

# Projeto: Epidemia

Eder Gabriel da Silva Camargo  
CPF: 378.603.838-45

São Paulo  
2015

## Sumário

Nome .....	3
Síntese da proposta.....	3
Coordenador .....	3
Equipe técnica .....	3
Justificativa.....	3
Metodologia.....	3
Cronograma.....	3
Detalhamento do Aplicativo .....	4
Gameplay .....	4
Enredo .....	4
Personagens .....	4
Agente da prefeitura – Personagem Principal .....	4
Cachorro e o Proprietário.....	5
Arquitetura da Informação .....	5
Level Design.....	8
Interface de usuário .....	12
Checklist .....	14
Audio e música .....	14
Estilo e referências .....	14
Ferramentas, plug-ins e dependências usados no desenvolvimento do aplicativo .....	15
Ideias Adicionais e outras informações.....	15
Fontes.....	16

## Nome

Epidemia : A escolha do nome priorizou um nome único para uma fácil memorização.

## Síntese da proposta

O jogador controla um agente de uma prefeitura que combate a dengue em uma cidade. O jogo inova no sentido de que o usuário ficará na pele do agente e perceberá as principais dificuldades desta profissão no combate a dengue e aprenderá sobre como se prevenir da dengue.

## Coordenador

Eder Gabriel da Silva Camargo

## Equipe técnica

1 pessoa : Eder Gabriel da Silva Camargo

Esta pessoa será responsável pela arte e a programação do jogo.

## Justificativa

Este jogo retrata as dificuldades e obstáculos de agentes de saúde contra a dengue mostrando quais são os principais focos da dengue, conforme o avanço do jogador, ensinando como deve agir no jogo e consequentemente, no dia-a-dia. Dessa forma, ajudar na divulgação das formas do combate ao mosquito da dengue.

Para se adequar ao público casual, que prefere jogos rápidos e de fácil aprendizado, utilizamos uma jogabilidade simplificada, facilitando o entendimento do jogo.

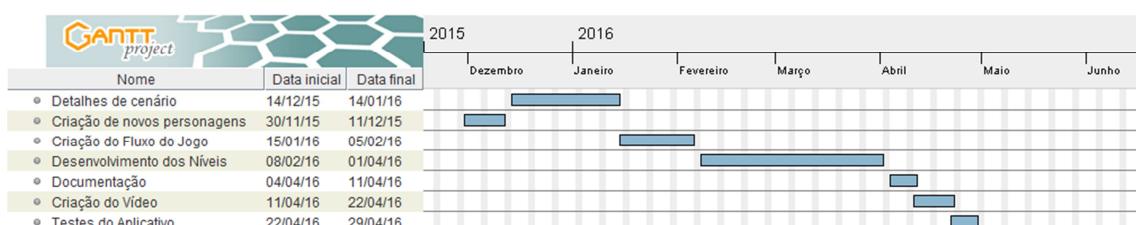
Dentre as principais dificuldades, alguns proprietários não permitem a entrada dos agentes no terreno, no jogo associamos isso a um personagem que atrapalha o jogador.

## Metodologia

Para a conclusão do projeto, serão acrescentados os detalhes de cenário como colocação de postes de luz, árvores e um melhor detalhamento das casas e prédios. Da mesma forma que os personagens 'Proprietário' e 'Cachorro' também serão criados e receberão um melhor detalhamento. Na parte de desenvolvimento, será criado o fluxo e os níveis do jogo, de acordo as imagens da seção Level Design.

Usarei a ferramenta GANTT Project para controle das horas e organização das tarefas. Na parte gráfica utilizarei o Photoshop e Illustrator, por já ter experiência no uso dessas ferramentas e na parte de programação, programarei na engine Corona SDK, pelo mesmo motivo.

