

**CEEMTI BAIXO GUANDU
ENSINO MÉDIO INTEGRADO - INFORMÁTICA PARA INTERNET**

**ALANA LETÍCIA ANDREATA
KAYNAN YURI CAPICHE DE CASTRO
KAYKY KRUGUEL DA SILVA
LAUGMAR FERNANDES BARBOSA
MARIA EDUARDA QUINTELA PEREIRA**

RECUPERAÇÃO: A MISSÃO DA NOTA PERDIDA

Versão 1.0

Baixo Guandu

2024

ALANA LETÍCIA ANDREATA

KAYNAN YURI CAPICHE DE CASTRO

KAYKY KRUGUEL DA SILVA

LAUGMAR FERNANDES BARBOSA

MARIA EDUARDA QUINTELA PEREIRA

RECUPERAÇÃO: A MISSÃO DA NOTA PERDIDA

Versão 1.0

Trabalho apresentado ao Curso de Informática para Internet do Centro Estadual de Ensino Médio em Tempo Integral, como requisito parcial para avaliação das disciplinas de Análise e Projeto de Sistemas, Desenvolvimento de Games e Programação para Web Design.

Orientador: Prof. Melissa do Carmo Schreder

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	2
2	JOGO3	
2.1	CONCEITO DO JOGO	3
2.1.1	Nome do Jogo	3
2.1.2	Estilo do Jogo	3
2.1.3	Apresentação	4
2.1.4	Público Alvo	4
2.1.5	História	4
2.1.6	Principais Regras	4
2.2	GAMEPLAY	5
2.2.1	Descrição da Mecânica do Jogo	5
2.2.2	Desafios	5
2.2.3	Progressão do Jogo	5
2.2.4	Gameplay e História	5
2.2.5	Sistema de Recompensas	5
2.2.6	Condição de Vitória	5
2.2.7	Condição de Derrota	5
2.3	PERSONAGENS	5
2.3.1	Personagem 01	5
2.3.2	Personagem 02	5
2.4	ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS	6
2.4.1	Hardware	6
2.4.2	Software	6
2.5	ESPECIFICAÇÕES DO JOGO	7
2.6	DISPOSITIVOS DE ENTRADA	7
2.7	VISÃO DO JOGO	7
2.8	UNIVERSO	7

2.9	ELEMENTOS VISUAIS	8
2.10	TRILHA SONORA E EFEITOS SONOROS	8
2.11	PLANEJAMENTO DO DESENVOLVIMENTO	9

3	EQUIPE DE DESENVOLVIMENTO	10
----------	----------------------------------	-----------

4	PROGRAMAS UTILIZADOS	11
----------	-----------------------------	-----------

5	DIVULGAÇÃO	12
----------	-------------------	-----------

6	REFERÊNCIAS	13
----------	--------------------	-----------

1	INTRODUÇÃO	
----------	-------------------	--

O jogo “Recuperação: A missão da nota perdida” é um jogo educativo que visa mostrar a importância de estudar, e não deixar de lado os estudos. O jogador irá fazer uma prova de conhecimentos gerais para testar seus saberes.

2 JOGO

2.1 CONCEITO DO JOGO

2.1.1 Nome do Jogo

Recuperação: A missão da nota perdida.

2.1.2 Estilo do Jogo

Educativo, conhecimento gerais e aprendizagem.

2.1.3 Apresentação

Um estudante que ficou de recuperação final, pois brincou o ano todo e não levou os estudos a sério. Agora ele irá fazer a prova de recuperação de conhecimentos gerais.

2.1.4 Público Alvo

Crianças e adolescentes. (Entre 8 a 18 anos).

2.1.5 História

Começo

O Aluno Denis já foi um aluno bom, mas ao entrar no ensino médio se tornou um tanto bagunceiro, por conta de um amigo que o influenciava a fazer as coisas erradas de não fazia nada nas aulas e até que um dia foi chamado para a sala do diretor.

Quando ele chegou na sala do diretor eles tiveram uma conversa sobre suas notas e suas ações na sala de aula, e que se Denis continuasse assim iria reprovar de ano.

Meio

No final do ano Denis foi chamado novamente a sala do diretor, lá ele ficou sabendo que foi o único a ficar de recuperação final. E em alguns dias já vai fazer a recuperação.

Alguns dias se passaram e o dia da prova de recuperação finalmente chegou. Ao entrar na sala da professora Melissa, Denis se sentou para fazer a prova e o diretor aplicou a prova.

(Agora o jogador fará a prova)

Fim 1

O estudante Denis conseguiu uma nota boa e passou o ano com seus outros colegas.

Fim 2

O estudante Denis reprovou na prova e teve que repetir o ano novamente.

(Jogue Novamente).

Ambiente do jogo

Sala do Diretor: Mesa com alguns papéis; Uma estante de livros; Cadeiras; Piso escuro;

Sala da Professora: Mesa da professora; Quadro; Mesas;

2.1.6 Principais Regras

Na recuperação final haverá 15 questões, se o(a) estudante errar 6 questões ou mais ele será reprovado imediatamente.

