

RELATÓRIO META 2

On The Run!

Coimbra, 22 de março de 2019

2017246949	Bárbara Nogueira Souto Polónio Vieira	uc2017246949@student.uc.pt
2017256831	Maria Beatriz Delgado Gomes Santos Vieira	uc2017256831@student.uc.pt
2017265598	Maria Olímpia Machado Dias	uc2017265598@student.uc.pt

Resumo

Neste trabalho pretendemos criar um jogo em 2D, denominado “On the Run!”, a ser desenvolvido em JavaScript, HTML e CSS.

O jogo tem como personagem principal um rato (figura 1), sendo o seu objetivo chegar a uma toca. Ao chegar a esta, passa então de nível. O jogo é composto por vários níveis, sendo que em cada um terá de ultrapassar diversos obstáculos que o poderão matar ou diminuir o seu nível de saúde. Ao longo da corrida o rato passa por armadilhas (figura 2), plantas venenosas, buracos, queijos envenenados (figura 3) e cobras. Para além disto existem gatos (figura 4) e pessoas (figura 5) que o podem perseguir.

Por outro lado, o rato poderá ainda melhorar a sua saúde com a ajuda de queijos amarelos (figura 6) que vai comendo ao longo do jogo. O rato ainda terá a possibilidade de ganhar poderes (figura 7) de proteção colhendo outros itens que aparecerão no ecrã de vez em quando.

Ainda, conforme o nível em que está, o rato poderá encontrar-se no interior ou exterior de habitações, ocorrendo assim uma permuta entre os dois espaços. À medida que se vai avançando no jogo, a dificuldade vai aumentando, culminando no último nível em que este terá de vencer uma personagem.

A figura 8 representa um possível nível de jogo, onde o jogador terá controlo sobre o rato, sendo o seu objetivo chegar à toca (figura 9) para a conclusão do nível. O jogador ainda poderá visualizar o seu nível de saúde e o tempo que lhe resta para a conclusão do nível.

