

RECRICÃO DE JOGO: THIN ICE

ALUNO: AUGUSTO ZOLET

THIN ICE

Thin Ice era um mini game dentro do jogo Club Penguin, que consistia em controlar um "puffle" (animais de estimação do jogo) pegando fogo ao longo de um labirinto em que o chão é formado por uma camada fina de gelo, que derrete quando o puffle passa.



LEVEL 4

13 / 43

SOLVED 3



RESET

POINTS 181



LEVEL 18

0 / 172

SOLVED 18



RESET

POINTS 7183

GET READY...

Would you like to play
Thin Ice?

Yes

No

Rory4444k

P218099923

Gladybaby

OBJETIVO

Chegar ao final do labirinto derretendo o maior número de casas de gelo possíveis, além de coletar itens e completar desafios para ganhar mais pontos .

OBSTÁCULOS

Ao passar por uma casa, ela derrete e o puffle fica impossibilitado de passar por ela novamente. Além disso, partes do trajeto até o final do labirinto podem estar trancados por uma porta, sendo necessário buscar uma chave posicionada em outra região do labirinto.

ELEMENTOS DO LABIRINTO

Além de conter o gelo fino por onde o puffle pode andar, tem paredes de gelo maciço, regiões com neve, portais de teletransporte, blocos arrastaveis que interagem com os portais, portas trancadas, blocos falsos que escondem passagens secretas,etc.

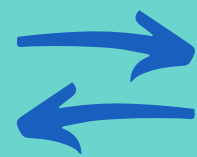


ESBOÇO DE ARQUITETURA:

MODEL, VIEW E CONTROLLER

CONTROLLER

Monta o labirinto, controla o Puffle, registra pontuação, atualiza o labirinto ao avançar de fase e aciona outros comandos, como quit e reset.



MODEL

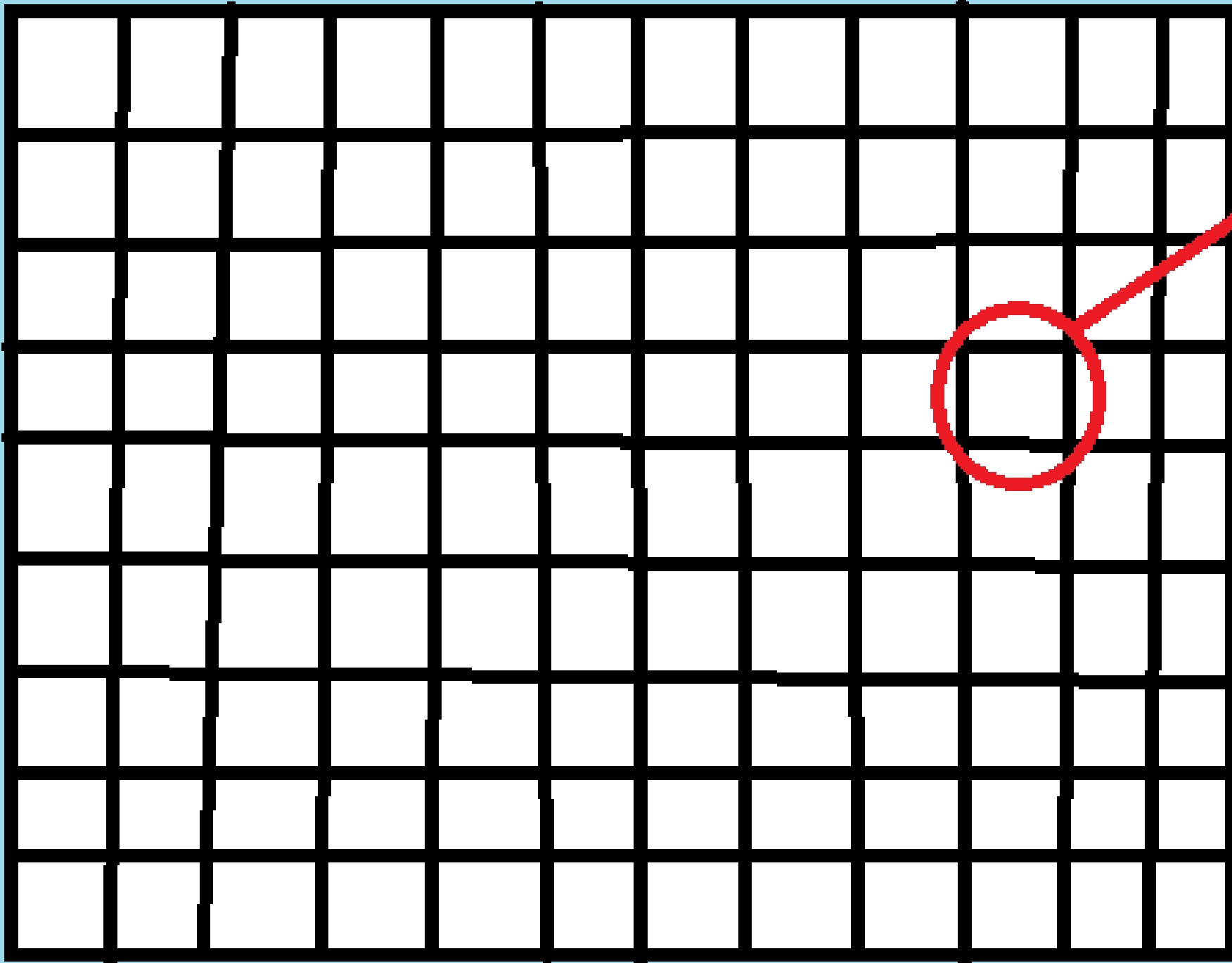
Contem o Puffle, o labirinto, itens e componentes do labirinto e outros elementos do tipo no caso de um possível upgrade no jogo.



