

Távyá Helys Cordeiro Sobral

Descrição do projeto do modulo pensamento computacional

Muitas crianças tem dificuldades em matemática no início, pensando em criar um jogo lúdico para que as crianças possam aprender brincando de uma forma didática, até professores podem usar em sala de aulas. Será um jogo educativo na área da matemática, pensei em fazer um jogo educacional para crianças que estejam no ensino fundamental, na tela de início terá o botão de play e um tutorial de como jogar. Em determinados momentos serão mostrados algumas operações matemáticas com as quatro operações, soma, subtração, multiplicação e divisão, também sobre a relação de maior quer e menor quer.

As respostas para essas operações estarão em objetos pelo caminho como por exemplo pedras e arvores para o cenário da florestas, em outras faces vai depender do cenário, o jogado terá que fazer o ator pula/tocar no objeto com a resposta correta. O jogador deve identificar a resposta correta, se ele não responde corretamente o jogador perdera 5 moedas.

Para mudar de fase o ator terá que destruir o chefe da fase e é como um guardião para o jogado não passa de fase, que seria um mostro baseado no cenário, esse mostro aparecerá com 60 segundos depois que começa a jogar. Já na segunda fase o ator e o cenário serão mudados, mais tem a mesma ideia da primeira fase. Com isso o jogador trabalha seus conhecimentos em operações matemáticas, ajudando a aprende a tabuada.

O ator deve ir recolhendo as moedas por todo o cenário cada moeda ganhada o jogado vai acumulando 1 nas suas moedas, no caso de resposte a operação que aparece durante o caminho corretamente o jogador ganhara 20 moedas.

O ator poderá morre se suas moedas chega a zero, também perderá moedas ao toca no mostro para derrota ele a cada 2 segundo em combate com o chefe da fase perderá 5 moedas. Se chegar a zero nas suas moedas durante o combati com ostro também morrera e vai para a tela de game over. Para derrota o chefe da fase o jogador pode compra com as moedas que consegui até chega ao chefe, um objeto que pode ser um martelo ou um taco esses objetos ajudaram a acabar com o mostro e passa para a próxima fase cada objeto desse custa 200 moedas, se o jogador não teve essa quantidade de moedas também morrera e vai para a tela de game over. Nesta parte do jogo será mostrado os botões com os dois objeto e o jogado vai escolher a que desejar.

Em alguns momentos além das operações matemáticas será mostrado na tela outras questões sobre matemática, essas questões será para identificar o número maior quer ou menor quer. Será mostrado um **n** e maior quer (**>**) ou **n** é menor quer (**<**), com isso o jogador escolhe sua opção, no tutorial do jogo na tela inicial terá a descrição e exemplos para ajudar Já neste casso as respostas estarão em certos objetos pelo cenário como pedras, folhas de árvores ou troncos de árvores, neste caso também ganhara moedas a cada resposta correta, como as respostas das operações de matemática.

No final do jogo será mostrado ao jogador quantas moedas ele conseguiu e quantas ele gastou comprando os objetos de ajudar, depois mostra quantas operações ele conseguiu responde corretamente e quantas ele erro e das operações erradas pode mostra a resolução do problema com a resposta certa

no caso das perguntas de matemática já no caso das perguntas de relação que é maior quer e menor quer, aparecerão a quantidade de respostas corretas e a quantidade de respostas erradas, será mostrando as respostas com balões dizendo qual é a correta e qual é a errada. Depois voltará para a tela de início do jogo, onde o jogador poderá tentar novamente, ou pode tirar dúvidas na tela de tutorial, onde tem uma breve explicação sobre o jogo e exemplos das questões.