

Meta 2

The Ultimate College War (The UC War)

Realizado por:

Daniel Pereira	uc2018283497@student.uc.pt
Inês Teixeira	uc2018296643@student.uc.pt
Tiago Carriço	uc2018273809@student.uc.pt

Resumo do Trabalho

Este trabalho tem como objetivo a criação de um jogo em formato 2D, com o nome The UC War. Para tal, iremos usar Javascript, HTML e CSS.

Este jogo consiste numa luta entre duas personagens, em que cada uma representa uma faculdade de Coimbra. Assim sendo cada personagem terá a sua roupa com a cor da sua faculdade. A personagem terá a opção de dar um murro, dar um pontapé, abaixar-se, saltar e terá um ataque especial, lançando um objeto característico da sua universidade, como por exemplo um telemóvel para a FCTUC e um livro para a FLUC.

Para este jogo iremos ter vários cenários, e a vida das personagens será contabilizada por canecas de fino, sendo que os vários golpes removem canecas consoante o dano. Existirá assim a possibilidade de ser removido metade da caneca, toda a caneca ou 2 canecas. Haverá assim, um ataque mais forte em que o seu oponente perderá 2 canecas.

O jogo terá cerca de 7 níveis em que cada nível corresponde a uma luta com uma personagem de outra faculdade. Quando o jogador for derrotado num nível terá que recomeçar o jogo. De nível para nível a dificuldade aumentará, sendo mais difícil de derrotar o seu oponente. Este terá ainda níveis bônus onde irão cair canecas de cerveja e o jogador terá de tentar apanhá-las antes que as mesmas cheguem ao chão, caso este consiga apanhar um determinado valor de cervejas pré definido, o mesmo ganhará uma vida extra permitindo perder uma vez sem voltar ao início.

Está previsto que o design do combate se assemelhe com o seguinte:



Arquitetura do Trabalho

Diagrama de Navegação

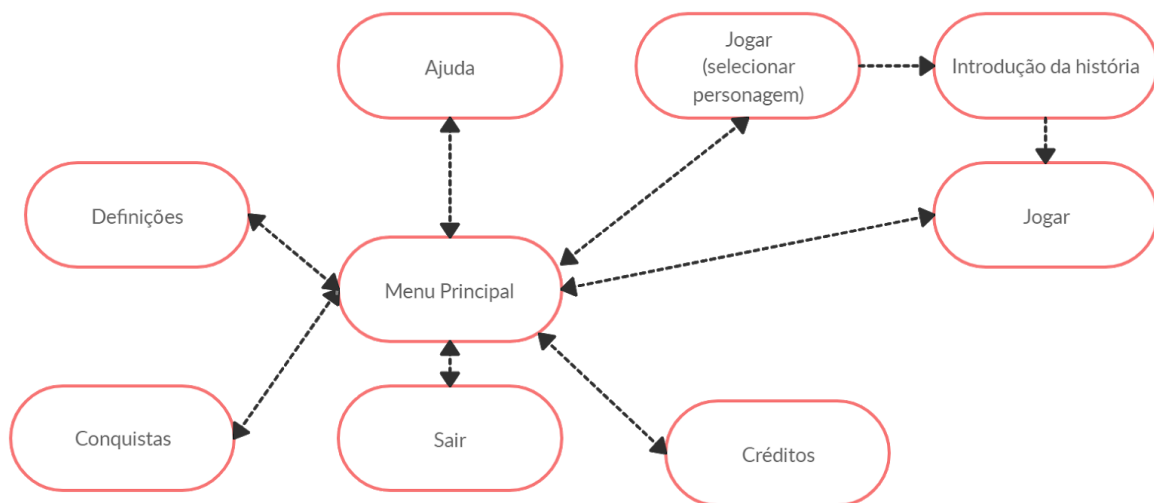
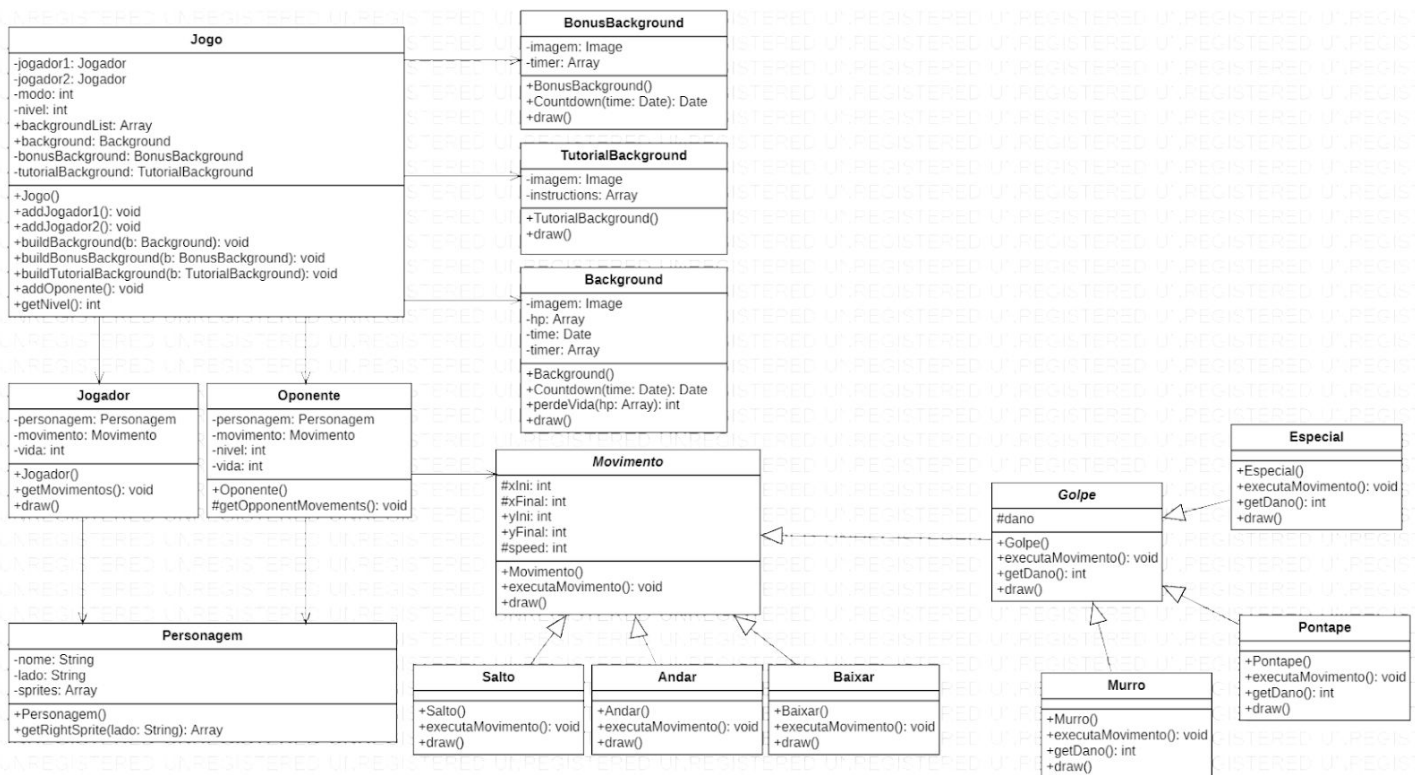