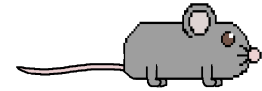


Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4



Fig. 5



Fig. 6



Fig. 7



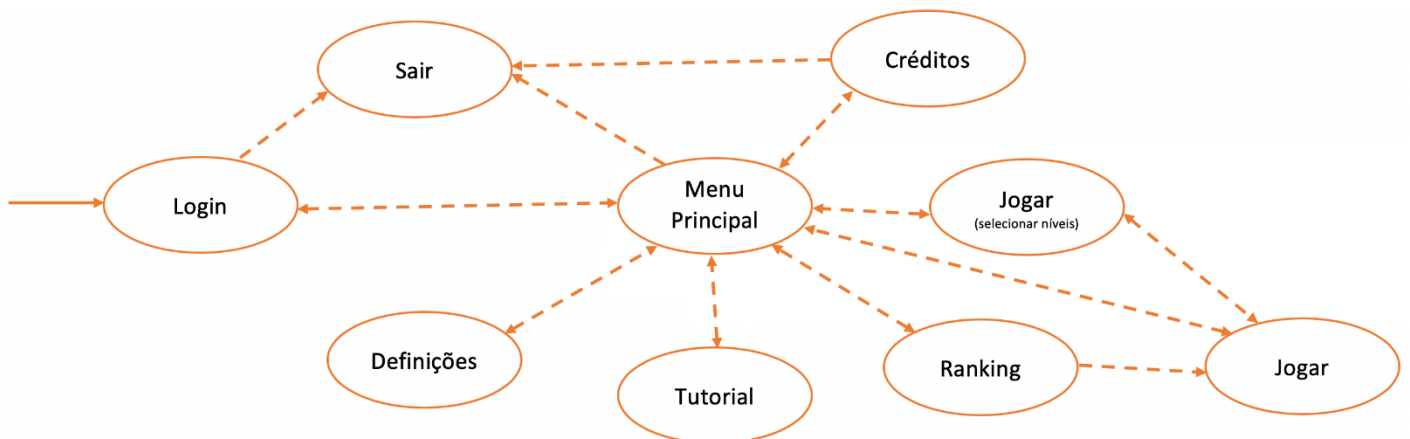
Fig. 9



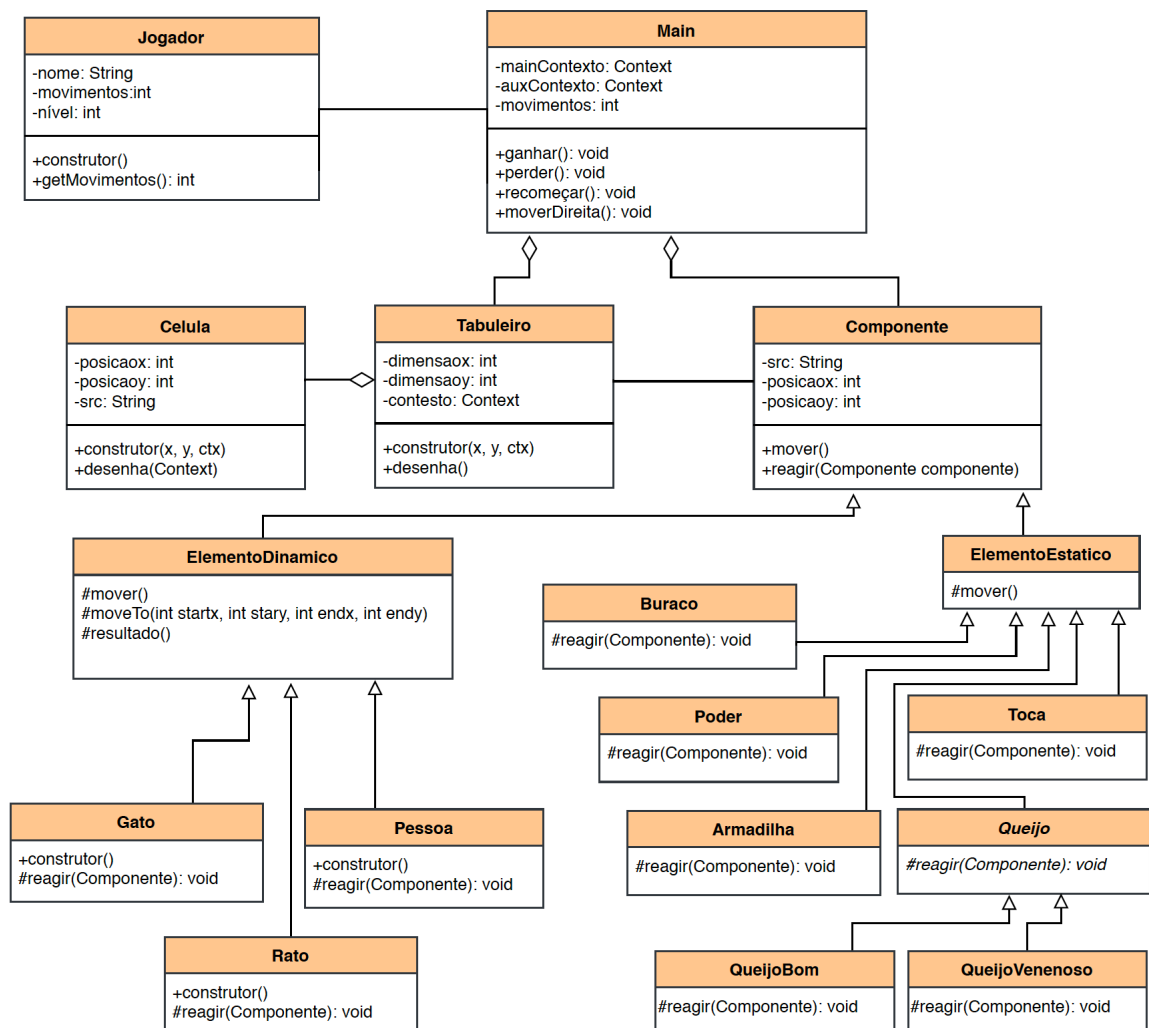
Fig. 8

Arquitetura do Trabalho

- Diagrama de Navegação**



- Diagrama de Classes**



Layout

O jogo “On The Run!” é inicializado com o *login* do utilizador (figura 10), de modo a possibilitar guardar o seu progresso no jogo. Se for a primeira vez a jogar, automaticamente será apresentado um tutorial, caso contrário, terá a opção de ver outra vez ou não.