2.2 GAMEPLAY

2.2.1 Descrição da Mecânica do Jogo

O personagem principal é um aluno que está de recuperação e o seu objetivo é fazê-lo passar na prova final. Sua interação com as questões que ele vai responder durante a prova.

2.2.2 Desafios

Os desafios são as questões da prova e os métodos para superá-los é ter prévio conhecimento geral.

2.2.3 Progressão do Jogo

A cada 5 questões do jogo terá um aumento de dificuldade, dando uma sessão de 5 fáceis, 5 medianas e 5 difíceis.

2.2.4 Gameplay e História

O aluno deve responder às questões, porque ele ficou de recuperação final.

2.2.5 Sistema de Recompensas

A cada acerto na prova. O aluno receberá 1 ponto para a classificação do placar.

2.2.6 Condição de Vitória

Se o aluno tiver 9 acertos na prova ele irá passar de ano.

2.2.7 Condição de Derrota

Se o aluno tiver menos de 9 acertos ele irá repetir de ano.

2.3 PERSONAGENS

2.3.1 Personagem 01

Nome: Denis

Idade: 15 Anos

Tipo: Principal

História do Passado: Denis sempre foi um aluno inteligente no fundamental, mas não tinha amigos por ser muito inteligente, mas após entrar no ensino médio decidiu mudar e se envolveu com pessoas erradas, assim ele começou a fazer bagunça e não fazer nada na escola até chegar onde está, em recuperação final.

Personalidade: Hiperativo, extrovertido, rebelde e bagunceiro.

Habilidades características (poderes especiais, golpes especiais, armas): Não possui.

Ações que os personagens podem executar (andar, correr, pular, pulo duplo, escalar, voar, nadar): Andar, correr, pular, falar, chorar.

Personagem 02

Nome: Melissa (professora)

Idade: 24 Anos

Tipo: NPC

História do Passado: Estudou técnico em administração e fez faculdade de análise e desenvolvimento de sistemas. Trabalhou em uma padaria e em uma loja de cosméticos antes de ser professora. Ela abriu uma papelaria, e virou professora de matemática.

Personalidade: Gentil, educado, inteligente, pontual.

Habilidades características (poderes especiais, golpes especiais, armas): Não possui.

Ações que os personagens podem executar (andar, correr, pular, pulo duplo, escalar, voar, nadar): Andar, falar, correr, pular.

2.3.3 Personagem 03

Nome: Diretor (Paulo Alex).

Idade: 56 Anos.

Tipo: NPC.

História do Passado: Quando criança brincava na rua e estudava muito, aos 18 anos fez faculdade de administração e matemática, pois na sua época a educação era a única saída para sua vida.

Já foi professor, diretor e coordenador de diversas escolas e hoje é diretor do CEEMTI Baixo Guandu.

Personalidade: Proativo, ambivertido, paciente.

Habilidades características (poderes especiais, golpes especiais, armas): Não possui.

Ações que os personagens podem executar (andar, correr, pular, pulo duplo, escalar, voar, nadar): Andar, correr, pular.

2.3.3 Personagem 04

Nome: Prova.

Idade: Não possui.

Tipo: Inimigo.

História do Passado: O diretor estava imprimindo a prova de recuperação, e a impressora estava com um vírus, o que deixou a prova do mal e deu a ela a habilidade de falar.

Personalidade: Raivoso, mau-humorado, nervoso.

Habilidades características (poderes especiais, golpes especiais, armas): Não possui.

Ações que os personagens podem executar (andar, correr, pular, pulo duplo, escalar, voar, nadar): Falar.

Fase em que ele aparece: Em todos os níveis, na sala do diretor.

Como o jogador supera cada inimigo: Acertando as questões que serão dadas pelo inimigo.

Quais as recompensas por derrotar inimigos: O jogador consegue passar de ano em sua escola.

2.3.3 Personagem 05

Nome: Otávio

Idade: 17 anos

Tipo: NPC

História do Passado: Otávio é um estudante repetente que quando ele e o Denis se conheceram, foi Otávio que o influenciou a ser mais bagunceiro e rebelde, mas nesse ano escolar ele se esforçou para não reprovar.

Personalidade: Bagunceiro, extrovertido, rebelde e engraçado.

Habilidades características (poderes especiais, golpes especiais, armas): Não possui.

Ações que os personagens podem executar (andar, correr, pular, pulo duplo, escalar, voar, nadar): Falar, andar, pular e correr.

2.4 ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

2.4.1 Hardware

Teclado, mouse, monitor e que rode nos sistemas operacionais abaixo.

2.4.2 Software

Windows(7 para cima), Linux(qualquer distribuição atualizada do 32 leito y, ou Mac Os(versão 10 ou acima).

2.5 ESPECIFICAÇÕES DO JOGO

Cite o número de fases:15

Cite os níveis de dificuldade de cada fase:

3 níveis, sendo o 1° nível de conhecimento básico, o 2° de conhecimento médio e o 3° de conhecimento avançado.

