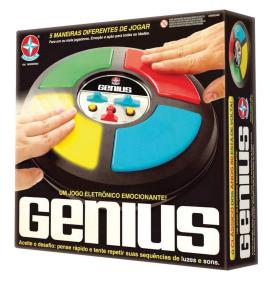
	CURSO: Bacharelado em Ciência da Computação	
INSTITUTO FEDERAL Catarinense Campus Videira	COMPONENTE CURRICULAR: Optativa I	TURMA: X
	ALUNA(O):	DATA:
	PROFESSOR: Kennedy Araújo	
	E-MAIL DO PROFESSOR: kennedy.araujo@ifc.edu.br	

PROJETO – JOGO GENIUS

O projeto poderá ser realizado até em dupla, nele deve ser usado o conteúdo aprendido em sala. Para avaliação serão considerados os seguintes critérios:

- Jogabilidade
- Utilização de recursos (Sons, imagens, vídeo, animação)
- Qualidade do código
- Interface apelativa
- Aplicação do rastreamento de movimento

O jogo tem como objetivo testar a memória do usuário, nele o jogador é apresentado a uma sequência que combina cores e som (cada cor é associada a um som) e precisa replicá-la um certo tempo depois de sua execução. O jogo deve ser construído contendo 3 sequências, se durante o jogo o usuário errar qualquer dos elementos ele perderá a partida. Se finalizar as 3 sequências sem errar nenhum elemento ele será declaro vencedor. Não é necessário implementar o modo desafio, onde há a presença de dois jogadores que disputam entre si, a implementação solicitada é apenas do jogador contra a máquina.





Sequência de telas:

- Tela 1: Recepção do usuário com explicação do jogo e botão de início.
- Tela 2: Apresentação da sequência 1 com 4 elementos
- Tela 3: Tela em que o usuário irá tocar nas opções de cores para refazer a sequência 1
- Tela 4: Apresentação da sequência 2 com 5 elementos
- Tela 5: Tela em que o usuário irá tocar nas opções de cores para refazer a sequência 2
- Tela 6: Apresentação da sequência 3 com 6 elementos
- Tela: 7: Tela em que o usuário irá tocar nas opções de cores para refazer a sequência 3
- Tela 8: Informa que o usuário venceu o jogo

Além das telas descritas será necessário também prevê uma tela de derrota, onde o usuário será informado que errou a sequência, mas caso deseje poderá jogar novamente.

Link para demonstração do jogo analógico: https://youtu.be/ttJ2XpZls3E?t=205