

Obj. final

História: Um menino que ganha um jogo de natal (ou aniversário) que quer parece ser muito interessante, mas ele não sabe inglês, então ele resolve querer aprender a língua para poder se divertir com seu presente.

Múltipla escolha

Palavras como "poderes" que o jogador descobre ao longo da jornada

Matéria: Inglês (não é necessário Espanhol agora...)

A ideia de ter um 'amigo imaginário dando as dicas de como ele pode resolver aquele desafio (já que é uma criança).

o amigo faz perguntas de multipla escolha e corrige caso escolha errado

Coisas a fazer

☒ História

☒ Personagens

☒ Diálogos; perguntas e respostas

☒ Programação / Aprender PyGame


☒ Aprender e fazer a arte do jogo

☒ Cenários


☐ Interface de acompanhamento do aluno




Cronograma Final.xlsx16 KB




MVPFinal002.pptx521 KB




Personagens



Roteiro



arte



Jogo

gabs

Exercícios aula de bio

Arte dos personagens

Gabriel C Martins

Exercícios da biblioteca

Arte do cenário

Mavi

Exercícios prof 1

Roteiro

Quel

Exercícios prof 2

Programando o jogo

There are other copies of this card

Gabz

Exercícios Chefe final

Programando o jogo

There are other copies of this card