

Relatório de Melhorias e trabalhos futuros da jogabilidade, arte e som do Jogo

Parceiro : BTG Pactual

Grupo: Alan Schipper, Ana Clara Müller, Bruno Meira, Filipi Kikuchi, Giovanna Furlan, Lucas Conti Pereira

Orientador: Daniel Paz de Araujo

- **Item 1:** Balanceamento
 - **Tipo de melhoria:** Balancear o jogo em relação ao dinheiro.
 - **Estado anterior:** Recebe um valor de 1000 moedas do jogo por mês (quatro ciclos).
 - **Descrição da melhoria:** Analisar os gastos de cada ciclo do jogo e alterar o valor recebido a cada quatro ciclos se houver necessidade.
 - **Foi implementada?** Não implementada.
- **Item 2:** Implementação de novos jogos e novas mecânicas
 - **Tipo de melhoria:** Refatorar código e melhorar arquivos dos jogos.
 - **Estado anterior:** Atualmente no jogo estão habilitados os seguintes cenários e mecânicas: Quarto, celular, correios para mensagens e missões, banco no celular, mapa, serviço de transporte (ônibus e táxi), rua, mercado, jogo do mercado, banco de investimentos e depósito, trabalho, parque de diversões.
 - **Descrição da melhoria:** Implementar novas ideias de minigames (principalmente nos outros tipos de trabalho), cenários e mecânicas.
 - **Foi implementada?** Não implementada.
- **Item 3:** Cálculos incorretos no débito de dinheiro e números incorretos no resumo financeiro do final de ciclo
 - **Tipo de melhoria:** Refinar e melhorar código em relação aos números do dinheiro do personagem.
 - **Estado anterior:** Números apresentados incorretamente, dinheiro sendo debitado incorretamente e aumento de dinheiro no momento irregular.
 - **Descrição da melhoria:** Refinar e melhorar conforme necessidade os números apresentados no resumo financeiro disponível no final de cada ciclo e o cálculo do débito no dinheiro total.
 - **Foi implementada?** Não implementada.

- **Item 4:** Trabalhar restrição de níveis do trabalho
 - **Tipo de melhoria:** Refinar e melhorar código em relação ao trabalho do personagem.
 - **Estado anterior:** Atualmente o jogador pode acessar todos os modos de trabalho, mesmo no primeiro nível.
 - **Descrição da melhoria:** Restringir os tipos de trabalhos avançados por nível de conhecimento e garantir que o jogador consegue acessar todos os trabalhos.
 - **Foi implementada?** Não implementada.
- **Item 5:** Joystick
 - **Tipo de melhoria:** Interface e Gráfico.
 - **Estado anterior:** O Joystick aparece na tela com uma opacidade grande, sendo em telas com alto contraste, difícil localização e visualização do controle.
 - **Descrição da melhoria:** Analisar como o controle aparece em diferentes telas, caso o contraste permaneça em diferentes cenários, alterá-lo. Caso essa dificuldade de visualização seja somente na tela inicial, somente esse cenário será alterado.
 - **Foi implementada?** Em desenvolvimento
- **Item 6:** Som na tela inicial
 - **Tipo de melhoria:** Trilha sonora e efeitos sonoros.
 - **Estado anterior:** A tela inicial não conta com nenhuma interação sonora com o usuário.
 - **Descrição da melhoria:** Adicionar na tela inicial um efeito sonoro.
 - **Foi implementada?** Sim
- **Item 7:** Cenário Quarto
 - **Tipo de melhoria:** Gráfico, ilustração
 - **Estado anterior:** O quarto apresentava cores com alto contraste, os quadros não tinham nenhum aspecto relacionado diretamente com o jogo.
 - **Descrição da melhoria:** Alterar as cores para a paleta a qual está sendo utilizada e os quadros serem alterados para algo que faça sentido no jogo, como easter egg
 - **Foi implementada?** Sim, abaixo as imagens da implementação.

Quarto Anterior



Quarto Alterado



- **Item 8: Sons no mini-game do mercado**
 - **Tipo de melhoria:** Trilha sonora e efeitos sonoros
 - **Estado anterior:** Quando o usuário acertava ou errava o produto, nenhum som era exibido para sinalizar tal ação.
 - **Descrição da melhoria:** Quando o usuário pega o produto certo, exibe um som de “comemoração”, quando erra o produto é apresentado um som de “tristeza”.
 - **Foi implementada?** Sim

BACKGROUND FX

