

Nota de Confidencialidade

Este documento e quaisquer arquivos transmitidos com ele são confidenciais e destinados exclusivamente para uso do indivíduo a que foram enviados.

Esta mensagem contém informações confidenciais e se destina apenas à pessoa indicada. Se você não for o destinatário dela, não deve divulgar, distribuir, imprimir ou copiar este conteúdo. Notifique o remetente imediatamente se você recebeu este documento por engano e exclua-o de seu sistema.

Se você não for o destinatário, você está notificado de que divulgar, copiar, distribuir ou realizar qualquer ação com base no conteúdo deste documento e anexos é estritamente proibido.

Exercício Godot: Ant Bonus

Introdução

Este exercício tem como objetivo avaliar o candidato, seu conhecimento, seu raciocínio lógico, as abordagens escolhidas na resolução dos problemas e a entrega como um todo.

O exercício simula tarefas e problemas comuns encontrados no desenvolvimento de jogos. Nós desenvolvemos jogos para diversas plataformas e com diferentes engines.

É comum também realizarmos a conversão desses jogos de uma plataforma para outra visando atingir diferentes públicos ou facilitar a manutenção. Nessas conversões, o objetivo é sempre garantir que a nova versão seja o mais fiel possível à original.

Objetivo

Considere o jogo fictício Ant Bonus: ele é um mini jogo clássico de revelação aleatória e de múltipla-escolha que completa a experiência de um jogo principal. Ele foi desenvolvido utilizando tecnologias disponíveis na sua época e há anos conta com milhares de fãs.

Recentemente foi tomada a decisão de criarmos uma nova versão para web e desktops, utilizando a engine Godot 3.2.

Você deve recriar esse jogo e é importante que ele preserve a essência e os comportamentos presentes no jogo original.

Dentro do mesmo arquivo Zip que contém este documento você encontrará:

- **Ant Bonus.mp4**: Um vídeo de referência que ilustra o funcionamento do jogo original com alguns ajustes ainda pendentes;
- **Pasta assets**: Todos os assets gráficos e sonoros para montagem do jogo.

A entrega deve ser composta de todo o projeto Godot desenvolvido, incluindo códigos, assets e tudo mais que for necessário para rodá-lo.

O código do projeto deve ser entregue em um repositório **github.com**, com instruções em um arquivo README.md sobre como executá-lo com sucesso.

Obrigado e boa sorte!