

Bubbles

[Cindi Saicosque]

Universidade do Vale do Rio dos Sinos
Fundamentos de Computação Gráfica

1 Introdução

O propósito deste trabalho é introduzir o conceito de um projeto de um jogo 2D com a temática de "pegue o objeto". O jogo que estamos prestes a detalhar segue essa dinâmica e propõe um desafio empolgante aos jogadores, convidando-os a explorar um ambiente bidimensional com o objetivo de coletar diversos objetos que caem pelo cenário. Essa abordagem promove uma experiência de jogo interativa e envolvente, proporcionando aos jogadores a oportunidade de aprimorar suas habilidades de coleta e navegação dentro do mundo virtual criado pelo jogo. Nossa apresentação visa não apenas descrever os aspectos essenciais desse projeto, mas também destacar o potencial de diversão e aprendizado que ele pode oferecer aos jogadores.

2 Resumo

A proposta central do jogo gira em torno da missão do jogador de coletar o maior número possível de bolhas, até dentro de um número limite de "vidas". Durante o jogo, bolhas são continuamente liberadas a partir da parte superior da tela, aumentando o desafio à medida que o jogador progride. O jogo incorpora um contador de pontos, no qual cada bolha capturada pelo jogador resulta em um ponto conquistado. O grau de sucesso do jogador é diretamente proporcional à quantidade de bolhas que ele consegue apanhar, visto que mais bolhas coletadas se traduzem em uma pontuação mais elevada. À medida que o jogo avança, a habilidade do jogador em equilibrar a coleta de bolhas com a capacidade de movimentar sua cesta se torna um fator determinante para o sucesso no jogo, criando uma experiência envolvente e desafiadora. Durante o jogo, bolhas caem da parte superior da janela e o objetivo é o jogador pegar o maior número de bolhas possível. O jogador tem um número limitado de vidas que diminui cada vez que o objeto toca a borda inferior da tela. Quando este número de vidas chega ao fim, ele perde o jogo e tem a opção de recomeçar. O objetivo do jogo não é ganhar, mas sim contar o maior número de pontos que o jogador consegue fazer.

3 Instruções

O modo de jogar é extremamente fácil e simples, sendo necessárias apenas duas teclas para o jogador conseguir movimentar seu personagem.

- Para movimentar o personagem para a esquerda, o usuário precisará fazer o uso da letra "A" ou da seta para a esquerda.
- Para movimentar o personagem para a direita, o usuário precisará fazer o uso da letra "D" ou

da seta para a direita.

O objeto que cai do topo da tela faz sua movimentação sozinho e de forma aleatória, não havendo uma interação com o usuário.

4 Regras

- O player inicia o jogo com 3 vidas, isso significa que o objeto pode tocar a base da tela no máximo 3 vezes até ocorrer o game over.
- Não há formas de recuperação de vida, ou seja, se o usuário perde duas vidas, ele ficará com apenas uma, sem a possibilidade de recuperar as vidas novamente.
- Também não há uma forma de "ganhar" o jogo. É um teste de habilidade (e paciência), e podem ser feitas competições de quem faz mais pontos, por exemplo.
- O objeto cai do topo de forma aleatória e independente, assim, se o usuário tentar manter o personagem sem movimentação, acabará perdendo o jogo nas demais vezes que o objeto cair.