Fig. 10

Após efetuar o *login*, é redirecionado para o menu principal (figura 11), onde é possível iniciar o jogo, é permitido rever o tutorial, o ranking dos diversos jogadores, aceder às definições, sair do jogo e ainda, aceder aos créditos.



Fig. 11

A opção “JOGAR” do menu principal permite ao utilizador começar a jogar e aceder aos níveis já completados, não permitindo aceder aos níveis que estão bloqueados (figura 12). Sendo também possível voltar ao menu principal.



Fig. 12

A opção “RANKING” possibilita visualizar o top 10 dos melhores jogadores em cada nível. A partir desta opção é possível iniciar logo um jogo sem ter de voltar ao menu principal (figura 13).



Fig. 13

A opção “DEFINIÇÕES” permite controlar a música e os sons do jogo, existindo para cada opção um botão “ON” e um botão “OFF” que permite ligar e desligar, respetivamente (figura 14).



Fig. 14

A opção “CRÉDITOS” permite dar a conhecer informações do contexto da criação do jogo, bem como os seus autores (figura 15).

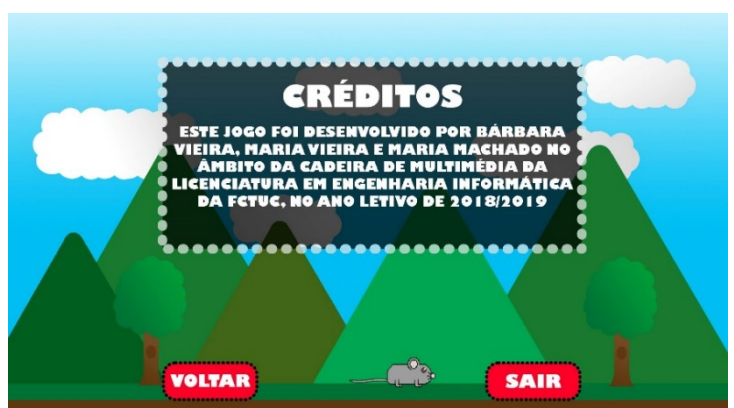


Fig. 15

Plataforma de Desenvolvimento e Distribuição

- Google Chrome;

Websites:

- Pixilart.com;
- Draw.io;

Aplicações de suporte para desenvolvimento do projeto:

- Sublime Text;
- Microsoft Office;
- Aseprite;
- Adobe Photoshop.

Calendarização e Distribuição de Tarefas

Tarefa	Duração	Início	Fim	Responsável
Meta 1	5 dias	25/03/2019	01/03/2019	
Construção do Documento	5 dias	25/03/2019	01/03/2019	Todos
Meta 2	21 dias	02/03/2019	22/03/2019	
Diagrama de Navegação	10 dias	02/03/2019	12/03/2019	Maria Vieira
Diagrama de Classes	17 dias	02/03/2019	19/03/2019	Bárbara Vieira
Criação do Campo de Jogo	21 dias	02/03/2019	22/03/2019	Todos
Desenvolvimento Inicial do Jogo	21 dias	02/03/2019	22/03/2019	Todos
Testes Alfa	6 dias	17/03/2019	22/03/2019	Maria Machado
Construção do Documento	5 dias	18/03/2019	22/03/2019	Todos
Meta 3	56 dias	23/03/2019	17/05/2019	
Layout (Design e Menu)	28 dias	23/03/2019	19/04/2019	Todos
Desenvolvimento do Jogo	56 dias	23/03/2019	17/05/2019	Todos
Testes Funcionais (Testes Beta)	10 dias	07/05/2019	17/05/2019	Todos
Finalizações	10 dias	07/05/2019	17/05/2019	Todos

- Diagrama de Gantt

