|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Gameplay** | | | |
| **Código:** | **GPY01** | | |
| **Cód. contexto:** | CTX01 | | |
| **Cód. comportamento-alvo:** | CA01 | | |
| **Cód. perfil de jogador:** |  | | |
| **Descrição do gameplay para a dinâmica DME** | | | |
| **Cód. dinâmica DME:** | [DME01](https://drive.google.com/file/d/1MMMVZ21xFYx4SjvRywPkSbqXJdtx7qA1/view?usp=sharing) | | |
| **Papéis de jogador:** |  | | |
| **Indicador de equilíbrio:** | *Os indicadores de tédio ou frustração não indicam tédio ou frustração, e a narrativa atribui objetivos ao jogador* | | |
| **Forma de mudança:** | * Após o estudante participar em três exercícios com dinâmicas para evitar a frustração DEF01, o sistema automaticamente gera uma dica. * Com o temporizador, evita o tédio e os exercícios são trocados constantemente | | |
| **Descrição do gameplay para a dinâmica DEF** | | | |
| **Cód. dinâmica DEF:** | [DEF01](https://drive.google.com/file/d/1wevLyuJoedCmTDNWrlrFGjIaxch_xxq_/view?usp=sharing) | | |
| **Papéis de jogador:** |  | | |
| **Indicador de frustração:** | *O estudante falha, três ou mais vezes, no mesmo exercício* | | |
| **Forma de mudança:** | O sistema não muda as coordenadas da bola ou da cesta até que o estudante acerte. Nas tentativas, quando o usuário indica a coordenada x, o caminho é tracejado no plano cartesiano, auxiliando-o na localização. | | |
| **Descrição do gameplay para a dinâmica DET** | | | |
| **Cód. dinâmica DET:** | [DET01](https://drive.google.com/file/d/1SXmUkRmMEt0CLarwEMv6VxSXWNOtpnUw/view?usp=sharing) | | |
| **Papéis de jogador:** |  | | |
| **Indicador de tédio:** | *O estudante não encontra desafios ou emoção no jogo* | | |
| **Forma de mudança:** | O sistema tem um temporizador , o estudante tem um tempo para resolver a atividade, evitando o tédio. A atividade se torna desafiadora. | | |