

# Prévia do Projeto - MC322

Hannah de Oliveira Plath  
Gabriel Silva Vieira de Melo

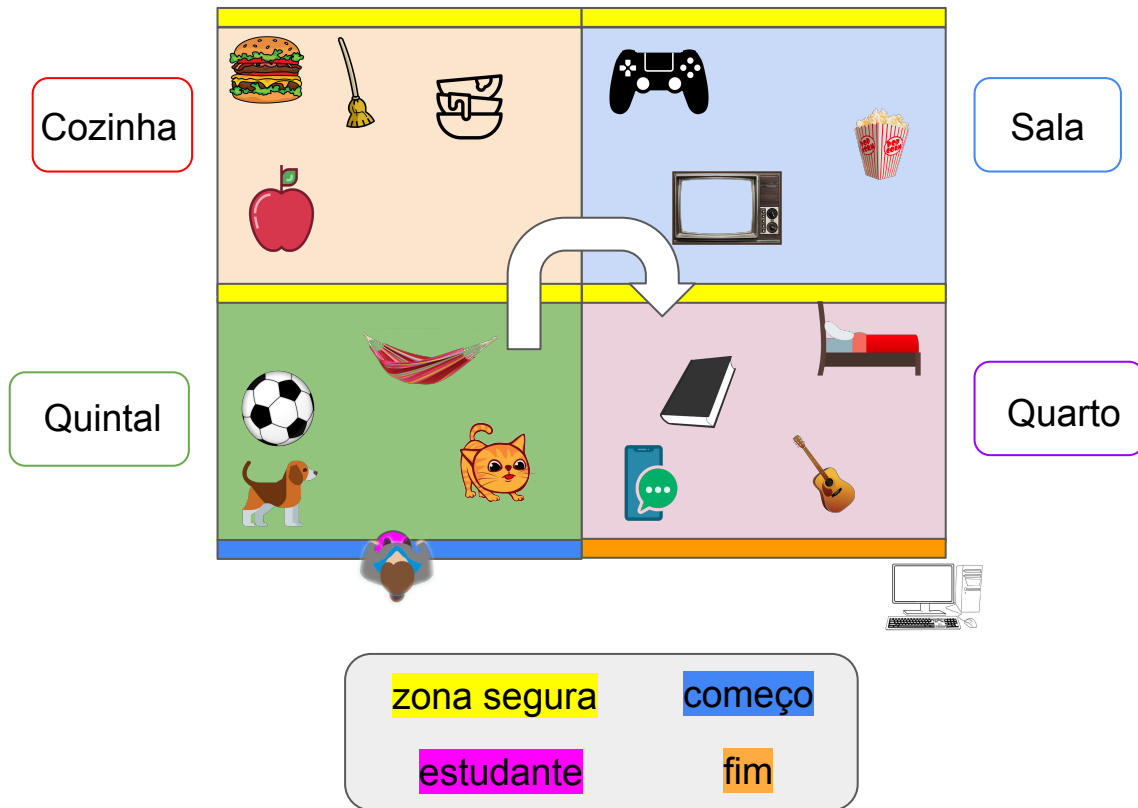
Há quase um ano e meio no EAD, nós estudantes sabemos que um dos maiores desafios do estudo remoto é se manter focado. Na superfície, isso pode parecer uma tarefa fácil, mas assistir aulas em casa é uma tarefa que apresenta vários desafios, como telefonemas inesperados, animais que demandam atenção e pilhas de louça que parecem nunca ter fim.

Com isso em mente, propomos um jogo em que você deve ajudar um estudante a chegar são e salvo no seu computador para assistir uma aula. Para isso ele deve atravessar diferentes cômodos da casa, desviando das distrações e obrigações que aparecem pelo caminho.

A dinâmica do jogo foi inspirado no jogo de Arcade, Frogger.

## Espaço do Jogo: CASA

- O espaço celular é dividido em quatro cômodos;
- Cada cômodo possui pelo menos três distrações, que nosso personagem deve evitar;
- Entre os cômodos existe uma zona segura, chamada de corredor, que está fora do alcance das distrações;
- O objetivo final é chegar no computador que está no quarto.



