

Atividade DJW II de Planejamento do Jogo Snake - PARTE 1

Objetivo: Nesta atividade, você irá planejar a mecânica e a lógica do jogo "Snake", também conhecido como o jogo da cobrinha. A ideia é entender como o jogo funciona, quais são os elementos necessários, como eles interagem e como a lógica do jogo será aplicada. Não é necessário programar ainda – foque apenas no planejamento.

Instruções:

1. Nome do Jogo:

- Escolha um nome para o seu jogo Snake. Pode ser algo criativo que represente a ideia do jogo que você deseja criar.

2. Descrição do Jogo:

- Escreva um breve resumo de como o jogo Snake funciona.
- Explique o objetivo do jogador (por exemplo, "O jogador deve controlar a cobrinha para coletar alimentos e crescer, evitando colidir com as paredes e consigo mesma").

3. Elementos do Jogo:

- Identifique e liste os principais elementos que compõem o jogo, como:
 - A cobrinha
 - Alimentos
 - O cenário (campo de jogo)
 - Paredes (se houver)
 - Pontuação

4. Mecânicas do Jogo:

- Explique como a cobrinha se moverá (por exemplo, ela se movimenta para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita).
- Descreva o que acontece quando a cobrinha coleta um alimento (por exemplo, "A cobrinha cresce e a pontuação aumenta").
- Detalhe o que acontece quando a cobrinha colide consigo mesma ou com as paredes (por exemplo, "O jogo termina").

5. Regras do Jogo:

- Defina as regras do jogo, como:
 - A velocidade inicial da cobrinha e se ela aumenta com o tempo.
 - O que faz o jogador perder o jogo.
 - Como a pontuação é calculada (por exemplo, "Cada alimento coletado vale 10 pontos").

6. Desenhe o Layout:

- Faça um rascunho em papel ou em um software de desenho para mostrar como será o campo de jogo.
- Indique a posição inicial da cobrinha e do primeiro alimento.
- Mostre como a pontuação será exibida na tela.

7. Fluxo do Jogo:

- Descreva o que acontece do início ao fim do jogo. Pense em perguntas como:

- Como o jogo começa? Existe uma tela inicial?
- O que acontece durante o jogo?
- Como o jogo termina e o que o jogador vê quando perde?

8. Desafios e Níveis de Dificuldade:

- Pense em como você pode tornar o jogo mais desafiador. A cobrinha pode se mover mais rápido conforme o tempo passa? Podem existir obstáculos adicionais?

9. Detalhes Extras (Opcional):

- Se quiser, pense em como você pode personalizar o jogo. Por exemplo, cores diferentes para a cobrinha, efeitos sonoros, músicas de fundo, etc.

Entrega:

- Apresente o seu planejamento em um documento escrito ou digitado. Se preferir, faça uma apresentação visual com desenhos e rascunhos que expliquem como o seu jogo Snake irá funcionar.

Dicas para Planejamento:

- Lembre-se de que o planejamento é uma etapa crucial antes de começar a programar. Quanto mais claro e detalhado o seu planejamento, mais fácil será a implementação na próxima aula.
- Pense como um jogador: o que tornaria o jogo divertido e desafiador para você?

Pode ser feito em dupla e essa atividade faz parte da atividade final do mês de OUTUBRO.