Cite os tipos ou modos de jogo:1

Descreva o sistema de pontuação:

A cada acerto na prova, o aluno receberá 1 ponto para classificação do placar.

Descreva o sistema de ranking:

O jogador que acertar mais perguntas ficará no topo. Ao final do jogo o nome dos jogadores e a pontuação dos mesmos aparecerá na tela, se houver jogadores com a mesma pontuação o jogador que fez a pontuação primeiro ficará acima do outro com a mesma pontuação.

Cite o número de jogadores:1

Defina os recursos de carga e gravação (load e save):

O jogador precisa clicar em um botão que será no canto da tela para salvar.

Descreva os itens de jogo, itens de cenário:

Mesa, papéis, estante de livros, duas cadeiras, quadro, armários.

2.6 DISPOSITIVOS DE ENTRADA

Cite os tipos de entrada utilizados no jogo:

Mouse, teclado, monitor e entrada e saída de áudio.

Defina as teclas e botões (use um desenho de joystick, mouse ou teclado para ilustrar): Letras do alfabeto, para o jogador poder escrever seu nome, backspace, caso o jogador erre na hora de digitar seu nome.

2.7 VISÃO DO JOGO

Como é a câmera do jogo? Como o jogador visualiza o jogo?

Terceira pessoa(frente).

2.8 UNIVERSO

Descreva a conexão entre fases:

A cada fase o seu nível de dificuldade vai aumentando.

Descreva a estrutura do mundo:

Dentro da escola vai ter a sala do diretor e a sala do professor.

Descreva a emoção presente em cada ambiente:

Sala do diretor: medo, ansiedade e estresse (pois é onde será realizada a prova). Sala da professora: distração, bagunça e animação (pois é onde ele ficou sem fazer nada o ano todo).

2.9 ELEMENTOS VISUAIS

Cenários

Sala de aula:



Sala do diretor:



Personagens

Denis:



Melissa:



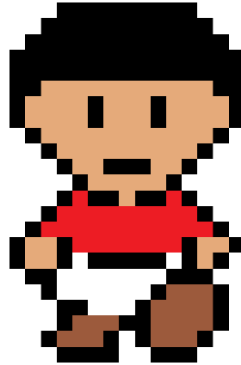
Paulo Alex:



Prova:



Otávio:



2.10 TRILHA SONORA E EFEITOS SONOROS **Cite as músicas dos menus:**

- Tetris Theme **Cite as músicas das fases:**
- Rubi-o-Oblivion.

Cite os efeitos sonoros de menu e jogo:

- Click do mouse.
- Chaves Sad **esqueci o nome*(caso perca o jogo) • Aplauso se vencer + Congratulations.

2.11 PLANEJAMENTO DO DESENVOLVIMENTO

Defina o tempo de desenvolvimento:

2 meses.

Defina a alocação de pessoal:

Alana: Programação scratch e site.

Kayky: Criação do universo do jogo.

Kaynan: Programação e GDD.

Laugmar: Criação do universo.

Maria Quintela: Programação e site.

Defina um cronograma e as metas:

Na folha de checklist.

2.12 PÁGINA WEB DE DIVULGAÇÃO

Defina, de forma clara, o propósito e os objetivos do site.

Atrair e informar nosso público alvo sobre o jogo.

Defina o público alvo para o qual o site é destinado.

Pessoas de 8 a 18 anos.

Faça uma descrição detalhada do conteúdo necessário para cada página (texto, imagens, vídeos).

O site terá apenas uma página contendo fotos para mostrar os personagens, o cenário e algumas funcionalidades do jogo. O site haverá texto para explicar como o jogo funciona, a história do jogo, o nome e a descrição dos personagens. **Crie uma lista das funcionalidades que o site deve ter (formulários de contato, blog, loja online, sistema de busca, etc).**

Descrição da história do jogo, descrição dos personagens.

Detalhe os elementos interativos, como slides, galerias de imagens, botões de chamada para ação, etc.

Botões de chamada para ação.

EQUIPE DE DESENVOLVIMENTO

ALANA LETÍCIA ANDREATTA

- Protótipo do site
- Criação do site
- Jogo

KAYNAN YURI CAPICHE DE CASTRO

- GDD
- Jogo

KAYKY KRUGUEL DA SILVA •

Criação de Personagens.

- Criação das perguntas para prova.

LAUGMAR FERNANDES BARBOSA

- Criação de Personagens.
- Criação das perguntas para prova.

MARIA EDUARDA QUINTELA PEREIRA

- Criação do site
- Jogo
- GDD

PROGRAMAS UTILIZADOS

- Canva (Para: protótipo; cenários)
- PixilArt (Para: personagens)
- Scratch (Jogo)

4

DIVULGAÇÃO

Protótipo do jogo:



Página web:



REFERÊNCIAS

- Stardew valley (modelo de site)
- MDN Web Docs (dúvidas para fazer o site)
- W3Schools (dúvidas para fazer o site)