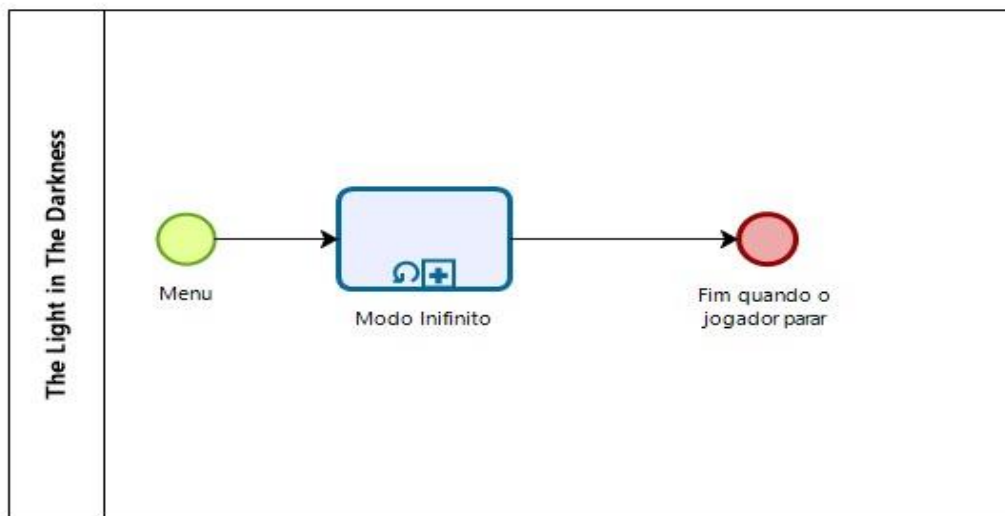
### 1.1.4. DESENVOLVER ARTES

O projeto do jogo The Light in Darkness almeja criar um cenário visual em 2D. A arte pode ser conceitualizada através do programa de desenho digital Piskel, e em seguida será passada para a engine de desenvolvimento de jogos.

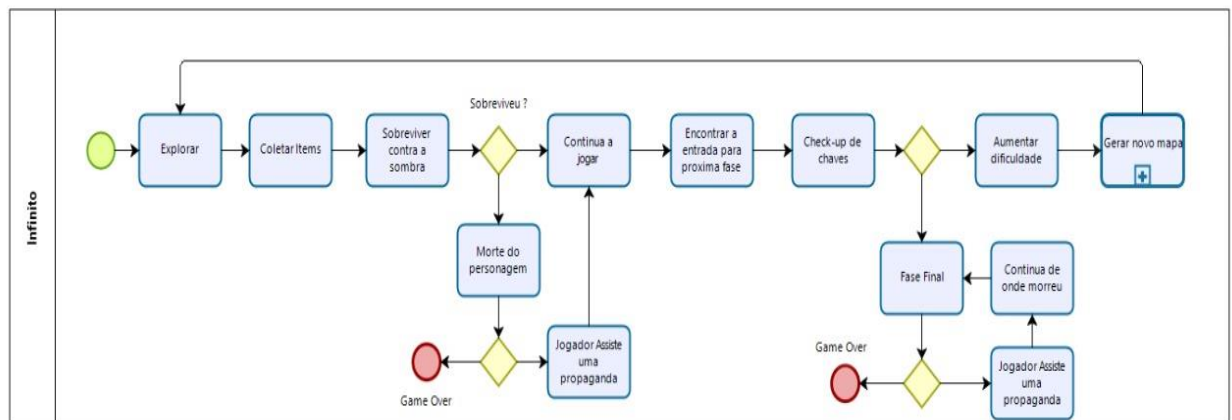
### 1.1.5. PRODUZIR LEVEL DESIGNER

Essa tarefa tem como função de usar artes digitais para conceder forma ao levels do jogo.