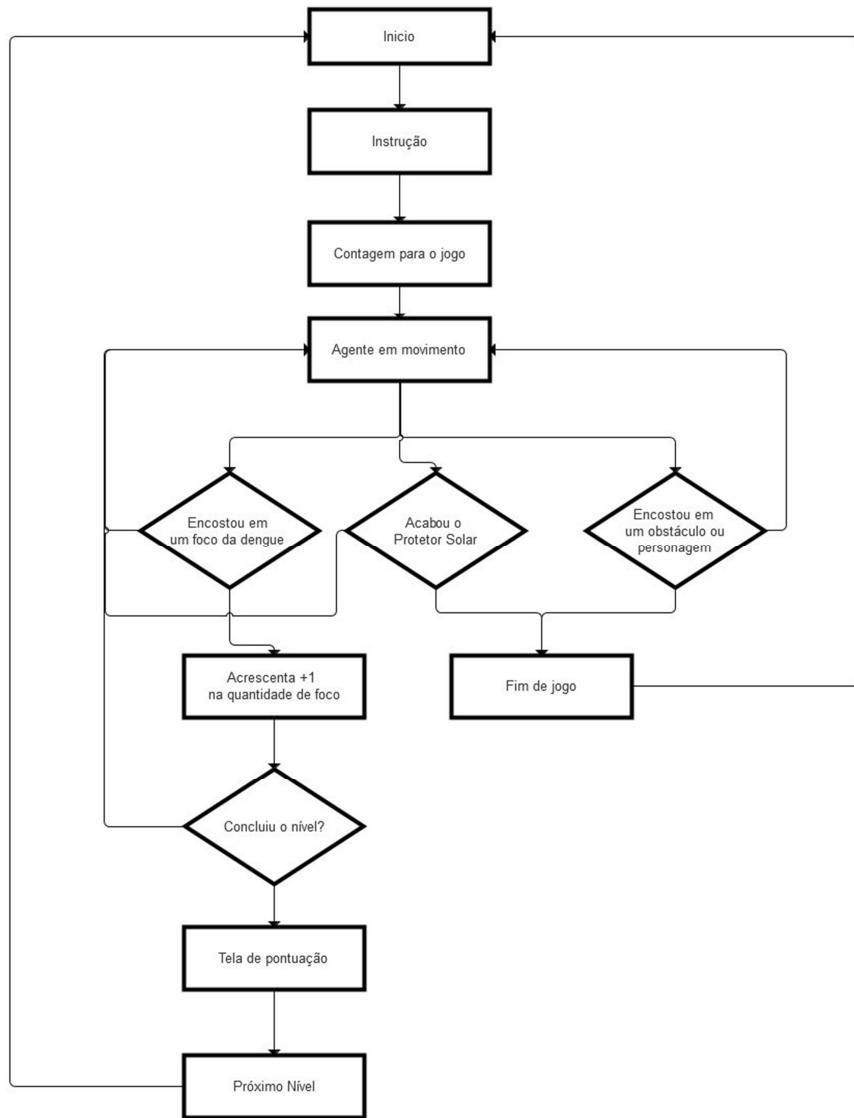
## Cronograma



## Detalhamento do Aplicativo

### Gameplay

O jogador poderá tocar na tela para desviar dos obstáculos ou encostar nos objetos que poderão ser focos do mosquito transmissor antes que o protetor solar acabe, na imagem em seguida, está a dinâmica do jogo.



### Enredo

O jogador controla um agente da prefeitura que precisa erradicar a dengue de uma cidade. Realizando todas as prevenções contra o mosquito, por exemplo, cobrindo caixas d'água e pneus e organizando garrafas com a boca virada para baixo.

### Personagens

#### Agente da prefeitura – Personagem Principal

Este personagem será o controlado pelo jogador. Para representar o agente contra a dengue foi necessário encontrar um padrão no tipo de uniforme utilizado por eles. Nesta pesquisa, o colete e o boné são itens básicos que ajudam a identificá-lo. A cor predominante é o azul, mas alguns utilizam um colete em tom marrom claro. Com o desenvolvimento do projeto, será criada a versão feminina.

