Link do GitHub: https://github.com/isabelafr/Projeto\_Final.git

1. Nome do projeto: Python Man.
2. Integrantes: Bruna Di Bisceglie, Daniela Bento, Fernanda Dib e Isabela Ribeiro.
3. Potencial usuário do projeto: crianças, adolescentes e adultos que procuram um passatempo.
4. Descrição do produto: o jogo consistirá em labirintos na qual o jogador deverá coletar alguns itens para passar de fase. Ao mesmo tempo, o jogador será ameaçado por personagens que terão a função de tirar suas vidas, causando sua morte.
5. Existem produtos similares como PacMan, o jogo em que baseamos o nosso e também Sneak que é parcialmente parecido.
6. Recursos utilizados: tutorias online, livros sobre jogos e sobre Python, YouTube, pesquisas no Google, funções, listas e loops do Python, e vários outros.
7. Planos B:

a) Fazer um jogo que consiste em somatórias, semelhante ao existente “2048”;

b) Fazer um jogo semelhante ao Uno, na qual os jogadores recebem 7 cartas e, seguindo as regras, quem acabar com suas cartas antes vence.