

## RELATÓRIO DA META 2



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, 27 de março de 2020

## Resumo do trabalho

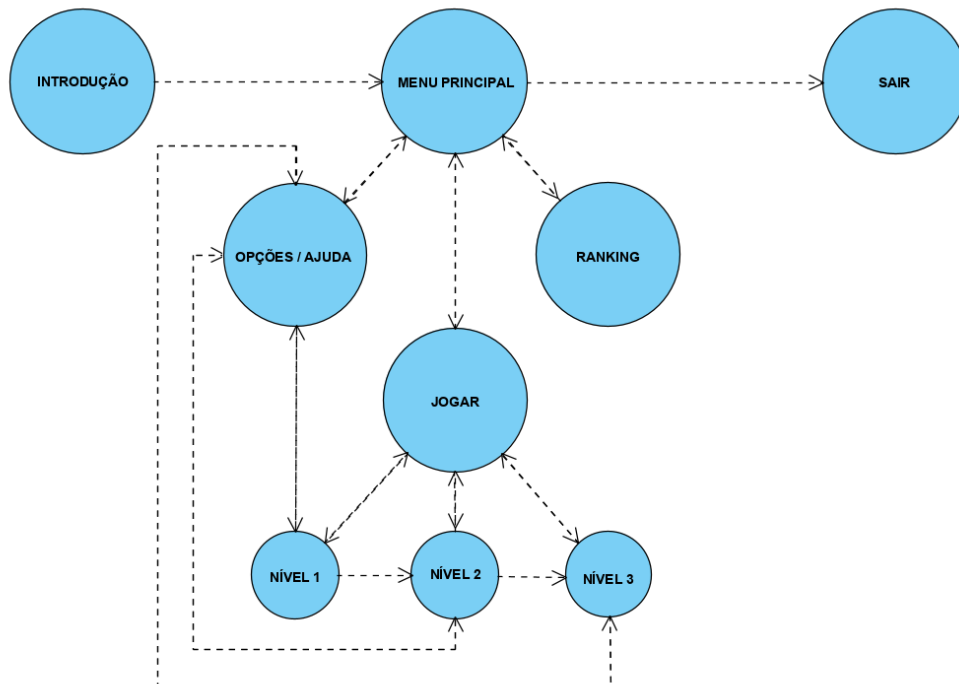
Com este projeto alvejamos retratar um pouco a vida noturna de um estudante universitário, isto é, todo o ambiente que nos circunscreta e que está para além das aulas e dos estudos. Para esse feito, contamos criar um jogo em 2D onde o foco principal será o enredo em torno do mesmo (claro que tudo será 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.

## Diagrama de Navegação



## Storyboard

O jogo será iniciado a partir de um pequeno *slide show* onde o utilizador terá acesso a uma pequena introdução não só do que se pretende que ele faça no jogo, mas também de toda a história por detrás do mesmo (note-se que o utilizador, se assim pretender, poderá saltar diretamente para o menu principal).

De seguida apresentam-se imagens que retratam (já a alto nível) o que será o jogo com a devida descrição e o local onde cada uma irá pertencer.



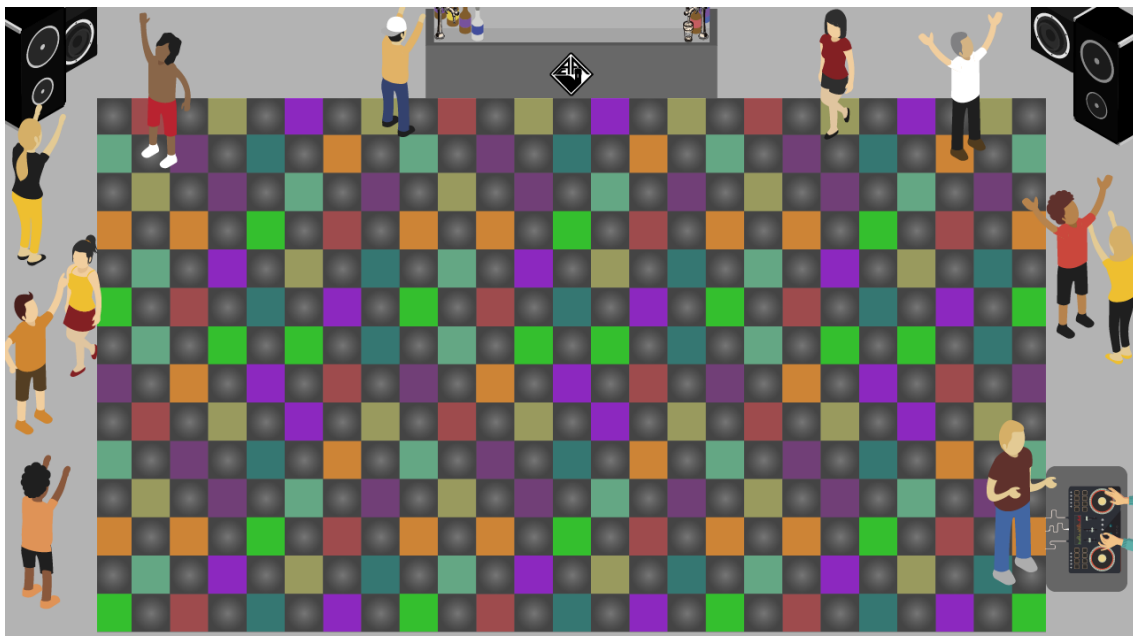
**Figura 1:** Aqui apresentamos o menu principal do jogo com todas as escolhas que o utilizador pode tomar e que estão em sintonia com o diagrama de classes apresentado anteriormente. Idealmente, as opções serão feitas através de botões que remeteram para outras interfaces.