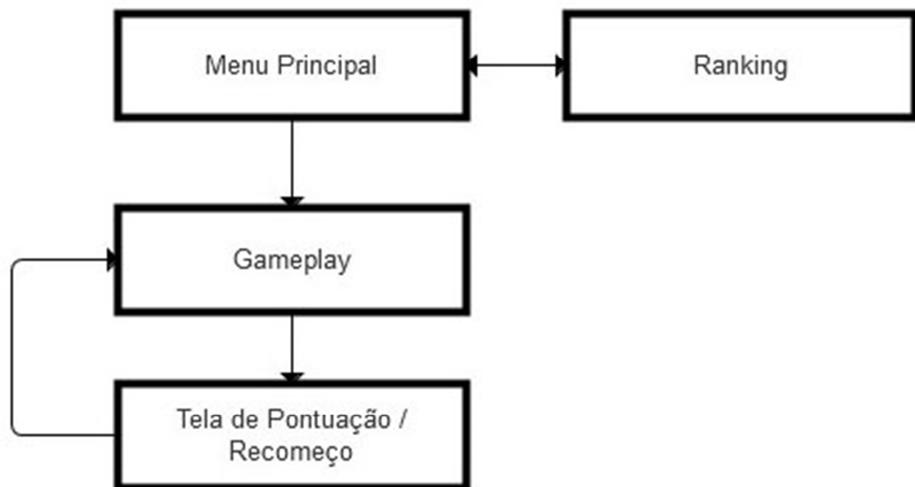


### Cachorro e o Proprietário

Para dificultar as ações do jogador, existem os personagens móveis que dificultaram a movimentação do agente. Um cachorro que será mais veloz que o agente e o proprietário que não aceita a entrada de agentes em sua propriedade. Na imagem abaixo, um esboço de como poderá ser o proprietário.



### Arquitetura da Informação



Na tela inicial, terá o botão de jogar e um outro botão para o ranking ranking geral do Google Play Game Services de quantos focos o jogador eliminou durante o gameplay. Para cada novo jogo iniciado, os níveis serão gerados de forma aleatória.



Ao iniciar o nível, o jogador verá as informações de quantos focos, indicados por uma seta, tem no cenário no canto inferior direito. E para que o jogador saiba o tempo necessário para terminar a fase, no canto inferior esquerdo tem o valor correspondente ao protetor solar.



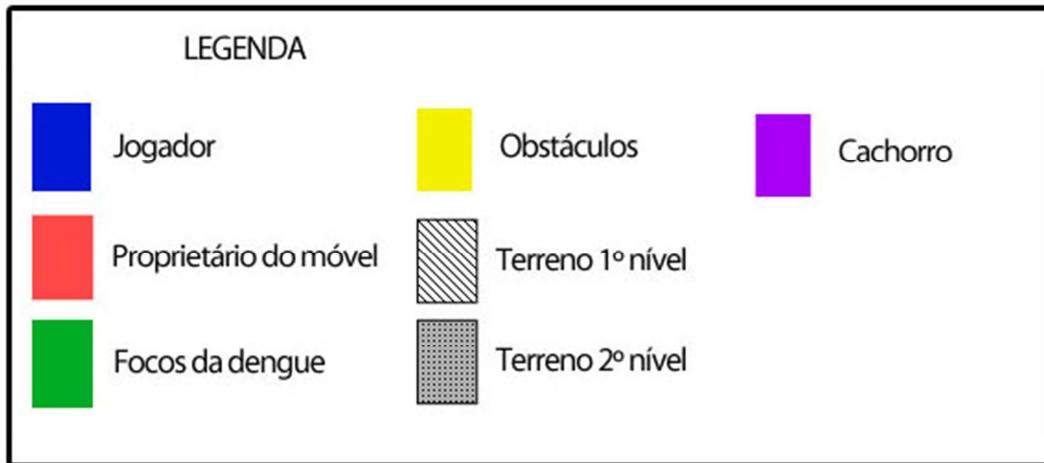
Quando o jogador perde, encostando nos obstáculos, ele será direcionado para a tela de pontuação. Mostrando a quantidade de focos eliminados.

