



# Insper Code

# SABATINA DE

# ENCERRAMENTO

PROJETO HELP THE FOX

2025.2

# EQUIPE

## **Coordenadora:**

Emily Britto

## **Desenvolvedores:**

Cynthia Yasutake

Gabriel Moreira

Judite Mello

Léo Montefusco

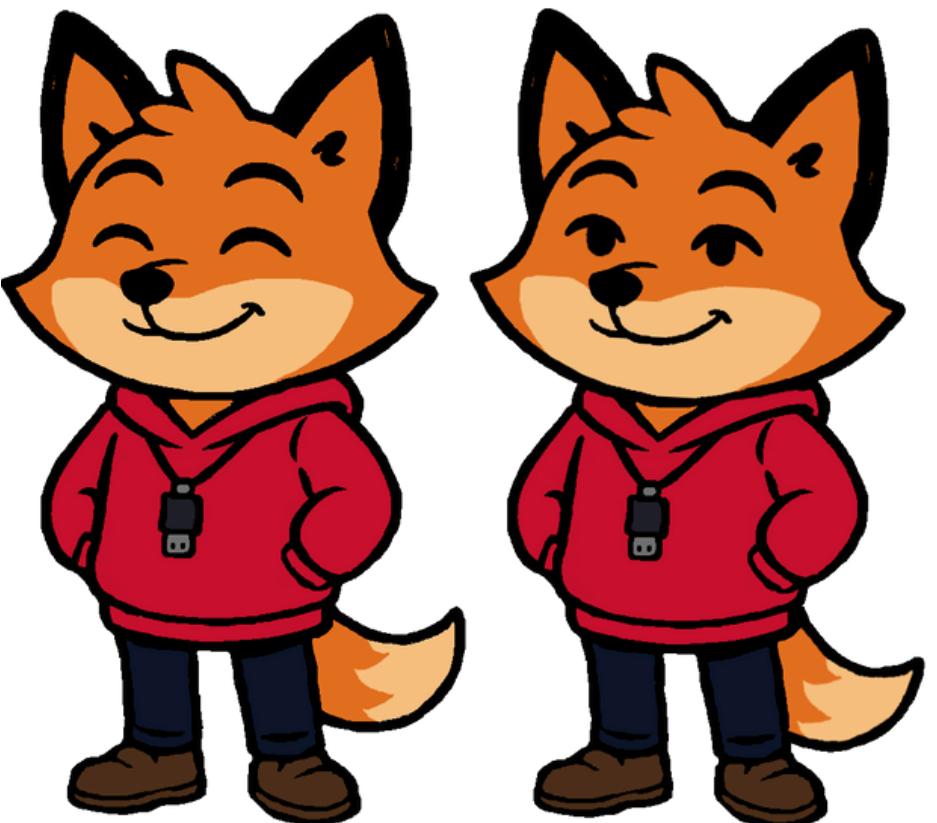
Lorenzo Agiman

# ESCOPO INICIAL:

**Redesign:** ilustração **manual** de todas as Sprites

**Novo minigame:** bancada de componentes do laboratório

**Ajustes finos:** diálogos e respostas visuais



# Help the Fox

**Help the Fox** é uma experiência interativa que mistura **escape room físico e digital**.

Você acompanha **Lola**, uma raposa curiosa e destemida, que precisa da sua ajuda para resolver uma série de enigmas e escapar de desafios misteriosos.

Durante a jornada, você vai se deparar com puzzles de **lógica, código binário, morse, FPGA** e até mesmo elementos escondidos pelo cenário. Cada enigma revela uma nova parte da história e aproxima você da saída.

Este jogo foi desenvolvido pela **Organização Estudantil Insper Code** a fim de arrecadar fundos para a **Semana Transforme do Insper**.

