

Relatório de Melhorias da Arte e Som do Jogo

Turma 2 : BTG Pactual

Grupo: 1

Orientador: Daniel

- **Item 1:** Joystick
 - **Tipo de melhoria:** Interface e Gráfico.
 - **Estado anterior:** O Joystick aparece na tela com uma opacidade grande, sendo em telas com alto contraste, difícil localização e visualização do controle.
 - **Descrição da melhoria:** Analisar como o controle aparece em diferentes telas, caso o contraste permaneça em diferentes cenários, alterá-lo. Caso essa dificuldade de visualização seja somente na tela inicial, somente esse cenário será alterado.
 - **Foi implementada?** Está em desenvolvimento
- **Item 2:** Som na tela inicial
 - **Tipo de melhoria:** Trilha sonora e efeitos sonoros.
 - **Estado anterior:** A tela inicial não conta com nenhuma interação sonora com o usuário.
 - **Descrição da melhoria:** Adicionar na tela inicial um efeito sonoro.
 - **Foi implementada?** Sim
- **Item 3:** Cenário Quarto
 - **Tipo de melhoria:** Gráfico, ilustração
 - **Estado anterior:** O quarto apresentava cores com alto contraste, os quadros não tinham nenhum aspecto relacionado diretamente com o jogo.
 - **Descrição da melhoria:** Alterar as cores para a paleta a qual está sendo utilizada e os quadros serem alterados para algo que faça sentido no jogo, como easter egg
 - **Foi implementada?** Sim

Quarto Anterior



Quarto Alterado



- **Item 4: Sons no mini-game do mercado**
 - **Tipo de melhoria:** Trilha sonora e efeitos sonoros
 - **Estado anterior:** Quando o usuário acertava ou errava o produto, nenhum som era exibido para sinalizar tal ação.
 - **Descrição da melhoria:** Quando o usuário pega o produto certo, exibe um som de “comemoração”, quando erra o produto é apresentado um som de “tristeza”.
 - **Foi implementada?** Sim

BACKGROUND FX

