

# Trabalho Final RV - Entrega

Autores: Bruna, Gabriel, Julia, Hiago, Nathan e Pedro

## Análise

O que funcionou:

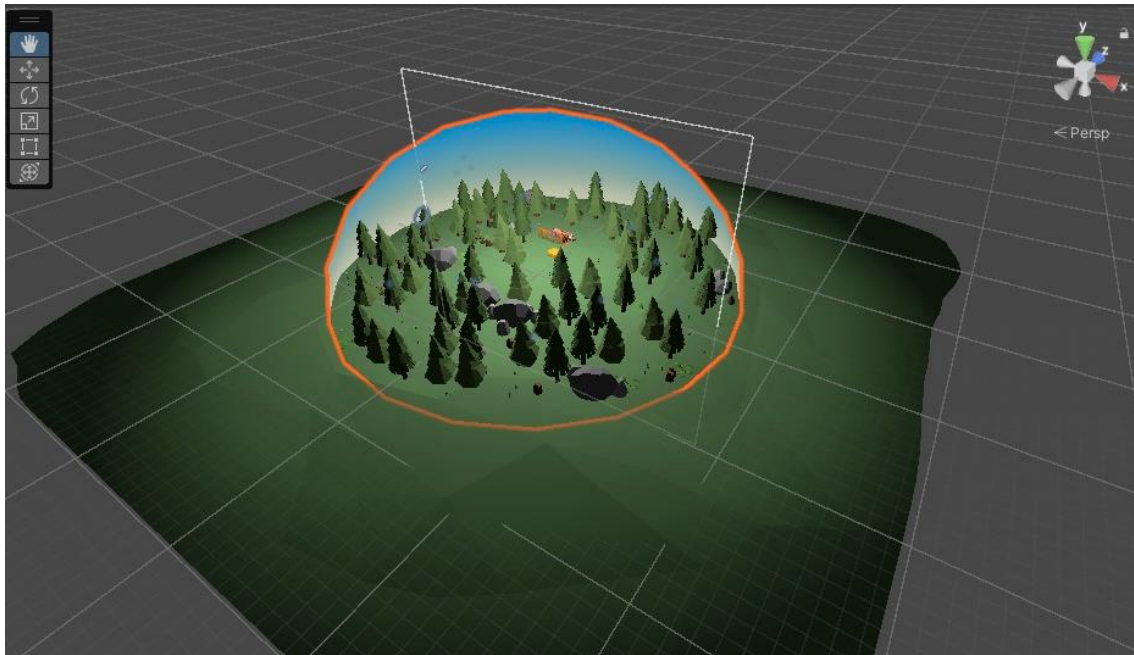
- Criar um jogo, que simula a ideia de um quebra cabeça, onde é necessário remontar um objeto (tigre) cujas partes foram separadas.
- Criar um segundo objeto (tigre) montado, branco e numerado, para facilitar a visualização de onde vai cada peça.
- Jogar múltiplas vezes, assim que o objeto for completamente montado.
- Criar um cenário imersivo na natureza, com interfaces simples e altamente intuitivas (apenas um botão para jogar e o jogo em si).
- Desenvolver em Unity. Tivemos dificuldade com a plataforma por não estarmos acostumados mas foi possível se virar.

O que não funcionou:

- Disponibilizar um APK para todas plataformas. Só conseguimos para Android devido a dependências de bibliotecas e configurações que não encontramos.
- Implementar a movimentação das peças (clicar e arrastar livremente) se tornou um desafio pois alguma coisa (que não descobrimos) fazia as peças girarem sem parar nesse modo (arrastar).
- Agrupar as peças automaticamente ao aproximá-las. Como mudamos o arrastar e soltar para um clique na peça e ela se teletransportar para o local correto, essa funcionalidade não se tornou viável.
- Usar Joystick. Não havia tutoriais ou instruções de uso atualizadas do aparelho na Internet e por isso, não conseguimos fazer o jogo funcionar atrelado a um aparelho externo. Por isso, decidimos trocar o uso de um Joystick pelo botão do próprio Cardboard (que simula o clique na tela do celular).

