



# YOSTER ISLAND

Caio Braga Silva Juan Victor Suman Lucas Gomes Santana  
caioobs.99@gmail.com victor.suman23@gmail.com  
santana.lucasg@gmail.com

Centro Universitário Senac

## Introdução

O projeto foi baseado na *Teoria da Evolução* de Charles Darwin levando em consideração o tema (jogo educativo). Yoster Island é baseado na linguagem *C* e a biblioteca *Allegro* e misturou elementos de *Biologia* (conceitos da própria Teoria da Evolução como "convergência adaptativa" e "coloração de advertência") com conceitos de jogo (como RPGs) e a estética deles (em específico, de 8 bit como jogos clássicos/retrô).

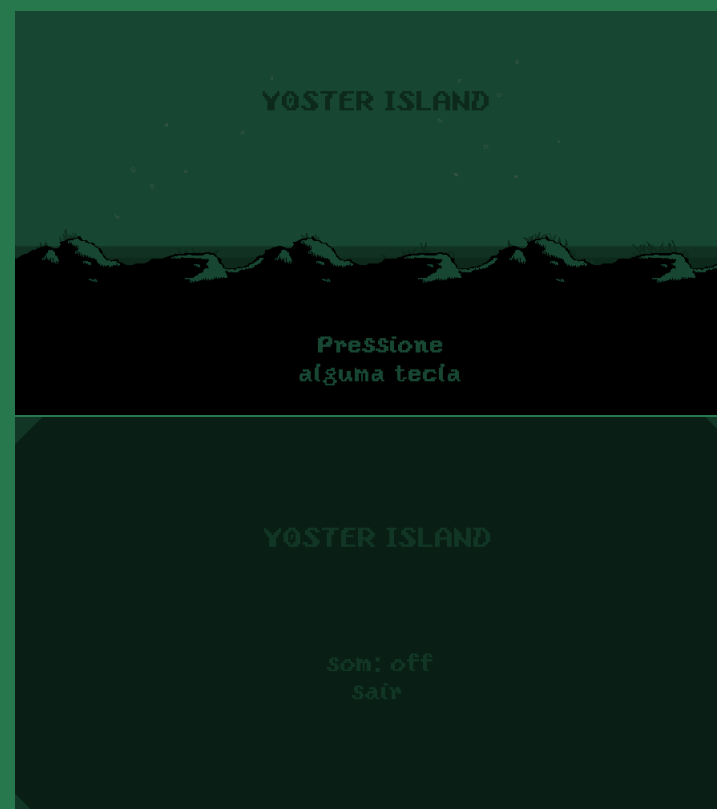
## Materiais e Métodos

Partindo dos princípios do projeto e do objetivo, a ideia foi desenvolvida em adjunto de pesquisas teóricas (de Biologia) e conceitos de programação, tais como *máquina de estados*, *listas encadeadas* e outros em específico da biblioteca Allegro. O jogo em si tem dois Ambientes (dois mapas diferentes que foram divididos pelas eras, estágios de evolução do personagem) que têm inimigos definidos em certos pontos do mapa (que é dividido em diversas telas interligadas por uma lista encadeada). O jogo tem a resolução padrão de 1280 x 768 pixels. Os seres vivos foram baseados em animais reais apesar de certas liberdades estéticas e conceituais.



A parte gráfica (objetos, menus, tiles e personagens) do projeto foi desenvolvida através do *Photoshop CC* levando em consideração efeitos e desenvolvimento estético de jogos antigos, tal como *Pokemon Silver*. A parte sonora foi desenvolvida através do *Reaper* (para a produção da música tema e efeitos sonoros) e do Audacity (para editar os efeitos sonoros). A plataforma de versionamento utilizada foi o *Github*, mas para auxiliar a organização e coordenação de tarefas foi utilizado o *Trello*. Para facilitar a linha de código de compilação foi feito um script em *Shell script*.

## Resultado



## Considerações Finais

Infelizmente, por conta do tempo, o projeto não alcançou as expectativas iniciais (algumas irrealistas) por conta de dificuldades técnicas e a pouca experiência dos participantes com desenvolvimento de jogos eletrônicos. Ainda, é possível ver a experiência do projeto como gratificante e interessante, pois a própria experiência de organização, coordenação e desenvolvimento abriram novos horizontes por também gerar experiência com versionamento e gerar ainda mais conhecimento técnico na linguagem *C* e suas bibliotecas.

## Referências

- [1] OETIKER, Tobias et. al. *Introdução ao L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X 2<sub>ε</sub>*, 2001.
- [2] ALLEGRO. *Allegro 5.2.4*, liballeg.org, 2018.