

SUMÁRIO EXECUTIVO – BATALHAS DE CRIATURAS

Motivação

Videogames incorporam bons princípios de aprendizagem, apoiados pelas pesquisas atuais em Ciência Cognitiva, e os lista: identidade; interação; produção; riscos; customização; agência; boa ordenação dos problemas; desafio e consolidação; sentidos contextualizados; frustração prazerosa; pensamento sistemático; exploração, pensamento lateral, revisão dos objetivos; ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído.

Tema: Planejamento com objetivo de desenvolver um software em que o usuário possa efetuar batalha entre Criaturas.

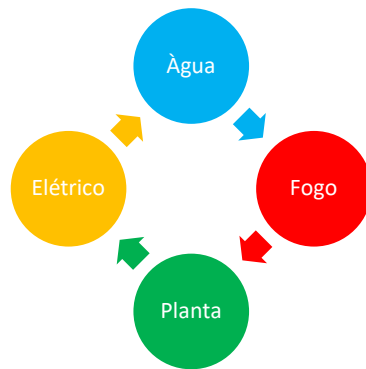
Objetivo: O aplicativo proposto irá simular uma batalha de Criaturas de maneira simples, onde será possível efetuar o cadastro de novos Criaturas, tendo como objetivo principal a diversão do usuário.

Descrição: O software fará simulações de batalhas de criaturas aleatórias, onde o usuário instancia duas Criaturas e os coloca em batalha um contra o outro, onde o dano será de forma aleatória, a batalha será decidida partir de uma base de informações, como Hit Points (HP), dano, defesa, elementos (vantagem e desvantagem), velocidade, a criatura também receberá um nome e conterà um histórico de vitórias e derrotas para cada criatura.

Funcionalidades esperadas para o aplicativo:

- Registrar Criatura (nome, HP, dano, defesa, tipo, velocidade, nível) esse método cria a instancia de uma criatura para que ela possa ser chamada em batalha depois. Escolha de elemento (Fogo, elétrico, água, planta), nesse ponto será definido um elemento para a criatura, onde afetara na batalha caso aja desvantagem ou vantagem (tabela mais abaixo).
- Batalha com dano aleatório (1~x onde X é o ataque com somatória de vantagem) aqui depois de instanciar duas criaturas podemos coloca-las em batalha.
- Histórico de vitórias e derrotas de cada Criatura, após a derrota/vitória de uma criatura, será adicionado um contador de vitória e derrota nas criaturas correspondentes.
- Velocidade afeta quem começara atacando na hora da batalha.
- Para o ataque chegar ao hp, ele tem que ser maior que a defesa.
- Quando HP chegar a zero o Criatura perde, e a outra vence.
- Bônus de 10% em tudo por nível.
- Sistema de vantagem relativa aos elementos.

TIPO	Vantagem	desvantagem
Água	20% hp, dano, velocidade	-10% dano, defesa
Fogo	20% hp, dano, velocidade	-10% dano, defesa
Planta	20% hp, dano, velocidade	-10% dano, defesa
Elétrico	20% hp, dano, velocidade	-10% dano, defesa



Sobre as tecnologias para o desenvolvimento:

- Plataforma de desenvolvimento: .NET com C#, ambiente desktop;
- Plataforma de execução da aplicação: Windows

Sobre o desenvolvedor

Jean Luiz dos Santos Prado é aluno de Ciência da Computação do campus de Medianeira e trabalha como Analista de dados business intelligence na empresa Aliare.