

Vallet Puzzle

Ana Fernanda, Arthur de Sá, Gabriel Araújo, Gabriel Praes,
Guilherme Otávio, Júlia Pinheiro, Pedro Augusto, Vitória Símil





OBJETIVO DO JOGO

- Resolver quebra-cabeças movendo veículos para liberar o caminho e tirar o carro da garagem.
- Enfrentar desafios com novos carros entrando a cada intervalo de tempo.
- Completar os níveis dentro de um tempo determinado para ganhar bônus.
- Desbloquear novos veículos e níveis de dificuldade conforme avança.



DIVISÃO DE TAREFAS

INTERFACE

Ana e Gabriel



MAPA

Arthur e Vitória

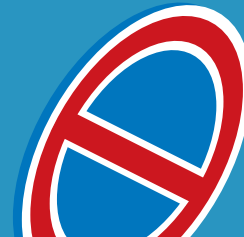
MECÂNICA

Gabriel e Pedro



GRAFOS

Guilherme e Júlia



FEITOS DA SPRINT



MAPA

Estacionamento com diversos carros e um cenário ao redor



Interface

Menu principal, painel de configurações e como jogar

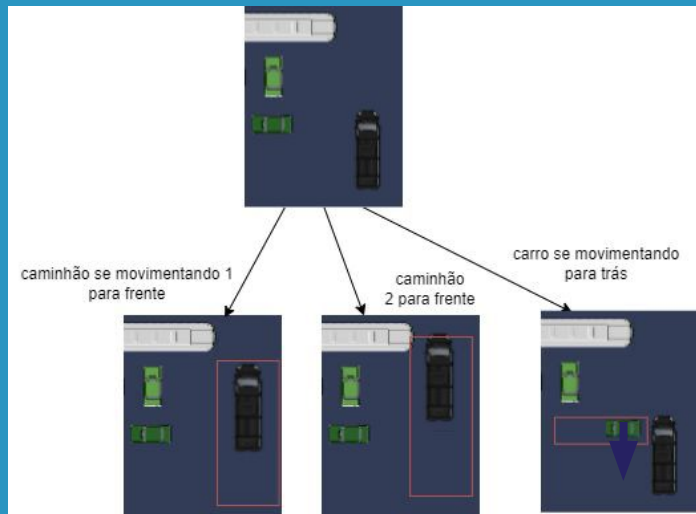


VENUS

Mecânica de movimentação



GRAFOS



Definição dos Estados (Nós):

- Cada nó representa um estado do estacionamento
- Cada carro, ônibus e obstáculo tem sua posição representada nesse estado

Movimentos Válidos (Arestas):

- Um movimento válido cria uma aresta entre dois estados
- Movimento válido: movimentar o carro para trás ou para frente; desde que não exista outro veículo/obstáculo ocupando essa posição





OBRIGADO