

# RELATÓRIO DA META 1

## DODGE

---

João Leite	2018285542	<a href="mailto:joaoleite@student.dei.uc.pt">joaoleite@student.dei.uc.pt</a>
José Reis	2018285575	<a href="mailto:josereis@student.dei.uc.pt">josereis@student.dei.uc.pt</a>
Nuno Silva	2018285621	<a href="mailto:nunosilva@student.dei.uc.pt">nunosilva@student.dei.uc.pt</a>

---

Coimbra, 04 de março de 2020

## Resumo do trabalho

Com este projeto alvejamos retratar um pouco a vida noturna de um estudante universitário, isto é, todo o ambiente que nos circunscreta e que está para além das aulas e dos estudos. Para esse feito, contamos criar um jogo em 2D onde o foco principal será o enredo em torno do mesmo (claro que tudo será suportado pelos formatos com que temos trabalhado quer nas aulas teóricas quer nas aulas laboratoriais: HTML + CSS + ECMAScript).

Em bom rigor, o jogo consistirá numa típica quinta-feira académica onde um estudante universitário (personagem principal) decide ir sair com os seus amigos e aventurar-se pelas ruas e bares de Coimbra! Neste percurso desafiante, teremos primeiramente uma parte introdutória onde iremos descrever o ambiente em que a personagem principal se encontra e aquele que se prevê que seja o seu trajeto (sempre difícil de definir numa situação destas). Passando esta fase inicial, chega-se ao jogo propriamente dito que terá 3 níveis:

- Nível 1: O estudante encontra-se na “AAC”. Tanto ele como os seus colegas querem acabar com as bebidas que trouxeram ilegalmente para dentro da discoteca. Num tempo definido o estudante tem de percorrer a discoteca em busca dos seus amigos, que têm as bebidas, e bebê-las, porém, estes não podem ser descobertos pelo segurança.
- Nível 2: A personagem principal encontra-se agora no “NB”. O estudante repara nalgumas raparigas que estão distribuídas pela discoteca. O seu objetivo é, num tempo definido, obter o seu contacto telefónico sem que a sua namorada, também presente na discoteca, o apanhe. É de notar que a sua namorada é mais ágil e rápida que o segurança do nível anterior.
- Nível 3: Para o nível final, a ação é passada ao pé do famoso “O Moelas”. O estudante tem de, num determinado tempo, ir ter com

os seus amigos, espalhados pela rua em que este bar se situa e cantar as músicas que lhes foram ensinadas no seu percurso académico. É claro que um vizinho, que tentava adormecer, não gosta da atitude e decide ir atrás do estudante para lhe dar uma lição. Sendo este o “Final Boss”, o vizinho é ainda mais ágil e rápido que os obstáculos dos níveis anteriores.

## Motivação e objetivos

O principal objetivo é criar um jogo que mostre de uma forma caricata um pouco da vida noturna dos estudantes de Coimbra. O enredo e as histórias foram baseados em experiências vividas por nós ou relatadas por pessoas próximas. Contudo teremos de salvaguardar as devidas extrapolações que possam vir a ser feitas por motivos ligados ao entretenimento, isto é, nem tudo o que possa vir a ser desenvolvido se passa a 100% na realidade.

## Análise de Requisitos

### Público-alvo

Este é um jogo simples, qualquer pessoa o consegue jogar, mas também um pouco viciante. É dedicado aos estudantes universitários.

### Tópicos a abordar

- Pequeno filme introdutório
- Escolha do carácter da personagem principal
- Aumento da dificuldade dos “bosses”
- Sistema de classificação (Ranking)
- Ajuda
- Créditos

### Funcionalidades a implementar

- Motor do jogo
- Menus interativos
- Movimento das personagens
- Modelos das personagens
- Sistema de classificação (Ranking)

### Definição dos conteúdos

- Vídeo introdutório
- Cenários do jogo
- Músicas/Sons do jogo
- Animações

### Plataforma de desenvolvimento e distribuição

O jogo vai ser desenvolvido e testado no browser Google Chrome.

O projeto será realizado com o auxílio dos programas:

- Sublime Text
- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop

## Calendarização e distribuição de tarefas

Tarefa	Duração	Início	Fim	Responsável
<b>Meta1</b>	<b>3 dias</b>	<b>04/03/2020</b>	<b>06/03/2020</b>	
Construção do documento	3 dias	04/03/2020	06/03/2020	Todos
<b>Meta2</b>	<b>36 dias</b>	<b>08/03/2020</b>	<b>11/04/2020</b>	
Diagrama de navegação	3 dias	08/03/2020	10/03/2020	Todos
Diagrama de classes	30 dias	11/03/2020	04/04/2020	Todos
Storyboard	30 dias	11/03/2020	04/04/2020	Todos
Desenvolvimento inicial do jogo	30 dias	11/03/2020	04/04/2020	Todos
Testes Alfa	6 dias	05/04/2020	11/04/2020	Todos
Construção do documento	6 dias	05/04/2020	11/04/2020	Todos
<b>Meta3</b>	<b>38 dias</b>	<b>13/04/2020</b>	<b>20/05/2020</b>	
Layout (Design e Menus)	18 dias	13/04/2020	30/04/2020	Todos
Desenvolvimento do jogo	33 dias	13/04/2016	15/05/2020	Todos
Testes Funcionais (Testes Beta)	5 dias	16/05/2016	20/05/2020	Todos
Finalizações	5 dias	16/05/2016	20/05/2020	Todos