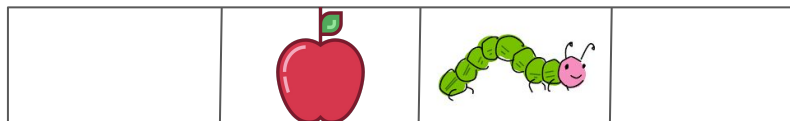
## Agentes: DISTRAÇÕES

Cada distração possui as seguintes propriedades:

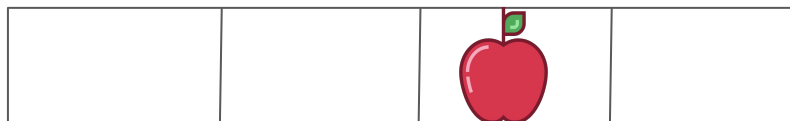
- Percurso;
- Velocidade;
- Número de estados;
- Espaço que ocupa;
- Tempo em cada estado;



1º LOOP



2º LOOP



3º LOOP

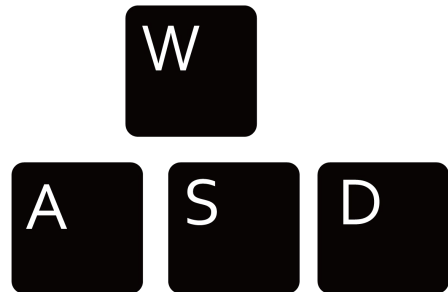
Exemplo: Maçã na Cozinha

- Percurso: horizontal;
- Velocidade: uma célula a cada loop de jogo;
- Número de Estados: 2
- Tempo no Estado: 1 loop
- Espaço ocupado:
  - Estado 1: 1 casa
  - Estado 2: 2 casas

## Agentes: ESTUDANTE

O estudante será controlado pelo jogador

- W - Anda para frente;
- S - Anda para trás;
- D - Anda para direita;
- A - Anda para esquerda.



O estudante precisa desviar de todas as distrações, como:

- Cachorro;
- Bola de futebol;
- Maçã;
- Louça para lavar;
- Hamburger;
- Filme;
- Videogame;
- Celular;
- Livro;
- Sonecas;



## O Cômodo

- Cada cômodo possui objetos de distração que devem ser evitados;
- O estudante deve atravessar o cômodo até chegar no corredor no fim da sala;
- O estudante pode se movimentar na vertical e na horizontal;
- Caso ele trombe com alguma das distrações, ele perde o jogo.



## O Cômodo

- Cada cômodo possui objetos de distração que devem ser evitados;
- O estudante deve atravessar o cômodo até chegar no corredor no fim da sala;
- O estudante pode se movimentar na vertical e na horizontal;
- Caso ele trombe com alguma das distrações, ele perde o jogo.



## O Cômodo

- Cada cômodo possui objetos de distração que devem ser evitados;
- O estudante deve atravessar o cômodo até chegar no corredor no fim da sala;
- O estudante pode se movimentar na vertical e na horizontal;
- Caso ele trombe com alguma das distrações, ele perde o jogo.





## O Cômodo

- Cada cômodo possui objetos de distração que devem ser evitados;
- O estudante deve atravessar o cômodo até chegar no corredor no fim da sala;
- O estudante pode se movimentar na vertical e na horizontal;
- Caso ele trombe com alguma das distrações, ele perde o jogo.



## O Cômodo

- Cada cômodo possui objetos de distração que devem ser evitados;
- O estudante deve atravessar o cômodo até chegar no corredor no fim da sala;
- O estudante pode se movimentar na vertical e na horizontal;
- Caso ele trombe com alguma das distrações, ele perde o jogo.



## O Cômodo

- Cada cômodo possui objetos de distração que devem ser evitados;
- O estudante deve atravessar o cômodo até chegar no corredor no fim da sala;
- O estudante pode se movimentar na vertical e na horizontal;
- Caso ele trombe com alguma das distrações, ele perde o jogo.



## Arquitetura:

- Fluxo de comunicação:

