

PhysiShot

Fernando Andrade Cristovão

Público-alvo	3
Gênero do jogo, influências e diferenciais	3
Enredo do jogo	3
Cronograma de desenvolvimento	3

Público-alvo

O PhysiShot destina-se a pessoas de todas as idades, com ênfase em alunos do ensino médio e de graduação de exatas que estejam nos seus primeiros períodos e tenham o curso de Física I.

Gênero do jogo, influências e diferenciais

O jogo será do tipo tiro-ao-alvo, explorando o lançamento oblíquo, tendo com influências jogos do mesmo gênero, podendo citar o *Angry Birds* como exemplo.

Sendo o movimento oblíquo, um movimento que pode ser decomposto em suas componentes verticais e horizontais, o diferencial deste jogo, além das sprites, será a exibição ao longo do tempo dos vetores do movimento, além da ação do vento.

Enredo do jogo

Sendo um jogo educacional, um enredo ainda não foi definido, porém durante o desenvolvimento uma história será criada.

Cronograma de desenvolvimento

O desenvolvimento terá a expectativa de desenvolvimento conforme a tabela abaixo, começando a contar a partir da segunda semana do mês de março de 2021.

Semana	Atividade
1ª Semana	Criar um enredo e selecionar sprites
2ª Semana	Início da criação das bibliotecas físicas do jogo
3ª Semana	Mockup da animação
4ª Semana	Entrega da primeira sprint
5ª Semana	Aprimoramento das bibliotecas físicas do jogo, inserção de elementos adicionais como vento
6ª Semana	Criação das animações finais com os sprites selecionados
7ª Semana	Ajustes finais
8ª Semana	Entrega versão final