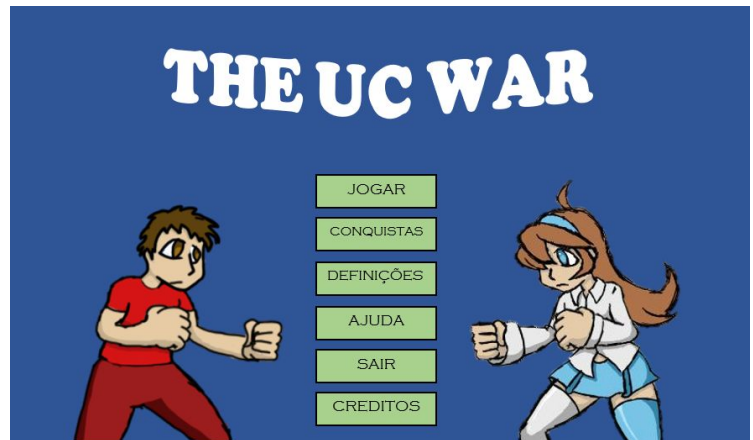
Diagrama de Classes



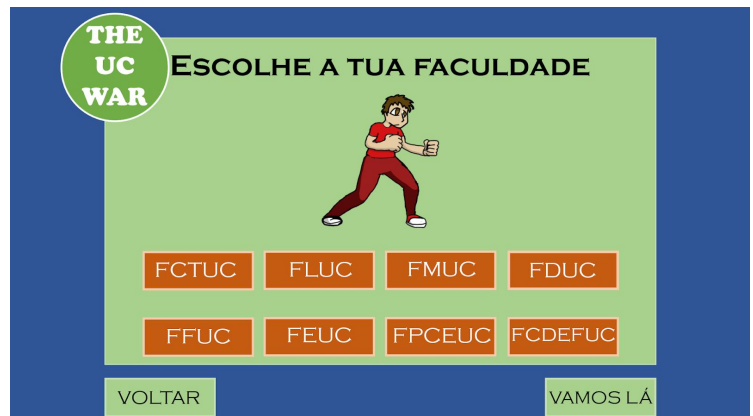
Layout

O jogo começa com esta página(menu principal do jogo) após uma breve introdução de texto deslizante contendo a história do jogo.

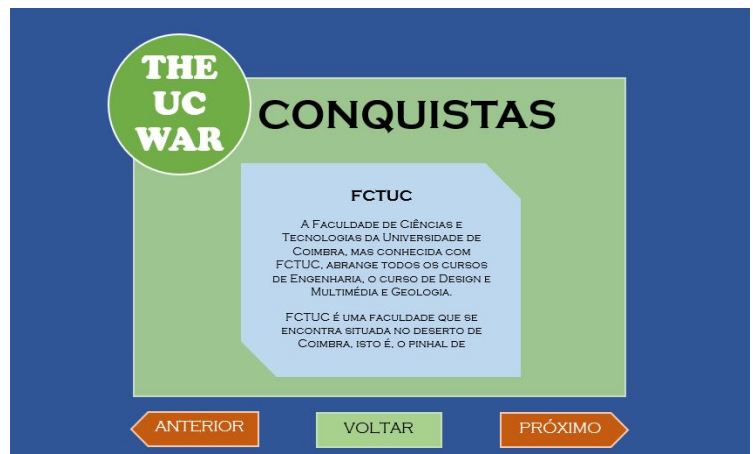
No menu, o jogador pode escolher a opção jogar, conquistas, definições, ajuda, sair e finalmente os créditos.



Após o jogador clicar no botão “JOGAR” surge esta página onde pode o jogador pode escolher que faculdade ele deseja ser. O jogador pode ainda voltar ao menu principal ou pode começar a jogar. Após clicar no botão “VAMOS LÁ” o jogador está pronto para começar a jogar e surge o ecrã que foi mostrado acima.

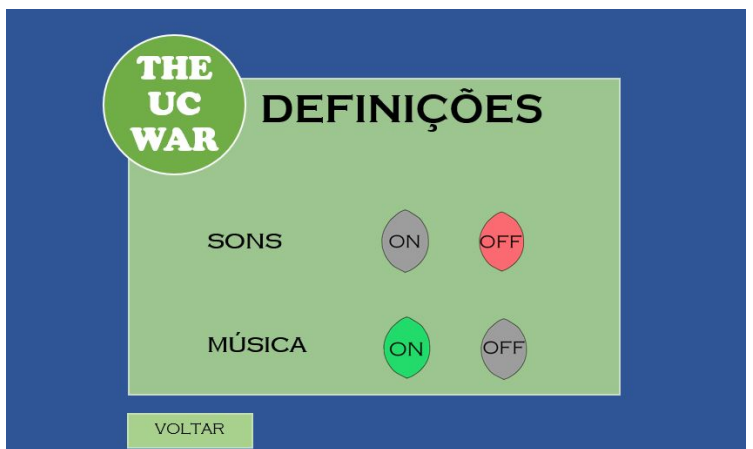


O jogador ao clicar no botão “CONQUISTAS” aparecerá uma página informativa contendo detalhes sobre todas as faculdades de Coimbra. O jogador poderá ler essa informação ao desbloquear essa conquista. Para tal apenas terá de ganhar uma luta contra essa faculdade. Até lá essa conquista ficará bloqueada(canvas das conquistas dispixelizada e trancada por corrente). O jogador terá também a opção de voltar ao menu principal.