**Figura 2:** Nesta imagem temos uma ilustração elucidativa do que será a visualização do ranking. Contaremos com um TOP 10 onde irá constar linha a linha o nome do utilizador e o tempo que o mesmo conseguiu para completar o jogo.



**Figura 3:** Esta interface junta duas questões numa só. Em vez de termos um painel para as opções e outro para ajuda, decidimos juntar tudo num só e, como tal, o utilizador aqui pode consultar as informações relativas ao modo de jogo e também alterar as definições (como o som).



**Figura 4**





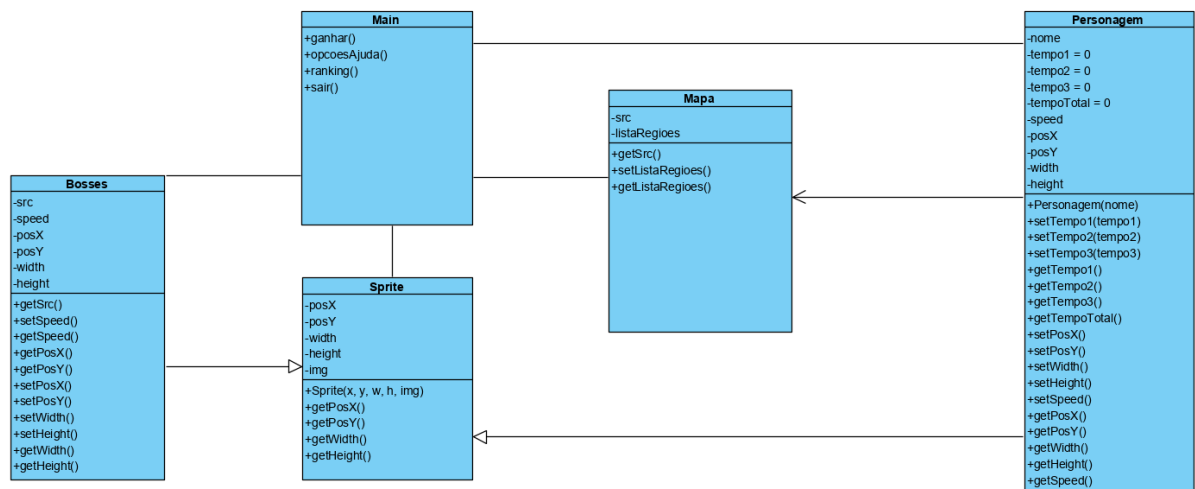
Figura 5



Figura 6

**Figura 4 | Figura 5 | Figura 6:** Pela ordem que se apresentam neste documento temos os layouts mais ou menos fidedignos dos níveis que o jogo terá. Todos os pormenores remetem para a descrição que fizemos de cada nível (que corresponde a um espaço diferente). Note-se que todas as imagens foram feitas de raiz e com as ideias de todos os elementos do grupo para assim construir um aspeto visual que se deseja semelhante à realidade.

## Diagrama de Classes



## 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>20 dias</b>	<b>08/03/2020</b>	<b>27/03/2020</b>	
Diagrama de navegação	3 dias	08/03/2020	10/03/2020	João Leite Nuno Silva
Diagrama de classes	15 dias	11/03/2020	25/03/2020	Todos
Storyboard	15 dias	11/03/2020	25/03/2020	Todos
Desenvolvimento inicial do jogo	15 dias	11/03/2020	25/03/2020	José Reis Nuno Silva
Testes Alfa	2 dias	26/03/2020	27/03/2020	Nuno Silva
Construção do documento	2 dias	26/03/2020	27/03/2020	João Leite
<b>Meta3</b>	<b>54 dias</b>	<b>30/03/2020</b>	<b>22/05/2020</b>	
Layout (Design e Menus)	20 dias	30/03/2020	18/04/2020	José Reis João Leite
Mapas	30 dias	19/04/2016	18/05/2020	João Leite
Menus	30 dias	19/04/2016	18/05/2020	José Reis
Animações	30 dias	19/04/2016	18/05/2020	Nuno Silva
Sprites Personagens	30 dias	19/04/2016	18/05/2020	Todos
Testes Funcionais (Testes Beta)	4 dias	19/05/2016	22/05/2020	Nuno Silva
Finalizações	4 dias	19/05/2016	22/05/2020	Todos