

Disciplina: Desenvolvimento Web I – Front-End

Documentação do Projeto

Prof.: Peterson Lobato

[Tabuad4 ON]

1. Identificação do Projeto

Nome do jogo:

Tabuad4 ON

Equipe: Systech

Data de início: 18/09/2025

Plataforma(s) alvo: web

Ferramentas utilizadas: Javascript/CSS, chatgpt, trello, github, sketchbook.

2. Resumo do Jogo

Objetivo do jogo: Estimular o aprendizado de matemática básica.

Público-alvo: Alunos de ensino fundamental

Gênero (ex: aventura, quebra-cabeça, educativo):

Educativo

Estilo visual e sonoro: Background, efeito de acertos e erros, sons de tempo, música de fundo, banco de imagens.

3. Equipe e Papéis

Nome	Função	Responsabilidades
Gilberlan Martins	Gestor	Organização do grupo e criação do Trello
Jadislan Santos	Dev	Desenvolvimento do jogo
Victor Pereira	Dev	Desenvolvimento do jogo
Luan de Lima	Designer	Organização e criação de imagens e sons.

Simão dos Santos	Dev	Desenvolvimento do jogo
------------------	-----	-------------------------

4. Mecânicas do Jogo

Como o jogo funciona? Regras principais: Serão definidos níveis de acordo com dificuldades em operações matemáticas. O jogador deverá concluir os níveis no tempo proposto.

Interações do jogador: Digitar as respostas de acordo com a pergunta.

Níveis ou fases (se houver): Os níveis serão de acordo com as operações matemáticas (soma, subtração, divisão, etc..)

5. Narrativa e Personagens (se aplicável)

História (enredo):

Personagens principais:

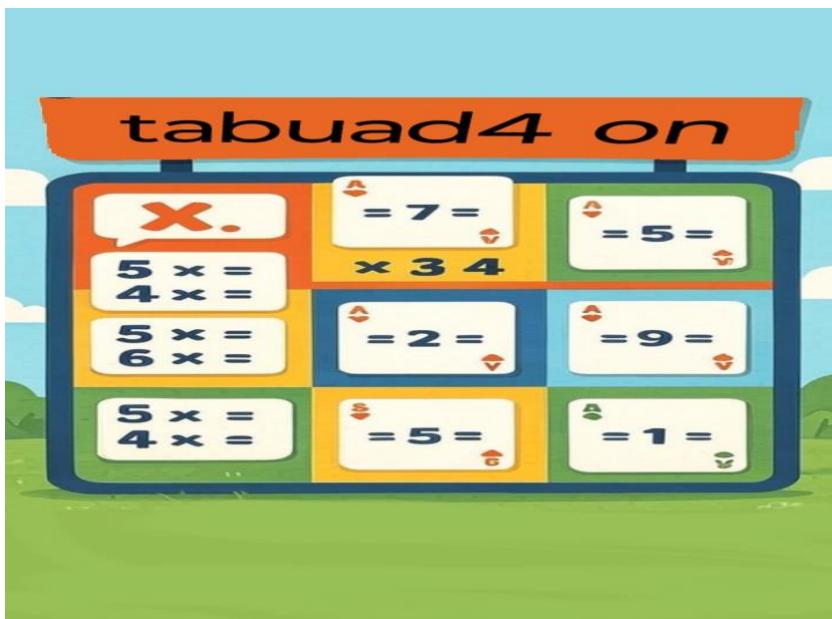
Ambientação:

Disciplina: Desenvolvimento Web I – Front-End

Documentação do Projeto

Prof.: Peterson Lobato

ESBOÇO INICIAL



6. Protótipos e Telas

Telas do jogo (rascunhos ou protótipos visuais):

- Tela inicial
 - Menu
 - Fase de jogo
 - Tela de vitória/derrota
- (Adicionar imagens posteriormente)

7. Processo de Desenvolvimento

Organização das tarefas (print do Trello):

Etapas do Processo de Desenvolvimento

Descreva detalhadamente as etapas seguidas no desenvolvimento do jogo, baseando-se no **Ciclo de Vida de Desenvolvimento de Software**.

1. **Levantamento e Análise de Requisitos**
2. **Planejamento**
3. **Design**
4. **Desenvolvimento**
5. **Testes**
6. **Entrega**

8. Reflexão Final

O que aprendemos com o projeto?

Resposta: HTML e Java script

O que faríamos diferente em um próximo jogo?

Resposta: Adiantar os processos

Como foi o trabalho em equipe?

Resposta: ótimo