**47 Focos  
Eliminados**

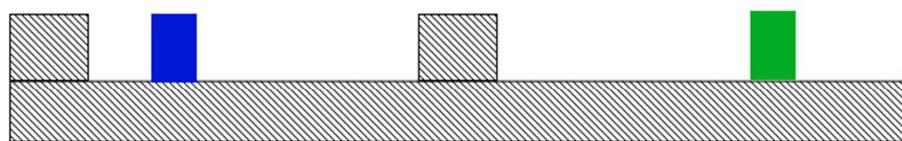


## Level Design

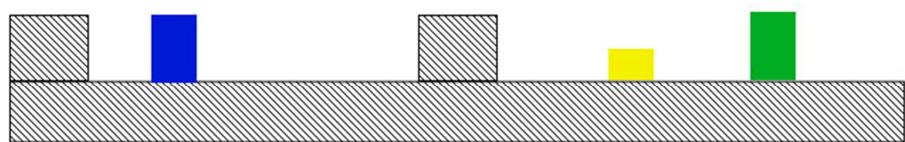
Como foi escrito anteriormente, os níveis serão gerados aleatoriamente, a nomeação “Level 00” serve apenas para facilitar o entendimento.



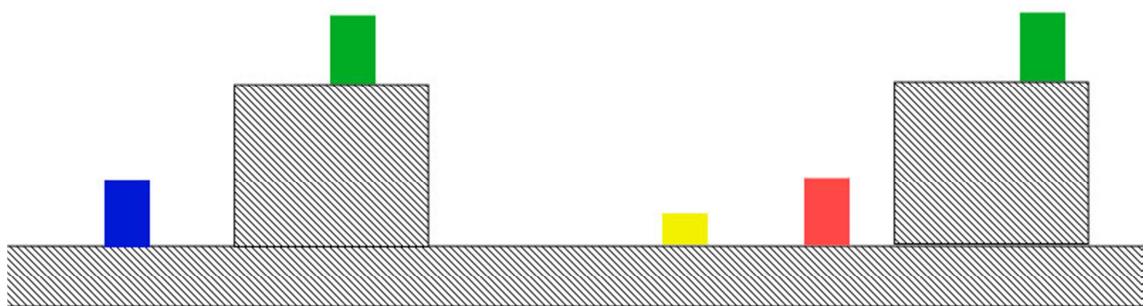
## LEVEL 1



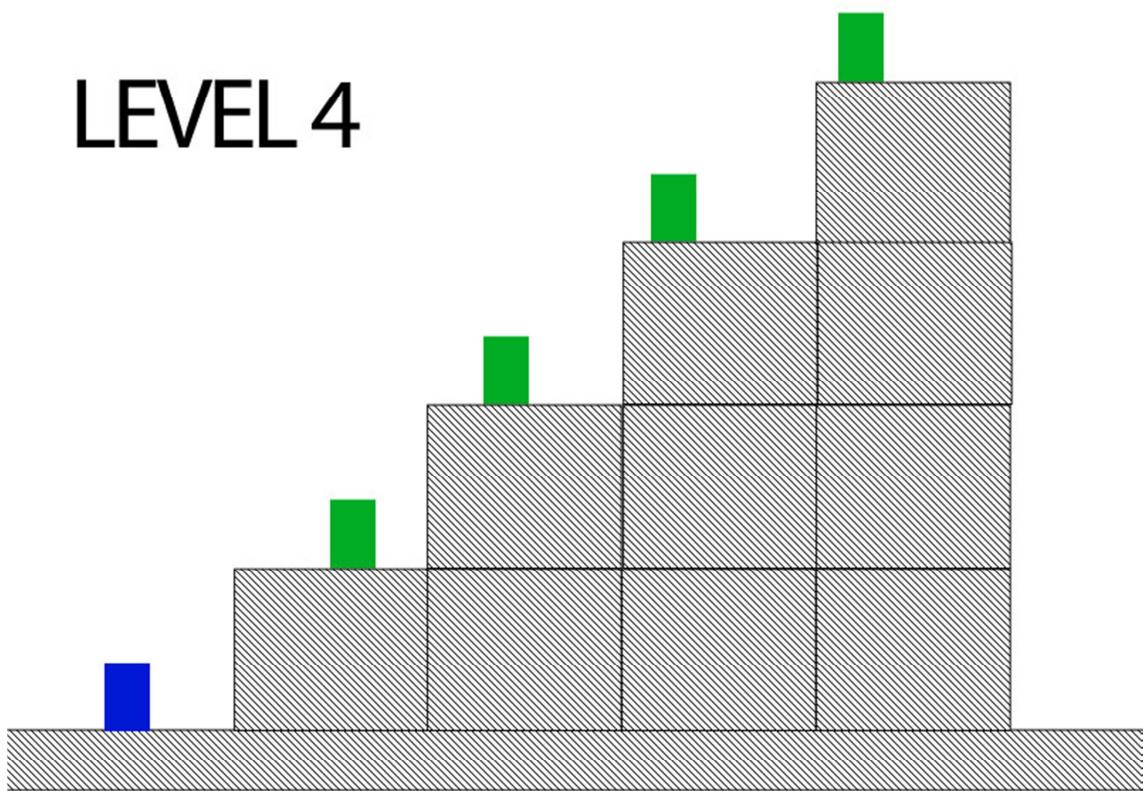
## LEVEL 2



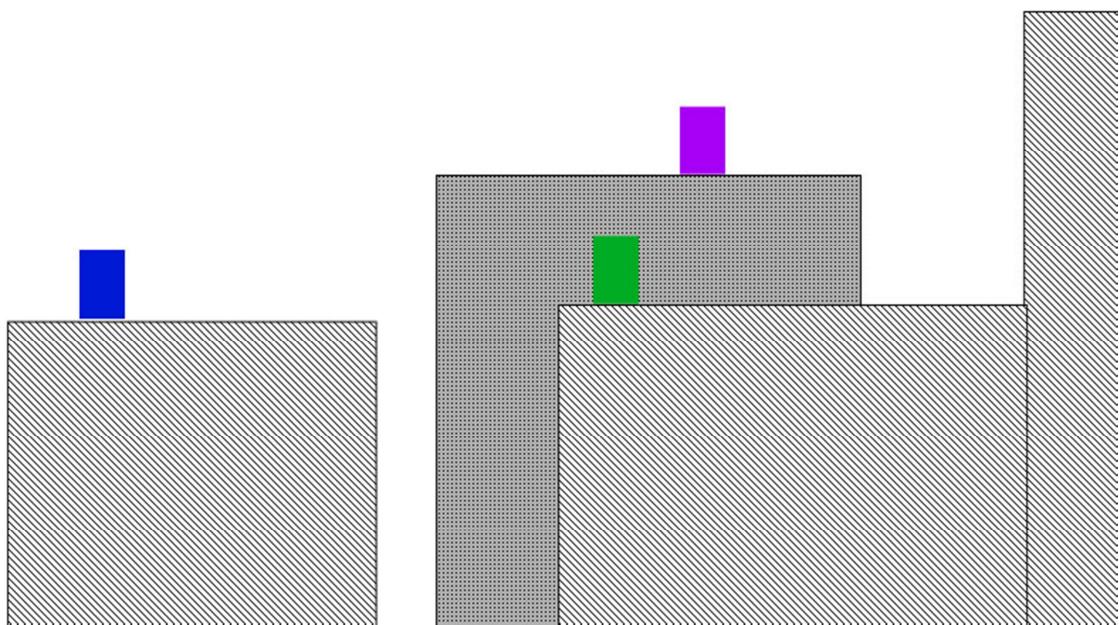
## LEVEL 3



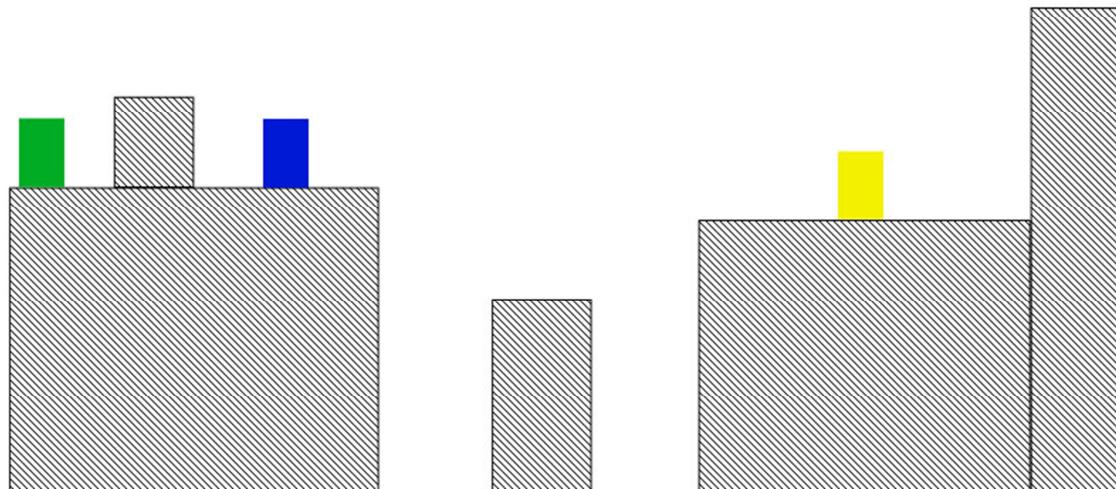
# LEVEL 4



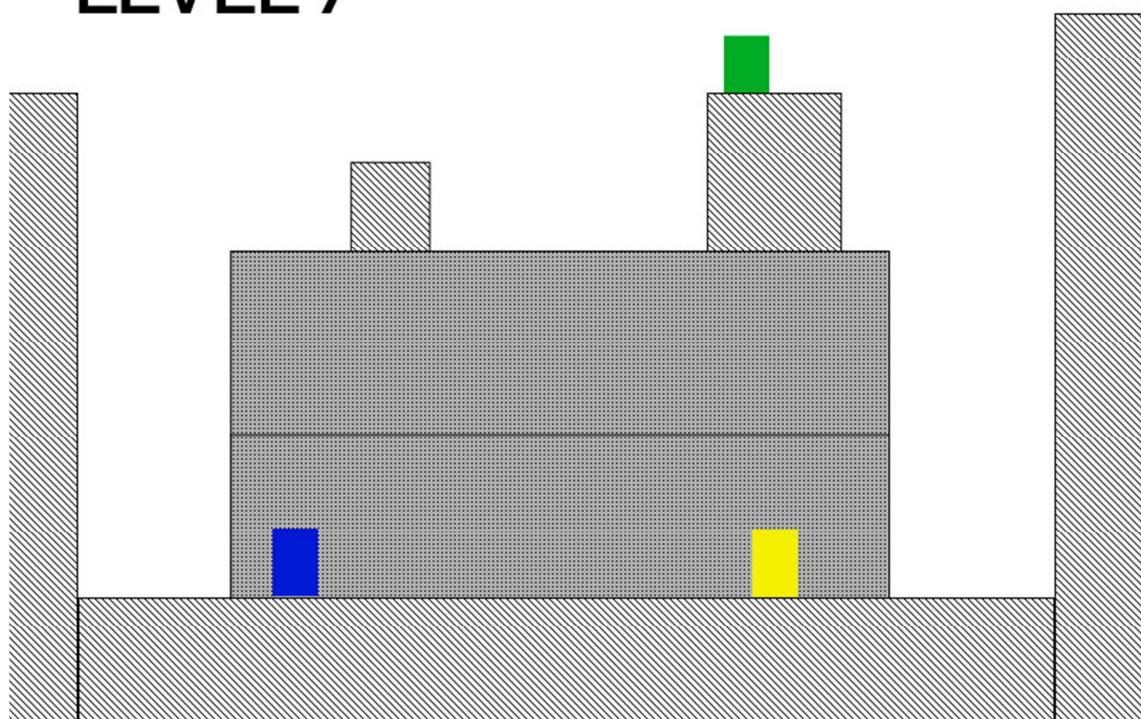
