

Especificação em Projeto

Grupo: Turma 7, Grupo 6 – composto por Henrique Sousa, Melissa Silva e Mateus Silva.

Primeira Semana

Como primeiro objetivo para o projeto, tencionamos elaborar e tratar dos gráficos do projeto, tratando da aparência visual do logótipo do jogo, menu principal, *leaderboard*, página de instruções (*Como Jogar*) e, por fim, o *tabuleiro* de jogo em si.

Segunda Semana

O segundo objetivo que procuramos atingir para o projeto é a implementação do *Timer* e do *Keyboard* no jogo – escolhemos agrupar os dois dispositivos por serem de maior facilidade e devido a precisarmos do nosso quarto dispositivo para tornar o jogo operacional a tempo da demonstração do projeto. O *Timer* será envolvido na implementação do botão *VS*, que faz parte da nossa proposta, enquanto o *Keyboard* está envolvido na seleção de opções do menu principal e no fornecimento de *input* de nomes de jogadores vencedores para registrar na *Leaderboard*.

Terceira Semana

O terceiro objetivo passa pela implementação do rato, que o elemento já mencionado como essencial para tornar o jogo operacional – isto por ser necessário para selecionar as cores que definem as sequências usadas no jogo. D

Após a Primeira Demo

- Concertar *bugs* no jogo (que, com certeza, existirão);
- Implementação do *RTC* (para interação com a *Leaderboard*, registrando a data em que uma vitória contemplada para esta foi conseguida);
- Implementação da *Serial Port* (que tornaria o jogo *multiplayer* entre 2 computadores diferentes)¹;
- Animação inicial do *menu* (mais detalhada/caprichada);

¹ A nossa ideia original passa por fazer o jogo sempre no mesmo computador, partilhando o rato entre os dois – este objetivo é tomado por nós como um *stretch goal*, isto é: se pudermos, fá-lo-emos.