[More information](#) ▾

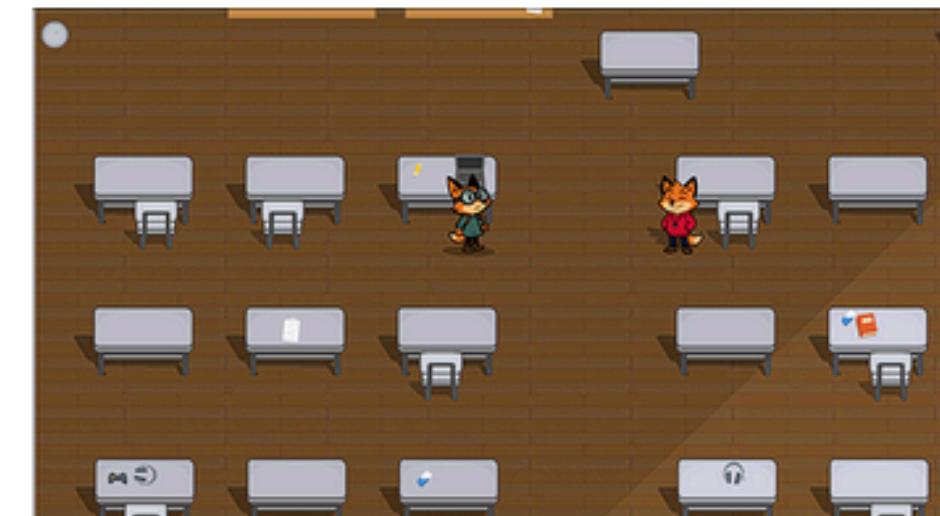
## Download

[Download](#)