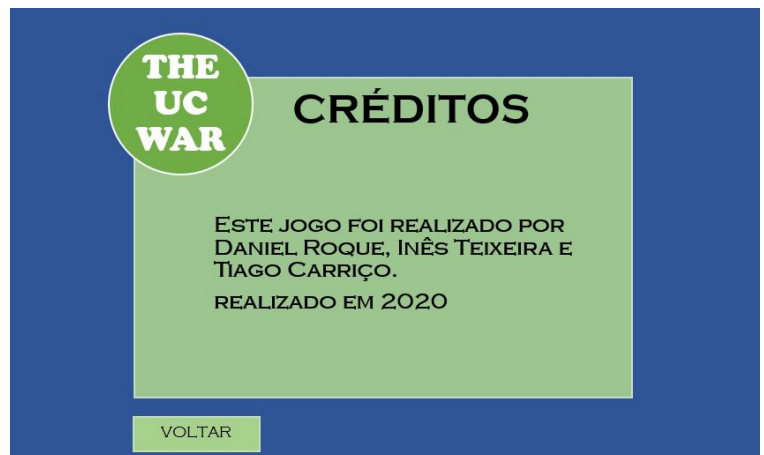


Se clicar no botão “DEFINIÇÕES”, surge esta página onde este poderá escolher a opção “on” ou “off” para cada opção.

Neste caso os “sons” estão “off” e a “música” está “on”.



O jogador ao clicar no botão “CRÉDITOS”, surge esta página onde o jogador poderá ver os créditos do jogo.



O jogador tem ainda a opção de aprender informações básicas sobre a realização do jogo clicando no botão “AJUDA”. E a opção de sair clicando o botão “SAIR”.

Plataforma de Desenvolvimento e Distribuição

- A aplicação vai ser desenvolvida para e testada no browser Google Chrome
- Os programas que serão usados na realização deste projeto são:
 - PHPStorm
 - Microsoft Office
 - JUMP PAINT
 - Photoshop

Calendarização e Distribuição de Tarefas

Tarefa	Duração	Início	Fim	Responsável
Meta 1	6 dias	01/03/2020	06/03/2020	
Construção do Documento	6 dias	01/03/2020	06/03/2020	Todos
Meta 2	21 dias	07/03/2020	27/03/2020	

Diagrama de navegação	10 dias	07/03/2020	16/03/2020	Tiago Carriço
Diagrama de Classes	13 dias	07/03/2020	19/03/2020	Daniel Roque
Criação do Campo de Jogo	21 dias	07/03/2020	27/03/2020	Tiago e Inês
Desenvolvimento Inicial do Jogo	21 dias	07/03/2020	27/03/2020	Todos
Testes Alfa	7 dias	20/03/2020	26/03/2020	Daniel Roque
Construção do Documento	5 dias	22/03/2020	27/03/2020	Todos
Meta 3	56 dias	28/03/2020	22/05/2020	
Layout(Design e Menu)	28 dias	28/03/2020	24/04/2020	Todos Tiago e Inês
Jogo	56 dias	28/03/2020	22/05/2020	Todos
Backgrounds	31 dias	28/03/2020	28/04/2020	Tiago e Inês
Movimentos(Golpes e movimentos básicos)	56 dias	28/03/2020	22/05/2020	Daniel(Golpes) e Inês(Movimentos básicos)
Jogador,Oponente e Personagem	56 dias	28/03/2020	22/05/2020	Daniel
Testes Funcionais(Testes Beta)	11 dias	12/05/2020	22/05/2020	Daniel e Tiago
Finalizações	11 dias	12/05/2020	22/05/2020	Todos