O atual projeto visa concretizar muitas das ideias, objetivos, realizações pessoais, metodologias de aprendizagem, que estudamos nesses 3 anos de curso, além de contribuir com o nosso projeto na área de desenvolvimento de sistemas.

A figura feminina dentro do trabalho na antiga sociedade, no geral ainda não é suficientemente evidenciada nos dias atuais. Numa situação como essa nos preocupamos com o grupo geral de pessoas, e seus conhecimentos sobre esse assunto. Para tratar de um tema como esse de uma maneira interativa e divertida, analisamos a melhor maneira de todos compreenderem de uma maneira fácil, eficaz e didática, sendo assim a execução de um jogo 2D para navegador, facilitando o acesso do usuário.

A época escolhida para o contexto histórico do jogo foi 1910, pois é uma época que as mulheres estavam começando a lutar pelos seus direitos fazendo assim o nosso jogo mais interessante ao público.

Adotamos a metodologia ágil, por ser mais flexível com as ideias do nosso projeto, por conta de ser um jogo, podemos rever todas as ideias e adapta-las com facilidade, utilizando a metodologia ágil, somos capazes de receber feedbacks constantes e fazer melhorias eficazes, sendo aptos a entregar partes do projeto de uma maneira rápida.

Utilizamos também do uso de algumas ferramentas para auxiliar o trabalho, como os desenhos que serão expostos no jogo que maior parte será feita pelo Aseprite, por optarmos por ser um jogo pixelizado. No entanto para executarmos a programação do jogo usufruiremos do GameMaker que utiliza sua própria linguagem (GML), muito semelhante à C#, que foi abordada no curso.