

## RELATÓRIO META 1

### On The Run!

---

Coimbra, 1 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, 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, plantas venenosas, buracos, queijos envenenados e cobras. Para além disto existem gatos e pessoas que o podem perseguir.

Por outro lado, o rato poderá ainda melhorar a sua saúde com a ajuda de queijos amarelos que vai comendo ao longo do jogo. O rato ainda terá a possibilidade de ganhar poderes 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.

## Motivação e Objetivos

Numa era digital, uma criança tem contato desde cedo com aparelhos eletrónicos. Isso levou-nos a pensar na criação de um jogo dinâmico em que pais e filhos pudessem disfrutar de tempo juntos, apesar de qualquer pessoa poder disfrutar do jogo.

O jogo será um jogo básico de entretenimento, que possibilita ao jogador desenvolver a sua capacidade de rápido raciocínio e a sua habilidade perante diversos obstáculos.

## **Análise de Requisitos**

### **Público-alvo**

O jogo é direcionado para todas as pessoas que gostem de jogos de entretenimento. Sendo que o público alvo é mais voltado para crianças e jovens.

### **Tópicos a Abordar**

- Tutorial;
- Definições;
- Níveis;
- Créditos.

### **Funcionalidades a Implementar**

- Movimento da personagem principal;
- Aparecimento e movimentos de diversos obstáculos e personagens secundárias;
- Deslocação do Background;
- Sistema de Classificação.

### **Definição dos Conteúdos**

- Diferentes Backgrounds;
- Música e sons;
- Animações e personagens.

### **Plataforma de Desenvolvimento e Distribuição**

- Google Chrome;

Websites:

- Pixilart;

Aplicações de suporte para desenvolvimento do projeto:

- Sublime Text;
- Microsoft Office;
- Aseprite.

### 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