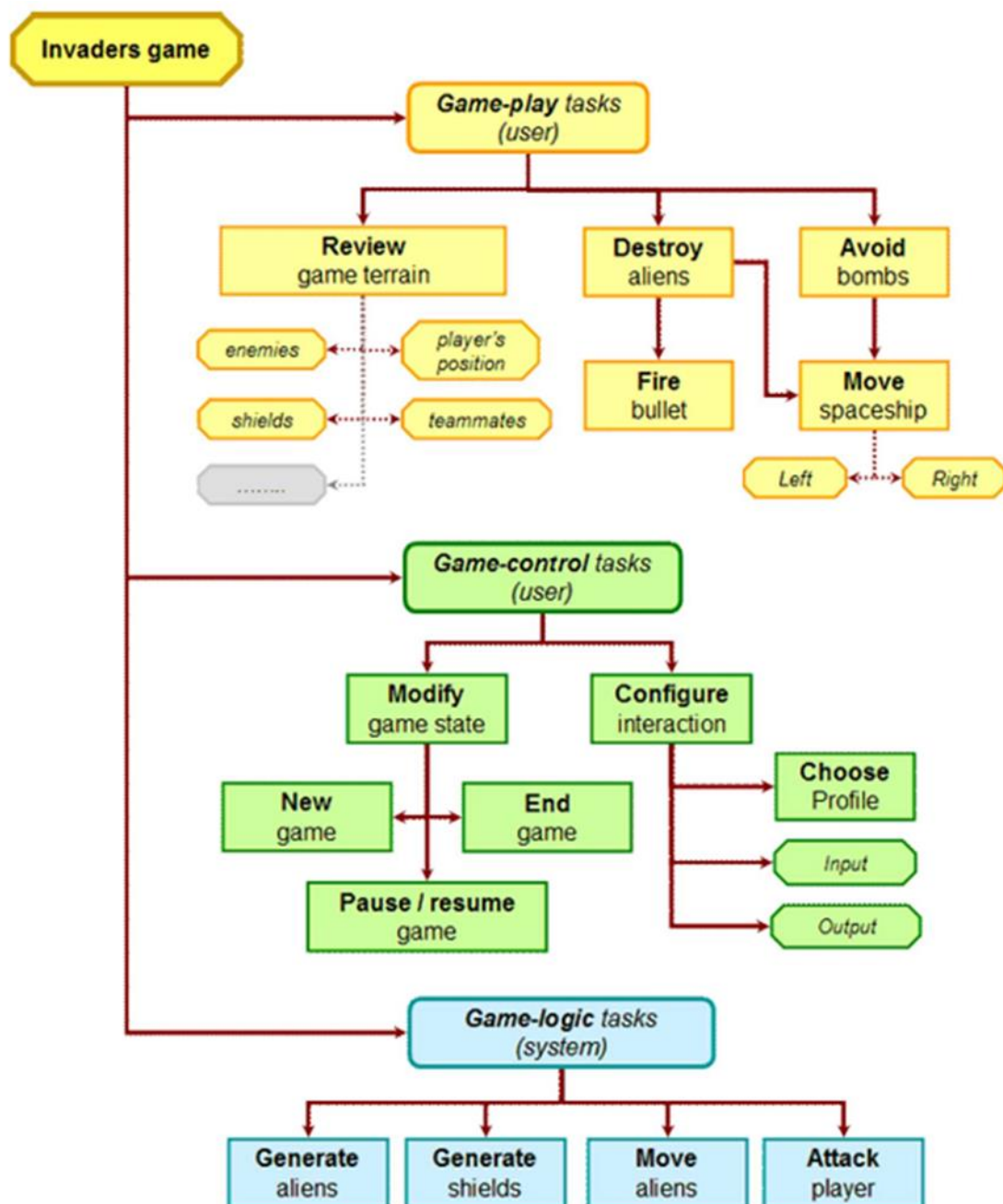


Tarefa

Um jogo universal procura atender a diferentes necessidades e habilidades de interação de seus usuários. Para isto, é necessário que a implementação permita ao jogo adaptar-se, em tempo de execução e da melhor forma possível, às necessidades do usuário.

Esta tarefa solicita a implementação diferentes especializações (duas ou três) para a interação com um clone do jogo Space Invaders utilizando o motor disponibilizado.

Um possível design para o jogo pode ser acessado em http://www.gamasutra.com/view/feature/1764/unified_design_of_universally_php. Este design emprega o Unified Design, um processo para o design de jogos universais.



Anthony Savidis, Dimitris Grammenos.

Extraída de < http://www.gamasutra.com/view/feature/1764/unified_design_of_universally_php >.

Algumas possibilidades para especializações da tarefa são:

1. Usuário médio:
 - Jogo convencional;
 - Entrada: dispositivos e comandos padrões.
 - Saída: gráficos e sons.
2. Usuário com deficiência visual (cego):
 - Entrada: dispositivos e comandos padrões; automatização de movimentação ou disparos;
 - Saída: sons.
3. Usuário com deficiência visual (baixa visão):
 - Entrada: dispositivos e comandos padrões; automatização de movimentação ou disparos;
 - Saída: gráficos (maior escala) e sons.
4. Usuário com deficiência motora:
 - Entrada: um único comando; automatização de movimentação ou disparos;
 - Saída: gráficos e sons.
5. Usuário com deficiência cognitiva:
 - Alterações na velocidade do jogo;
 - Entrada: dispositivos e comandos padrões;
 - Saída: simplificação de estímulos.