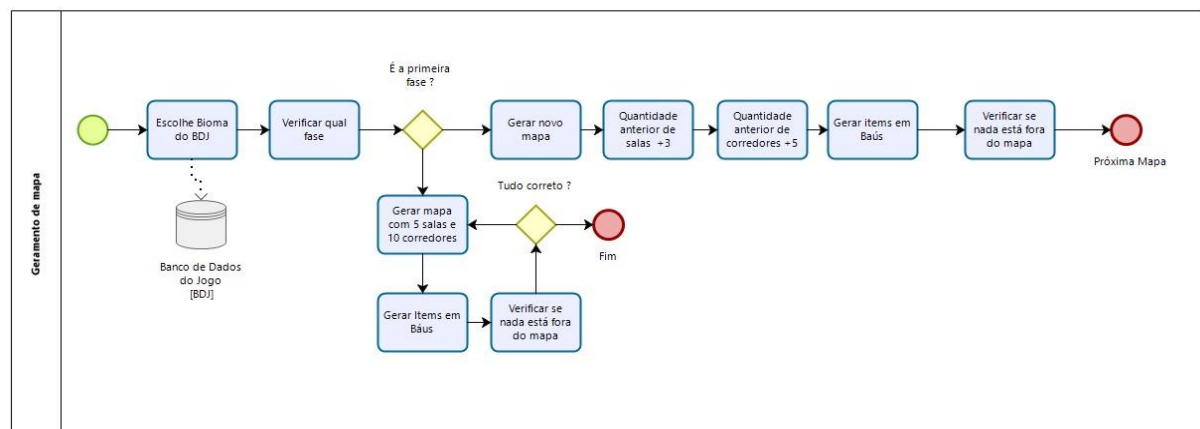
## 2 MODO INFINITO



Powered by  
**bizagi**  
Modeler

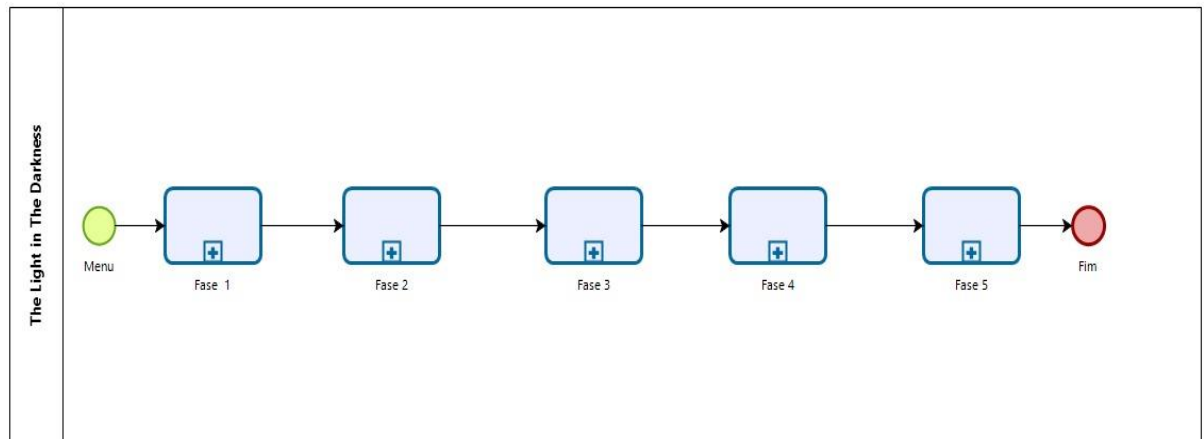


Powered by  
**bizagi**  
Modeler

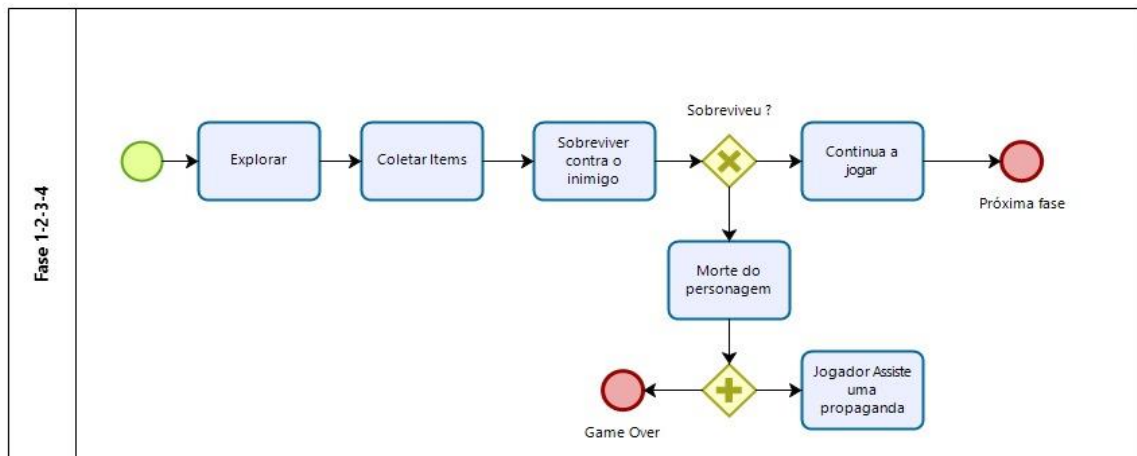


Powered by  
**bizagi**  
Modeler

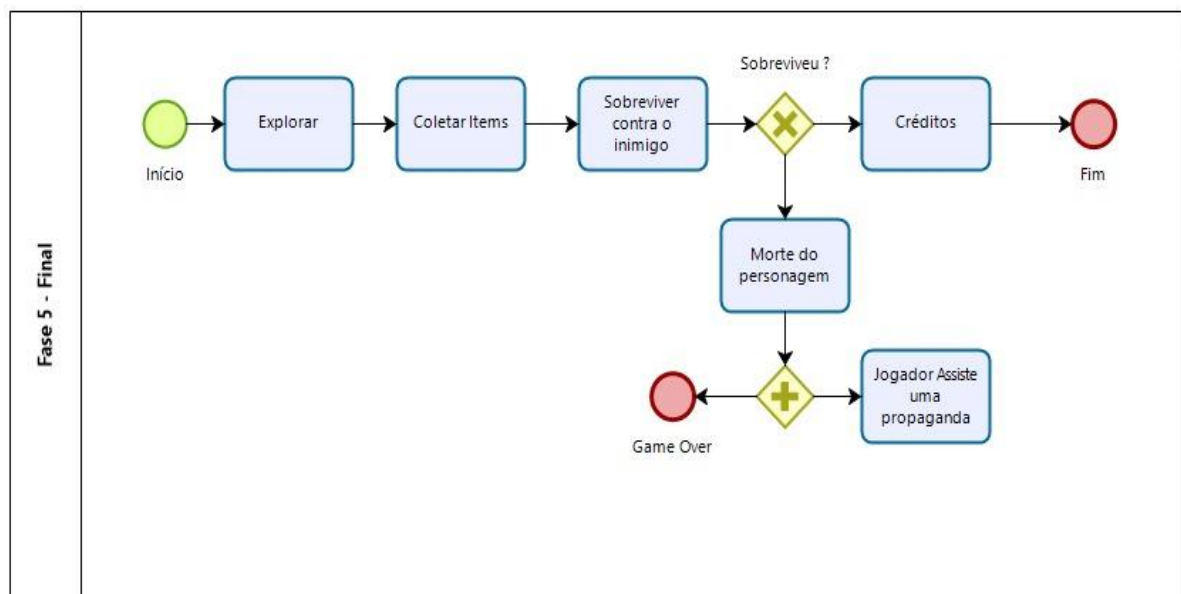
### 3 MODO CASUAL



Powered by  
bizagi  
Modeler



Powered by  
bizagi  
Modeler



## 4 Desenvolver Protótipo

Tarefa responsável por desenvolver a base do jogo, de modo que as implementações e melhorias possam ser feitas até concluir o objetivo final do projeto.