# LEVEL 5



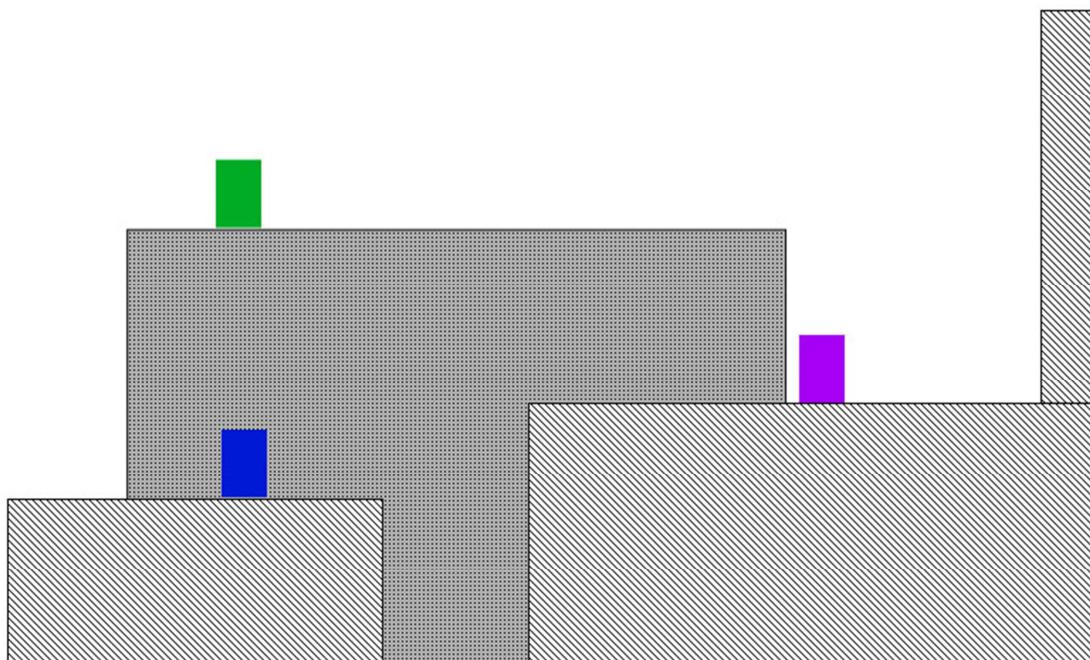
# LEVEL 6



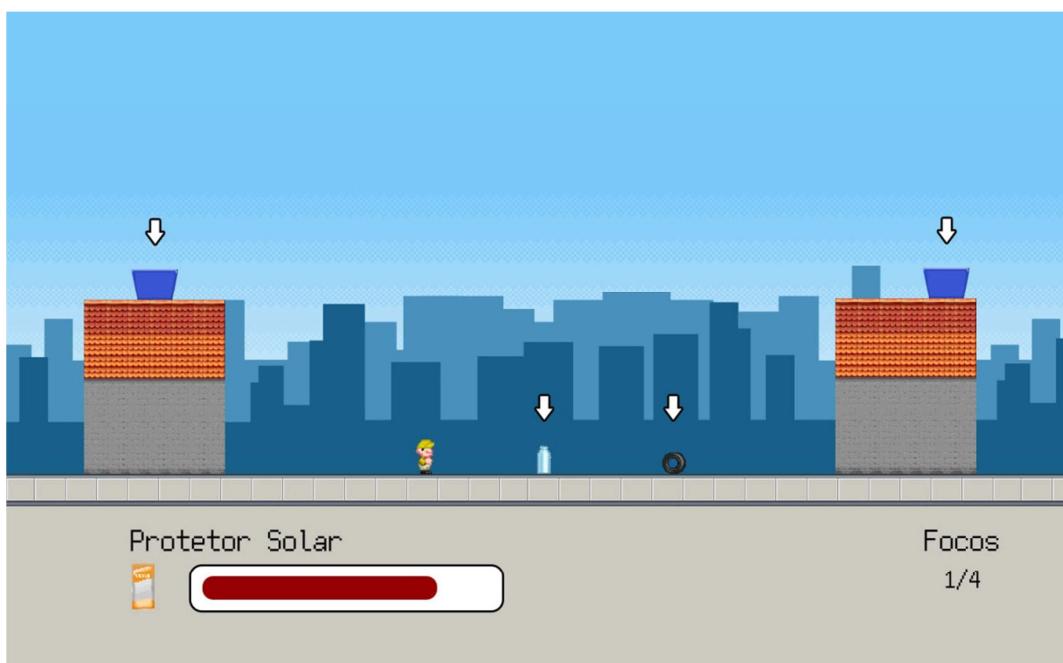
# LEVEL 7



# LEVEL 8



Interface de usuário



Na imagem acima, está posicionado a forma de como os elementos ficariam na tela do jogo. Os focos da dengue ficariam com uma seta acima indicando que o jogador deve esperar ou levar o agente de endemias até lá para que possa eliminar o foco da dengue. No canto inferior direito, está o contador de quantos lugares são os possíveis focos da dengue. E no

