

Meta 1

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 em uma luta entre duas personagens, em que cada uma representa uma faculdade de Coimbra.

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.

O jogo terá ainda a possibilidade de ser jogado por 2 pessoas, onde a que ganhasse a luta seria a vencedora.

Motivação e Objetivos

Temos como objetivo um jogo lúdico-didático onde as pessoas se podem divertir a jogar sozinhas ou entre amigos, podendo ainda conhecer um pouco sobre a Universidade de Coimbra e as suas faculdades, bem como as suas características/cultura.

O jogo pode ser visto também como uma recordação de um bom passado, relembrando memórias agradáveis.

Análise de Requisitos

Público-alvo

O jogo é direcionado para todas as pessoas que gostem de jogos de entretenimento. Tendo o público alvo de jovens e adultos.

Tópicos a Abordar

- História Introdutória
- Níveis de dificuldade
- Modo Clássico
- Modo Versus
- Ajuda
- Créditos
- Definições

Funcionalidade a Implementar

- Menus
Main Menu:
 - Um Jogador
 - Dois Jogadores
 - Conquistas(Frame com informação das universidades já derrotadas)
- Controlos para as personagens
 - Comandos básicos: Andar para frente/trás,saltar,dar pontapés e murros
 - Comandos avançados: Habilidades especiais

Definição dos Conteúdos

- História Introdutória
- Gráficos/animação do jogo
- Música/sons do jogo
- Modos de jogo

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
 - Aseprite
 - Microsoft Office
 - Pixelart

Calendarização e Distribuição de Tarefas

Tarefa	Duração	Início	Fim	Responsável
Meta 1	4 dias	02/03/2020	06/03/2020	
Construção do Documento	4 dias	02/03/2020	06/03/2020	Todos
Meta 2	20 dias	07/03/2020	27/03/2020	
Diagrama de navegação	10 dias	07/03/2020	17/03/2020	Carriço
Diagrama de Classes	13 dias	07/03/2020	20/03/2020	Inês
Criação do Campo de Jogo	20 dias	07/03/2020	27/03/2020	Todos
Desenvolvimento Inicial do Jogo	20 dias	07/03/2020	27/03/2020	Todos
Testes Alfa	6 dias	21/03/2020	27/03/2020	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
Desenvolvimento do Jogo	56 dias	28/03/2020	22/05/2020	Todos
Testes Funcionais(Testes Beta)	10 dias	12/05/2020	22/05/2020	Todos
Finalizações	10 dias	12/05/2020	22/05/2020	Todos