
Usabilidade, Web, Mobile e Jogos

Realizar atividade conforme documento repassado via ulife.

Responsável

Douglas Ribeiro (12126633)
Matheus Agostinho dos Santos (122113468)
Pedro Augusto Moreira (1221122548)
Raphael Medeiros Silva de Britto (1221128020)
Thiago Augusto Jardim (1221139499)

Professor

Alexandre Oliveira

Data de Entrega

06 de Maio de 2024

Sumário

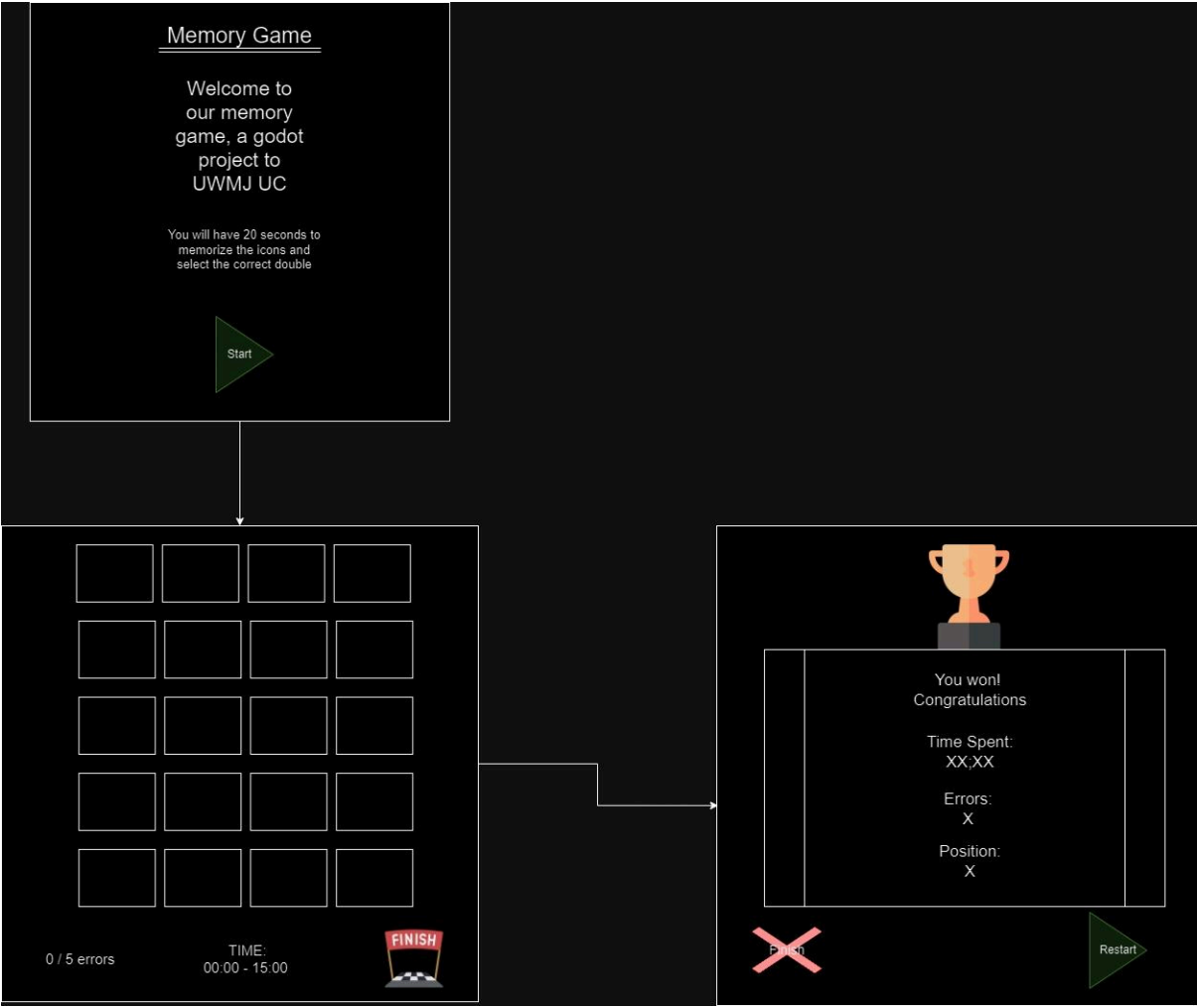
- Tomando por base o Godot, pesquise em lojas de assets, os elementos gráficos que sustentarão seu jogo: 3
- Desenhe, utilizando a ferramenta que desejar, telas que representam as principais fases ou momentos do jogo 3
- Explique, como os elementos vão interagir entre si 5
- Indique os elementos que serão controlados pelo jogador, os que serão por IA e os que estarão sujeitos à física. 5

- Tomando por base o Godot, pesquise em lojas de assets, os elementos gráficos que sustentarão seu jogo:

R: Lembrando que será utilizado o GoDot então analisando as características nosso jogo será baseado nos seguintes tópicos:

Ilustrações: O jogo terá vários elementos visuais que irão fazer parte do cenário principal, entre eles: caixas de confirmação, para iniciar e finalizar o jogo, as cartas que serão utilizados para que seja possível completar o jogo da memória

- Desenhe, utilizando a ferramenta que desejar, telas que representam as principais fases ou momentos do jogo
- Resumidamente, o jogo será um jogo da memória, ou seja, você irá informar que está pronto, assim o jogo lhe trará uma fileira de 13 x 4 com cartas do baralho e você terá 20 segundos para memorizar, passado este tempo, o jogo irá virar as cartas e você precisará de informar aonde que está cada par.



- Explique, como os elementos vão interagir entre si

R: O jogador irá interagir com o botão de iniciar o jogo, após isso serão expostos cartões em uma fileira de 13 x 4 com diferentes animais em diferentes posições para que você memorize as posições, assim, após 20 segundos, as cartas irão virar para que você informe onde está cada par.

Você poderá errar 5 vezes, onde cada par errado o jogo aumenta o contador, caso erre, ele irá incrementar o contador, em caso de acerto, os pares irão ficar com o fundo verde, ilustrando o acerto.

- Indique os elementos que serão controlados pelo jogador, os que serão por IA e os que estarão sujeitos à física.

R: A I.A será responsável por controlar e definir a posição aleatória de cada animal no jogo, assim como incrementar o número de erros e informar para o jogador quais pares ele já acertou, no final do jogo ele irá retornar se o jogador ganhou ou perdeu.

Já o jogador será responsável por memorizar as cartas e informar a posição correta de seu par em menor tempo possível, pois terá um placar que será baseado no tempo.