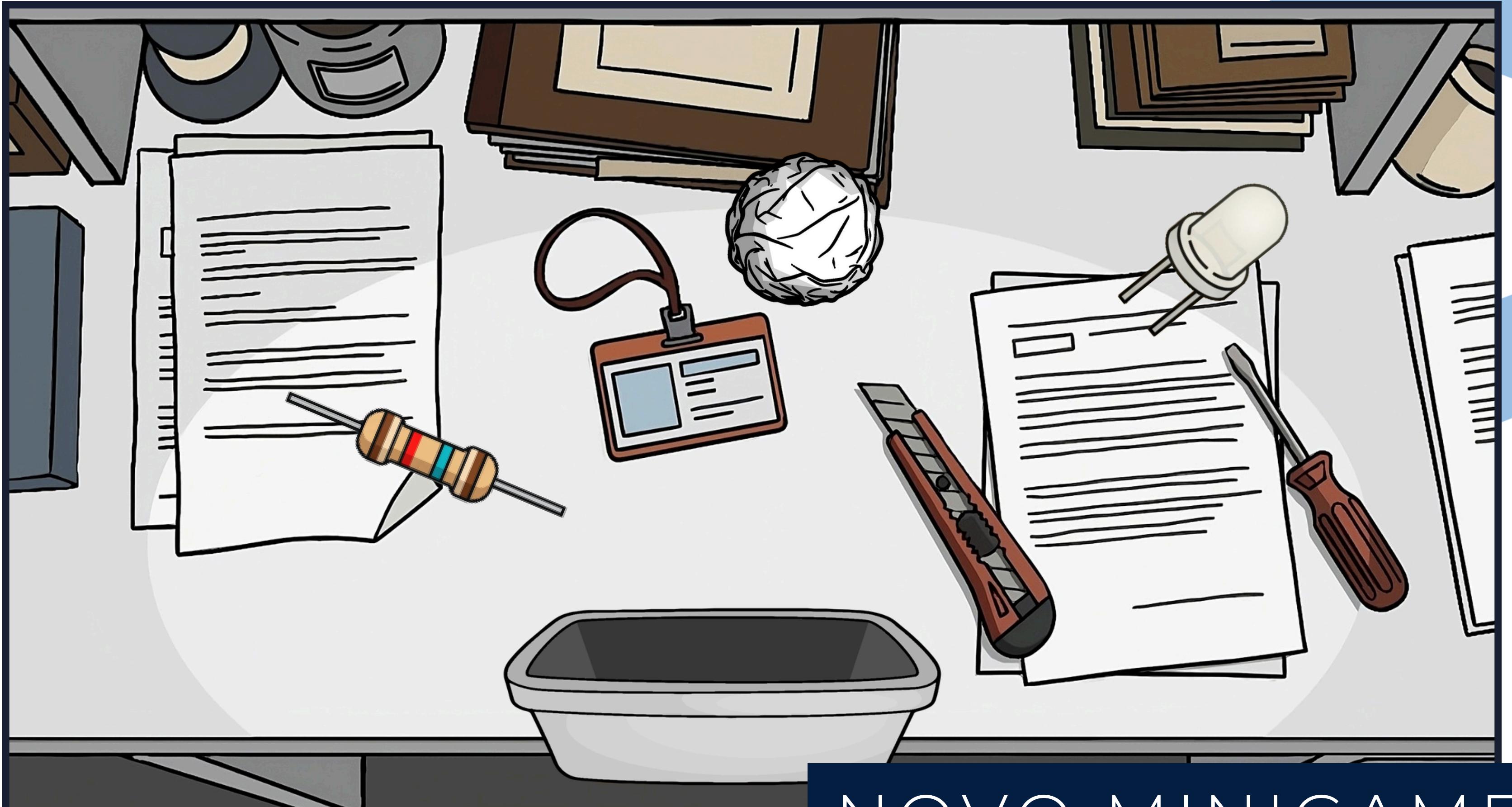
[DesktopHelp.zip](#) 46 MB

## Leave a comment

[Log in with itch.io](#) to leave a comment.



DEPLOY NO ITCH.IO



NOVO MINIGAME

# DESAFIOS

**Prazos:** a primeira entrega - ExpoTech- aconteceu antes das atividades da entidade serem retomadas

**Novo time:** Foi a primeira vez de parte da equipe lidando com GDScript/ Godot

# ORGANIZAÇÃO

+ New view

word or by field

 **Todo** 5

This item hasn't been started

-  Help-the-Fox #17  
Chairs minigame
-  Help-the-Fox #18  
Globals
-  Help-the-Fox #19  
Placa FPGA & Quartus
-  Help-the-Fox #12  
Build WebGL
-  Help-the-Fox #22  
Animação do minigame das cadeiras

 **In Progress** 1

This is actively being worked on

-  Help-the-Fox #21  
Brainstorming

 **Done** 13

This has been completed

-  Help-the-Fox #3  
Melhoria do enigma das portas
-  Help-the-Fox #10  
Evitar que o player fuja do mapa
-  Help-the-Fox #20  
Espelhos
-  Help-the-Fox #9  
Tornar possível empurrar as cadeiras sem imprevistos no jogo das cadeiras
-  Help-the-Fox #6  
Revisão da ordem de colisões e sobreposição de camadas do jogador com o mapa
-  Help-the-Fox #4  
Adequação do formato do jogo ao Fullscreen
-  Help-the-Fox #8  
Impedir que seja possível burlar o jogo das cadeiras pelas laterais
-  Help-the-Fox #1  
Revisão da programação do sistema de conversão de entrada binária 111100010 para a saída "160" nos displays de 7 segmentos

Backlog do projeto- GitHub Projects

# FERRAMENTAS

## **GODOT ENGINE**

Plataforma principal de desenvolvimento do jogo.

Permitiu criar cenas, sprites, animações e scripts em GDScript, com boa performance e organização modular.

### *Extensões:*

*Dialogue Manager:* Integração direta com nós do Godot.

*Rapier Physics:* Biblioteca de física 2D integrada ao Godot.

**FPGA:** Usado para experimentação de hardware e lógica digital.

**Quartus Prime:** Software da Intel para desenvolvimento e simulação em FPGA.



EXPO TECH



“Participar do Help The Fox foi uma experiência incrível! Eu me diverti muito e fiquei totalmente envolvida do começo ao fim. O que eu achei mais genial foi a **integração perfeita** entre o jogo virtual e os desafios aqui na vida real. A narrativa também era muito **cativante** e ajudava a prender a atenção. A mistura entre as interações virtuais e presenciais deixou o escape room **super criativo** e com uma **imersão fantástica**. Ver como os dois mundos se conectavam de um jeito tão inteligente foi o que tornou a experiência tão **empolgante!**”

- Juliana Cunha (2º Semestre Engenharia)

# MELHORIAS

## CORREÇÃO DE BUGS:

- Minigame da bancada

## PLACA FPGA:

- Agora é de propriedade do Insper Code, o que permite que façamos mais testes e variação no código da placa