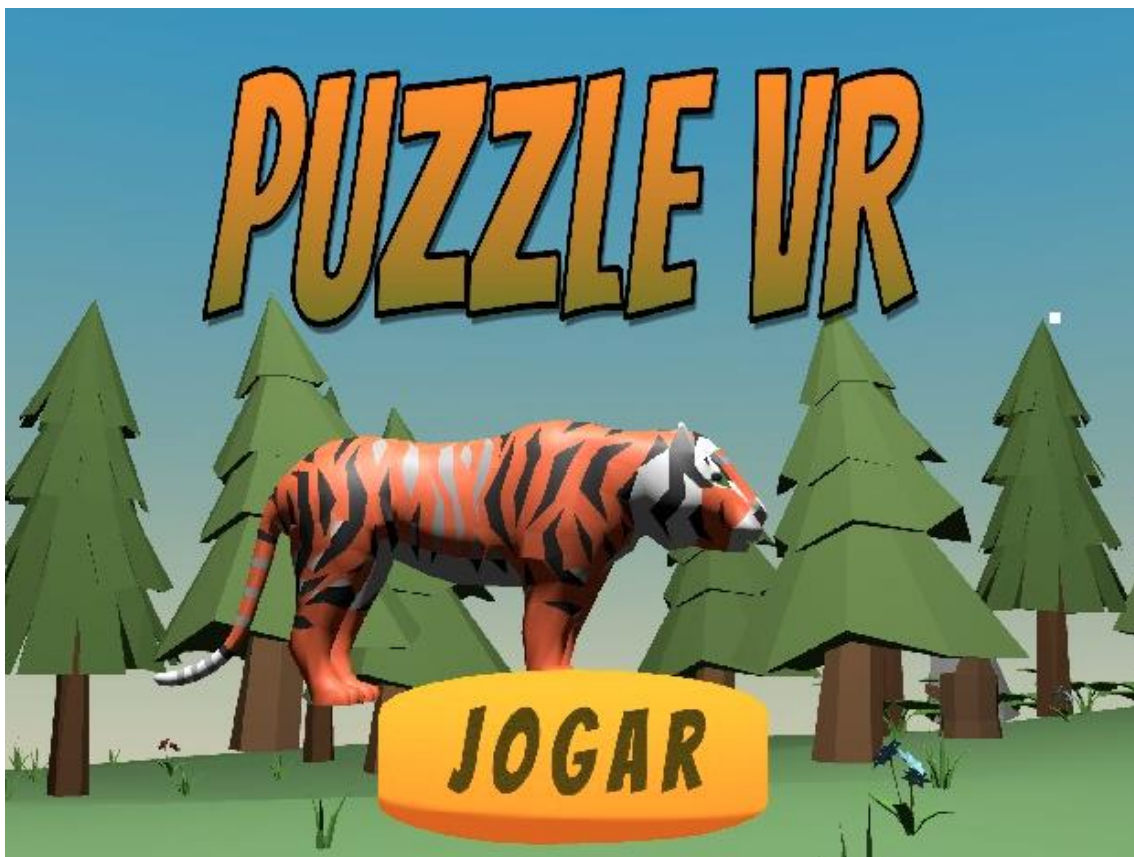
## Cenário

Ambiente que foi construído para o jogo. Foi escolhido a ambientação de uma floresta, devido ao objeto escolhido (tigre). O cenário possui um terreno de grama, uma cúpula com o céu e objetos inanimados para compor a cena (árvores, gramas, flores, pedras). No centro da cúpula, encontra-se o tigre, o botão, o título e a câmera, apontada para o início do jogo.



## Interfaces

Tela inicial: Começo do jogo



Tela do jogo: Durante o jogo