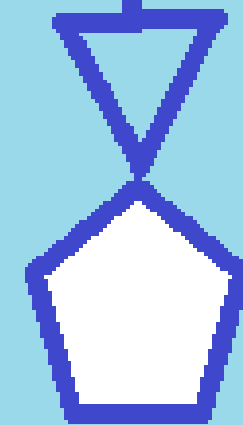
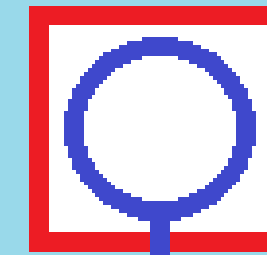
VIEW

Controla os elementos da interface visual, como a representação do labirinto, o puffle e demais elementos presentes no Model.

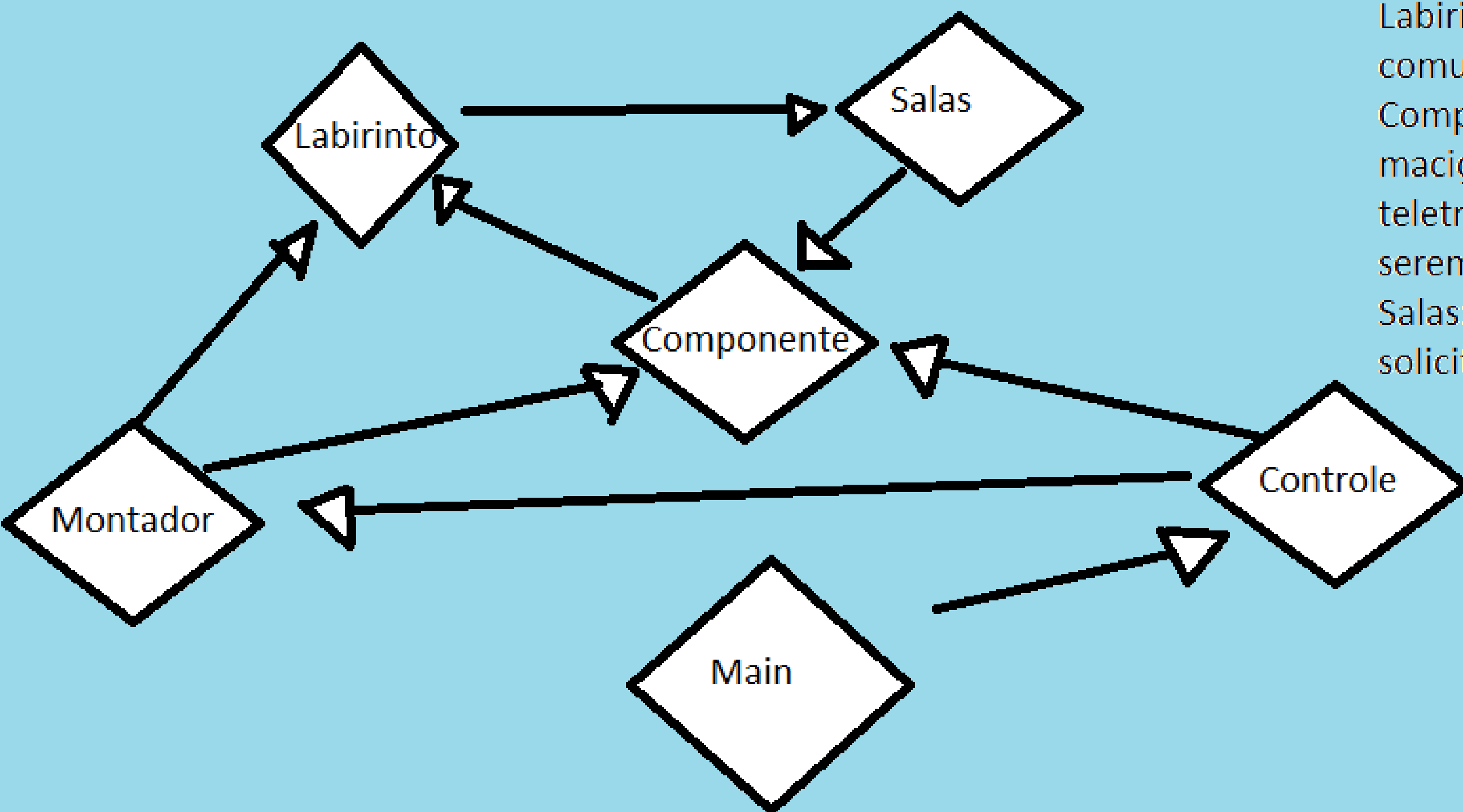
Labirinto: Matriz de salas



Sala : Abriga os componentes



Componente: Super
classe dos elementos do
jogo



Controle: Cria o montador e aciona a montagem

Montador: Cria o labirinto e os componenetes

Labirinto: Cria as salas e funciona de ponte de comunicação entre os componentes e as salas

Componentes: Podem ser blocos de gelo maciço, gelo fino, água, blocos empurraveis, teletransporte, chaves, ouro, entre outros a serem criados.

Salas: Abrigam os componentes e verificam as solicitações de posicionamento.

IDEIAS DE UPGRADE

Labirintos extras

Fantasma inimigos

Arma capaz de congelar o chão

Ferramenta para gerar labirintos aleatórios

Modo em que o jogador pode criar o labirinto