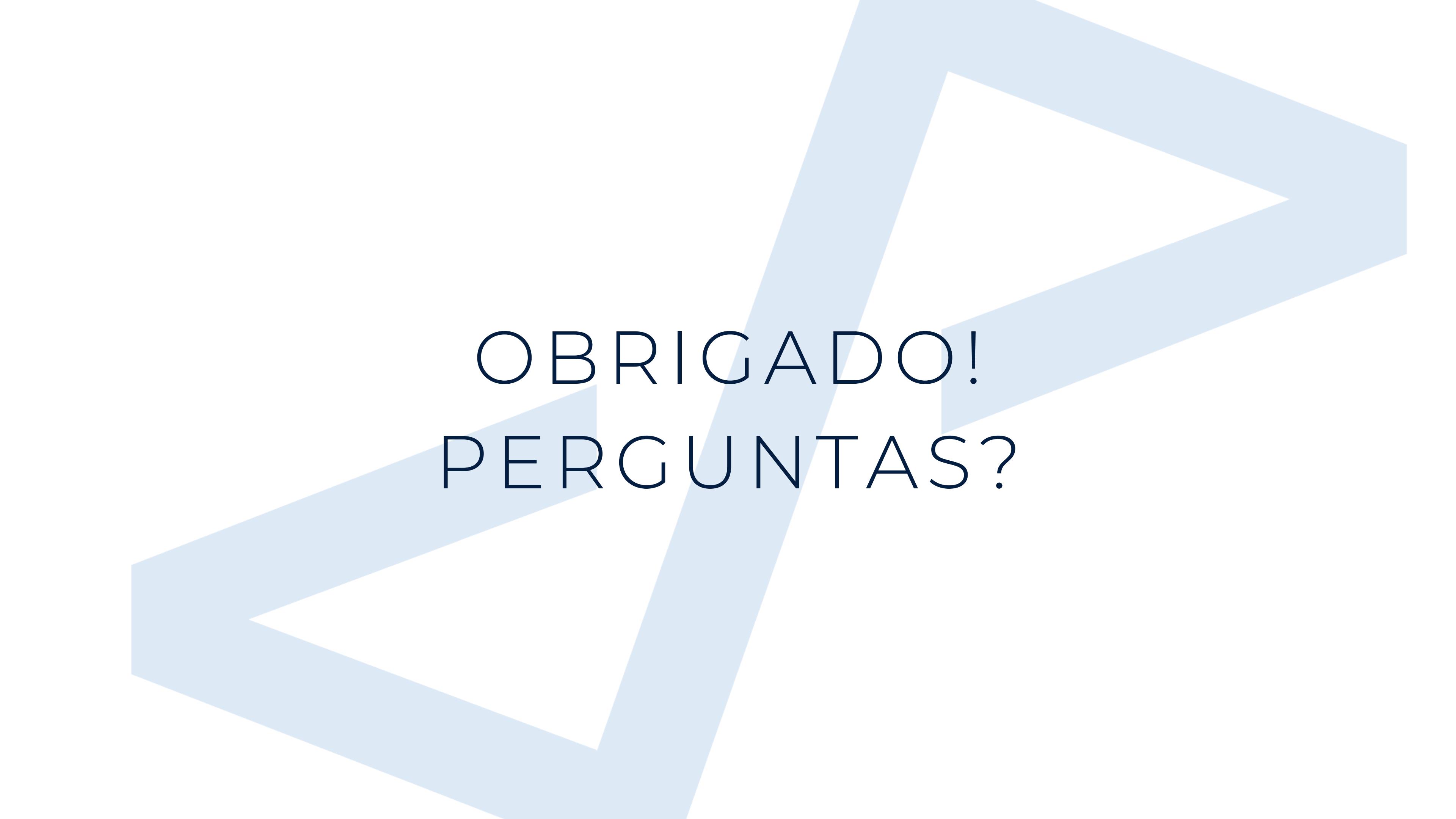
## MÍDIAS INSPER:

- Interesse da universidade no projeto e aumento da divulgação (Expo Tech e Semana Tranforme)



**GODOT**  
Game engine





OBRIGADO!  
PERGUNTAS?