### 4.1.1. PROBLEMAS DE IMPLEMENTAÇÃO

Caso o jogo apresente problemas na implementação após o teste feito pelo protótipo ele retornará a tarefa anterior de modo que as correções sejam feitas, entretanto se não houver problemas, o jogo passará para a próxima etapa do projeto.

### 4.2. Validar o Projeto

Etapa referente a aprovação da equipe em relação ao desenvolvimento do protótipo que em seguida será apresentado ao supervisor do projeto.

#### 4.2.1. VALIDAÇÃO BEM SUCEDIDA

O gerente de projeto e o analista avaliam o projeto para ter uma validação do projeto. Se ocorreu bem, continuar dando progresso ao projeto, senão, reconhecer o erro, voltar e corrigir o erro/problema.

#### 4.2.2. AVALIAR PROJETO

O projeto é encaminhado ao orientador do Projeto Integrador, Germano Manente. Ele irá apontar, direcionar caso houver algum erro e definir a continuidade do projeto.



#### *4.2.3. VALIDAÇÃO DA CORREÇÃO*

É onde o analista do projeto irá dar o aval para prosseguir com demais atividades do projeto.

Finalizar Projeto

O projeto será revisado e testado pela equipe, observando se há necessidade um aprimoramento tanto no desenho como no código.

#### *4.2.4. APRESENTAR PROJETO*

Apresentação para o orientador do projeto e alunos presentes.

#### *4.2.5. ENTREGA DO JOGO*

Disponibilizar o jogo na PlayStore e entregar ao orientador.

#### *4.3. Atores do Projeto*

##### *4.3.1. DESENVOLVIMENTO.*

A equipe irá fazer suas funções específicas de acordo com o planejamento estabelecido por todos.

##### *4.3.2. DESIGNER*

O designer irá junto com a responsável do cenário, desenhar e avaliar se o desenho está adequado e condiz com projeto.

## **5 DESENVOLVER PROTÓTIPO**

### *5.1. Elementos do processo.*

#### *5.1.1. PROGRAMAR PROTÓTIPO*

Elaborar uma versão inicial, um esqueleto por assim dizer, para usá-lo como material de apresentação da sua ideia para alguém interessado. Com isso criar um modelo do produto final, que não precisa apresentar qualidade técnica e o polimento do app finalizado. Na verdade, basta que essa versão transmita a ideia de usabilidade, estilo e propósito da sua solução.

#### *5.1.2. INTEGRAR O LEVEL DESIGN*

Uma pessoa, ou um grupo de pessoas, se responsabiliza pelo visual do mapa, outro grupo idealiza o roteiro que o jogador deve tomar, outros programam os inimigos e o funcionamento do ambiente, e assim por diante.

#### *5.1.3. TESTAR PROTÓTIPO*

Realizar testes e observar a interação humana com as interfaces de usuário antes mesmo que essas interfaces sejam projetadas e desenvolvidas. O desenvolvedor líder manipula o protótipo para que ele possa fornecer feedback com base na interação do usuário.

#### *5.1.4. PROTÓTIPO APRESENTA FALHAS*

Os problemas são identificados após a produção final do protótipo, para corrigi-los é necessário voltar novamente a etapa de desenvolvimento e, talvez, mudar todo o restante do projeto que já estava pronto.

### **6 Funções**

João Pedro Marques: Gerente de Projeto, Programador e Back End

João Vitor Matteo: História, Marketing, Programador e Back End

Marcela Nascimento: Analista de Projeto, Cenário, Front End

Pedro Henrique Alencar: Programador, Designer e Front End

Wesmüller Marrathans: Estruturas de Rede, Programador e Back End

## **7 Referências**

TENPLATE DOCUMENTO DESCRITIVO GAMEVAG.

TEMPLATE DOCUMENTO DE ARQUITETURA. Disponível em: <<https://fga-eps-mds.github.io/2018.2-IndicaAi/docs/2018/08/28/architecture-doc.html>>. Acesso em: 12 de novembro de 2020.