# Documento de Design de Jogo Preencha o documento a seguir



1. Escreva o nome do seu projeto.

A Fome de Gulosumos



1. Qual é o objetivo do jogo?

Coletar bolos e evitar inimigos



1. Escreva uma breve história sobre o seu jogo.

O Rei Malvado dos doces mandou seus servos roubarem todos os bolos de Gulosumos, agora ele



deve recuperar os bolos e evitar ser pego pelos servos de doce vivos do Rei Malvado





1. Quais são os Personagens Jogáveis deste jogo?
   * Personagens jogáveis são aqueles que respondem ao usuário com base na entrada fornecida por ele.
   * Carros, macacos, dinossauros, feiticeiros, etc., são os personagens jogáveis.

| Número | Nome do Personagem | O que esse personagem faz? |
| --- | --- | --- |
| 1 | Gulosumos | Ele pula, ele coleta bolo, colide com inimigos |
| 2 |  |  |
| 3 |  |  |
| 4 |  |  |
| 5 |  |  |
| 6 |  |  |
| 7 |  |  |
| 8 |  |  |

# Quais são os personagens não-jogáveis deste jogo?

* + Personagens não-jogáveis são aqueles que não têm uma ação ou comportamento quando o usuário interage com o jogo.
  + Barreiras, pedras, bananas, moedas, etc., são personagens não-jogáveis.

| Número | Nome do Personagem | O que esse personagem faz? |
| --- | --- | --- |
| 1 | Bolo | Surge de forma aleatória e aumenta a contagem de bolo quando coletado pelo Gulosumos |
| 2 | Candy Corn do mal | Surge de forma aleatória e diminui a vida de Gulosumos |
| 3 | Balinha do mal | Surge de forma aleatória e diminui a vida de Gulosumos |
| 4 | Barra de Chocolate do mal | Surge de forma aleatória e diminui a vida de Gulosumos |

| 5 | Árvores de algodão doce | Surgem aleatoriamente |
| --- | --- | --- |
| 6 |  |  |
| 7 |  |  |
| 8 |  |  |

# Use sua imaginação para desenhar esse jogo. Qual é o visual desse jogo?

* Desenhe o jogo no seu computador ou no papel.
* Adicione imagens das cenas do jogo para mostrar cada um dos personagens jogáveis e não-jogáveis pelo menos uma vez.



# Como você planeja tornar seu jogo envolvente?



Obstáculos e recompensas aleatórias