



SPTECH

SÃO PAULO TECH SCHOOL

CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

ALESSANDRA BACCIN

PROJETO INDIVIDUAL – ESCAPE THE TITAN

SÃO PAULO

2022

Visão geral

Este projeto trata-se de um mini-jogo simples, onde o usuário deve pular obstáculos pela maior quantidade de tempo e checar o próprio ranking ao final.

Contexto

Este projeto nasceu como um desafio de final de semestre para que os professores possam nos conhecer melhor e avaliar nossos conhecimentos atuais. Assim sendo, tentei aplicar o máximo de conceitos aprendidos possíveis para criar um site que me representasse. Tentei também me desafiar mais e exercitar minha autonomia, indo atrás de algumas coisas que não foram passadas em sala de aula, para que fosse possível me aproximar do resultado final desejado e também ver, por conta própria, como eu conseguiria aplicar o que me foi ensinado em sala de aula em relação à informações externas.

Ao final de tudo isso, fui capaz de criar o site com o mini-jogo “Escape the titan”, onde juntei elementos que eu gosto com algumas particularidades minhas.

O jogo trata-se de um personagem fugindo de “titãs”. O usuário conta com a experiência de ter um cadastro no site, onde o sistema, após o usuário jogar pelo menos 1 vez o jogo, guardará sua pontuação e também informará os 10 jogadores com melhor pontuação até o momento. Caso o usuário vá bem, poderá ver seu nome nesse ranking.

Justificativa

Escolhi fazer um jogo porque sempre gostei muito de passar meu tempo livre fazendo coisas que sejam relacionadas ao consumo de “histórias imaginárias”. Geralmente os jogos mais atuais contam com um enredo e isso é como ler um livro, mas de formas muito mais interativas. Por ter passado tanto tempo fazendo isso, em algum momento da minha pré-adolescência eu decidi que gostaria muito de fazer um jogo um dia e, apesar de ainda não ser capaz de realizar esse desejo exatamente como eu gostaria, em apenas 6 meses do curso de ciência da computação eu fui capaz de dar meu primeiro passo nessa jornada.

A escolha do tema do jogo também tem a ver comigo, pois, optei por me basear em um “anime” (animação oriental) cuja história eu gosto muito, por diversos motivos e, desde pequena, eu sempre adorei desenhos. Houve uma época em que eu queria ser ilustradora e isso, conforme fui envelhecendo, casou-se com a ideia de criar jogos um dia também.

Por fim, voltando sobre a criação de um jogo em si, eu também escolhi fazer meu projeto individual dessa maneira para me desafiar. Eu queria muito ir além do que me foi proposto e, apesar de precisar modificar muitas coisas para se adequarem ao meu conhecimento atual e também para caber no tempo pedido, eu estou contente com todas as coisas que aprendi e consegui fazer sozinha apenas pesquisando e tirando dúvidas com pessoas próximas.

Escopo

Um site onde o usuário pode se cadastrar e acessar um mini-jogo que conta com a pontuação do próprio usuário e um ranking com as 10 melhores posições que outros usuários alcançaram.

Requisitos

1. Tela de cadastro com validação de e-mail e senha;
2. Tela login;
3. Tela de início pós-login com ranking geral dos 10 melhores jogadores;
4. Tela com os agradecimentos do desenvolvedor do projeto;
5. Tela de regras e opção para iniciar o jogo;
6. Tela de jogo;
7. Tela de derrota;
8. Banco de dados local que guarda as informações de login do usuário e a pontuação do mesmo;
9. API que capta as informações do site e envia para o BD e vice-versa;