

Alunos: Felipe Nogueira Dourado e Guilherme Vinícius Bispo da Silva

Resgate na Floresta

Link: <https://scratch.mit.edu/projects/1150414691/>

Remix de Wildfire Rescue: <https://scratch.mit.edu/projects/575576982>

Resumo do Jogo:

Resgate na Floresta é um jogo onde o jogador assume o papel de um bombeiro em uma missão de resgate durante um incêndio florestal na Califórnia. O objetivo é salvar os veados que surgem na tela, movendo-se da direita para a esquerda, enquanto o fogo se espalha pelo cenário. O jogador precisa resgatar o máximo possível de veados para alcançar 20 pontos, antes que o tempo de 60 segundos acabe ou as 5 vidas sejam perdidas.

Cenários:

Start:



Game:



Game Over:



Win:



Telas:

Primeira tela:

- Após adentrar ao projeto, o usuário é direcionado para a primeira tela e lá recebe uma pequena introdução sobre a temática e o contexto do minigame.

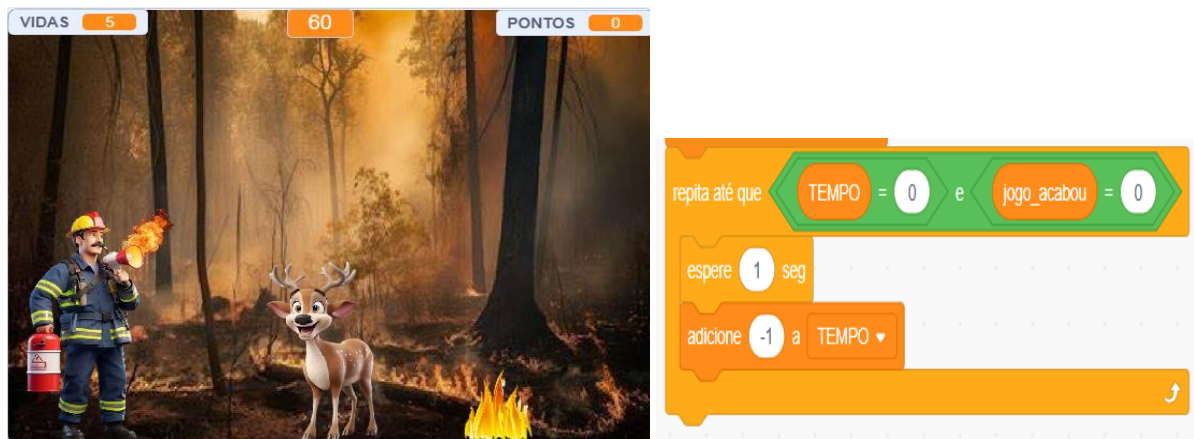


- Nessa tela, há também um botão que, ao ser clicado, leva o player para a tela onde irá jogar.



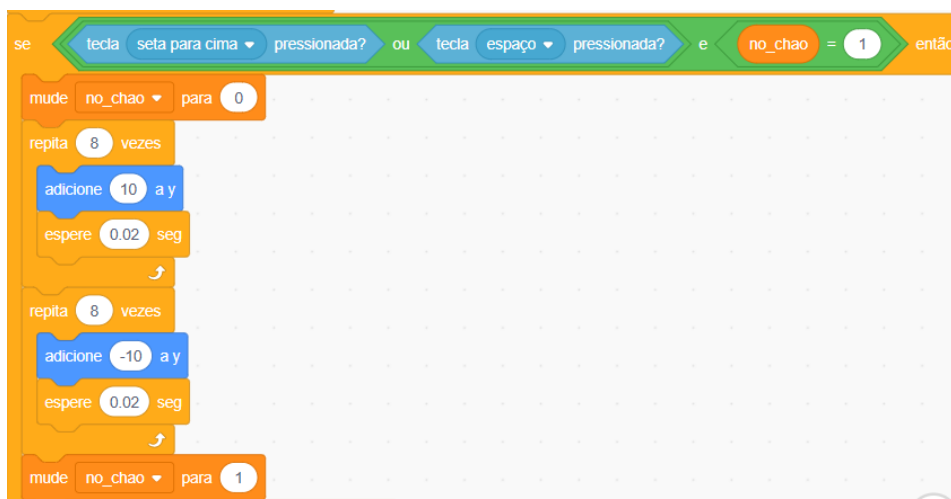
Segunda tela:

- Já na segunda tela, onde o jogo de fato inicia, são disponibilizados um timer de 60 segundos, as vidas, os pontos e três ícones (Sprites) que interagem com o jogador, são eles:



- **Bombeiro:** Caracterizado por ser controlado pelo jogador por meio da tecla de espaço ou seta para cima, para realizar um movimento no eixo vertical (eixo y), ou seja, um salto, no intuito de desviar do Sprite de Fogo e salvar o Sprite Veado por meio do contato de um pixel da tela em comum para os dois Sprites, contabilizando assim um ponto no sistema de pontuação. Caso o Bombeiro atinja o marco de 20 pontos, o jogo o leva para a tela de Win. Nessa tela, é exibida uma mensagem informando ao jogador sua vitória, juntamente com dados reais sobre as estatísticas das mortes de veados causados em incêndios florestais no estado da Califórnia. Caso contrário, quando o Bombeiro dividir o mesmo pixel da tela que o Fogo, ele perde uma das 5 vidas dadas no início do jogo no sistema de vidas. Ao fim das 5 vidas, o jogo leva o usuário à tela de Game Over.

Pulo do Bombeiro:



- **Veado:** Caracterizado por receber uma movimentação horizontal (eixo x) e contínua programada, iniciando do lado direito da tela com destino ao lado

esquerdo. Quando Sprite Veado encosta no pixel em comum do Sprite Bombeiro, a imagem do Veado some da tela e 1 ponto é adicionado ao sistema de pontuação do jogo. Logo após, uma nova imagem do Veado é gerada na tela, executando a mesma ação anterior até o término do timer.



- Fogo: Caracterizado por executar a mesma movimentação do Sprite Veado, na horizontal (eixo x), com a diferença de que quando entra em contato com o Sprite Bombeiro por 5 vezes/vidas, determina-se o fim do jogo, levando o usuário para a tela de Game Over.



Terceira tela:

- Se PONTOS = 20: Caso o sistema de pontuação do jogo detecte o acúmulo de 20 pontos na variável que contabiliza os pontos, o jogo automaticamente interrompe todas as ações e direciona o usuário até a página de vitória, onde será exibida uma breve informação sobre o número de baixas dos veados em incêndios florestais na California



- Se VIDAS = 0 ou TEMPO = 0: Caso o sistema de vidas identifique que a variável que contabiliza as vidas chegou ao valor 0 ou o timer esgote por completo seu tempo, o usuário é direcionado para a página de Game Over. Isso significa que se qualquer uma das condições for atendida, é o suficiente para que o usuário perca o jogo.



