Universidade Federal de Sergipe

Auditoria e Segurança de sistemas

Docente: Igor Peterson

Discentes: Clovijan, Igor Terriaga e João Alves Jr.

**Tema do trabalho**: Códigos maliciosos (Malware)

**Objetivo**: Apresentar de maneira lúdica os vários tipos de malwares, e como identificá-los no nosso cotidiano.

**Personagens**: Matilda, Raoni.

**Roteiro do jogo**: O personagem escolhido terá que enfrentar obstáculos (malwares) e destruí-los com as formas de prevenção. Ao esbarrar com o o código malicioso, o personagem poderá escolher entre as diversas ferramentas disponíveis para combatê-los.

Exemplo: Ao encontrar um vírus, será necessário usar a ferramenta adequada, que nesse caso será um anti-vírus. Caso opte por usar inadequada, ele será infectado e o game será encerrado (Game-Over).

**Formato de jogo**: RPG

**Plataforma**: Mobile

**Framework**: Godot 3.0

**Planejamento**

Entrega 10/02: Imagens dos personagens e cenário

Entrega 17/02: Criação de telas iniciais do game

Entrega 24/02: Inserção e movimentação do personagem

Entrega 02/03: Interação do personagem com o cenário

Entrega parcial: 11/03

Entrega final: 16/03