canto inferior esquerdo, a quantidade de proteção que o agente possui para concluir, antes que ele tenha algum problema na pele por causa da exposição ao sol.

Quando o jogador encostar nos focos contra dengue, esporadicamente, aparecerão mensagens citando o que o jogador deve fazer, conforme o exemplo abaixo. A interface é projetada para que qualquer toque do jogador na tela, o agente pule.



As frases abaixo seriam as usadas nesse tipo de aviso:

- Coloque o lixo em sacos plásticos e mantenha a lixeira bem fechada. Não jogue lixo em terrenos baldios.
- Jogue no lixo todo objeto que possa acumular água, como potes, latas, copos, garrafas etc..
- Mantenha os sacos de lixo bem fechados e fora do alcance de animais até o recolhimento pelo serviço de limpeza urbana.
- Encha de areia até a borda os pratinhos dos vasos de planta.
- Se você não colocou areia e acumulou água no pratinho da planta, lave-o com escova, água e sabão. Faça isso uma vez por semana.
- Se você tiver plantas aquáticas, troque a água e lave o vaso, principalmente por dentro, com escova, água e sabão, uma vez por semana.
- Não deixe a água de chuva acumular sobre a laje.
- Remova folhas, galhos e tudo que possa impedir a água de correr pelas calhas.
- Mantenha a caixa d'água sempre fechada com tampa adequada.
- Mantenha bem tampados toneis e barris d'água.
- Os tanques utilizados para armazenar água devem ser lavados semanalmente, por dentro, com escova e sabão.
- Lave, principalmente por dentro, com escova e sabão, os utensílios usados para guardar água em casa, como jarras, garrafas, potes, baldes etc..

## Checklist

- Criação da animação da personagem Agente de Endemia
- Criação da animação da personagem Proprietário
- Programação do Controle do Jogo
- Programação do nível 1
- Programação do nível 2
- Programação do nível 3
- Programação do nível 4
- Programação do nível 5
- Programação do nível 6
- Programação do nível 7
- Programação do nível 8

## Audio e música

A música do ambiente será relacionada com cidades. Um áudio será executado quando o agente tocar em um foco da dengue.

## Estilo e referências

Para a criação dos agentes foram usadas as imagens abaixo como referência:



Figura 1 : Agentes de Saúde



Figura 2 : Agentes de Endemias

O jogo Flappy Bird é uma referência tipográfica dos elementos da interface. Uma característica do jogo é o estilo de pixel art e uma das referências gráficas é o jogo Fez.





## Ferramentas, plug-ins e dependências usados no desenvolvimento do aplicativo

Para realizar este projeto, a game engine multi-plataforma Corona SDK para o desenvolvimento, ela utiliza a linguagem Lua.

Na parte gráfica, será utilizado o Photoshop e o Illustrator do pacote Adobe.

## Ideias Adicionais e outras informações

Com o desenvolvimento do jogo, será possível acrescentar novos níveis.

Acrescentar a versão feminina no jogo.

## **Fontes**

[http://www.cvs.saude.sp.gov.br/apresentacao.asp?te\\_codigo=44](http://www.cvs.saude.sp.gov.br/apresentacao.asp?te_codigo=44) - Acesso em 30 de julho de 2015

<http://www.criasaude.com.br/noticias/dicas-para-combater-a-dengue-00007.html> - Acesso em 30 de julho de 2015

[http://www.dengue.org.br/dengue\\_prevenir.html](http://www.dengue.org.br/dengue_prevenir.html) - Acesso em 30 de julho de 2015