

Projeto Integrado 1B – DragFire

Ian Lucas Fiaux Harfuch, Luis Fernando Moloni Kanda, Pedro Marana

Setembro 2019

1 Descrição do projeto

1.1 Ideia

A intenção do jogo é ter o mínimo de ações possíveis, com uma boa jogabilidade. A intenção do jogo é ter o mínimo de ações possíveis, com uma boa jogabilidade.

1.2 Mecânica do jogo

O jogador movimentará o dragão de cima para baixo com intenção de atingir os obstáculos com seu fogo. O jogador movimentará o dragão de cima para baixo com intenção de atingir os obstáculos com seu fogo.

1.3 Conceitos aplicados

Serão aplicados os conceitos de pontuação, contagem de tempo e caixa de dano. Serão aplicados os conceitos de pontuação, contagem de tempo e caixa de dano.

2 Estudo de viabilidade

2.1 Principais desafios

Os principais desafios serão a mobilidade do jogo e a linguagem de programação. Os principais desafios serão a mobilidade do jogo e a linguagem de programação.

2.2 O que deve ser aprendido

O jogo nos proporcionará um aprendizado na linguagem python e na lógica de criar jogos. O jogo nos proporcionará um aprendizado na linguagem python e na lógica de criar jogos.

3 Cronograma do projeto

3.1 Produtos intermediários

Nas aulas iniciais discutiremos mais a respeito do jogo, como por exemplo o personagem e a jogabilidade. Nas aulas seguintes esperamos começar o projeto de desenvolvimento da programação do jogo. Nas aulas iniciais discutiremos mais a respeito do jogo, como por exemplo o personagem e a jogabilidade. Nas aulas seguintes esperamos começar o projeto de desenvolvimento da programação do jogo.

3.2 Descrição das atividades

As atividades serão todas feitas em grupo com a ajuda de todos os membros. As atividades serão todas feitas em grupo com a ajuda de todos os membros.