

# 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
Jadislân 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:

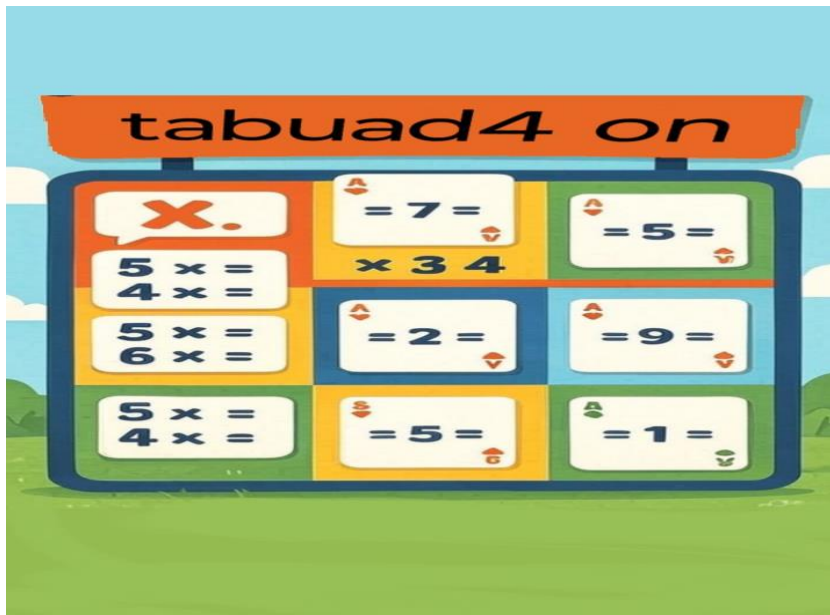
Ambientação:

### 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