**Projeto de RPG - 2019**

**PLANETA TERRA CHAMANDO**

**Composto por:**

Caio Vinicius Sousa Moreno

João Vitor Alves da Silva

Paulo Henrique Nogueira Costa

Renan Scarpato

**INTRODUÇÃO**

Nosso projeto segue a abordagem de desenvolvimento seguindo o processo de *Design Thinking*, com a criação de um jogo *RPG* em cima da linguagem (estruturada) Java.

Em associação do jogo a uma matéria estudada, com parceria nas divisões de tarefas ao cronograma de atividades elaborado no Trello, bem como seu pleno acompanhamento.

Realizado na *IDE Eclipse*, em utilização do GitHub para versionamento do projeto.

**DESIGN THINKING**

*Um jeito de solucionar desafios de forma criativa, inovadora e por diferentes perspectivas.*

O processo de *design thinking* geralmente é feito em grupo e dividido em fases, que podem ser sete, cinco ou quatro, de acordo com o autor, depende da necessidade em abordagem.

Etapas:

**1. Observar/Entender**

*Entender quais são as necessidades das pessoas envolvidas no problema; do que precisam, do que gostam, o que querem.*

**2. Definir**

*A partir da pesquisa, delimitar qual é o problema, o que precisa ser resolvido ou criado.*

**3. Idear**

*É a fase de brainstorm, em que as ideias e sugestões devem fluir sem censura, sem medo de errar.*

**4. Prototipar**

*Escolher uma ou algumas ideias (aqui é que costumam entrar os post-its, que ajudam o grupo a organizar e selecionar as ideias mais recorrentes ou mais interessantes) e criar protótipos.*

*Pode ser um desenho, um fluxograma, algo que simule o produto final.*

**5. Testar**

*Experimentar os protótipos e escolher o que faça mais sentido, em correção das falhas.*

**O QUE É UM JOGO RPG?**

*Role-playing game* – ou RPG – é um “jogo de interpretação de papéis”, concentrado em uma narrativa e representação de personagens fictícios, que se interagem com um universo próprio.

Narrativa esta, baseada em decisões, desafios e interpretação. O jogador controla e assume papéis de personagens da história.

**DISCIPLINA**

Utilização de Conceitos de Computação.

Definição surgiu por se tornar completamente moldável e aplicável à história, ao tema e aos desafios possíveis idealizados.

Associamos características da matéria para o contexto de uma nave espacial junto do quesito sistêmico e os desafios que serão enfrentados pelo personagem.

*Exemplos de aplicação*:

* Decodificar coordenada introduzida em binário;
* Portas lógicas às portas da espaçonave;
* Sistemas computacionais numéricos;

**SINOPSE**

O rei alienígena Cehros em uma viagem tripulada à procura de vida, colonização e novos recursos, some inexplicavelmente dentro do Sistema Solar, perdendo contato a sua civilização.

Seu último registro foi a mensagem indicando o avistamento de um planeta de cor azul e esverdeado, rodeado por branqueadas névoas.

A Galáxia de Andra-37, localizada a 20 anos-luz da Estrela de Icarus, inicia a missão dos vorazes viajantes: *a marcha em resgate do seu Rei.*

*Ao título: Planeta Terra Chamando*

Faça sua própria jornada perante sua classe e conclua sua missão.

Entenda o acontecimento derivado, supere os desafios até seu destino, ou morra tentando.

**Pontos de Observação**

⇨ Não segue linearidade total;

⇨ Jogador se movimenta livremente pela nave;

⇨ O final é resultante do caminho realizado pelo jogador;

⇨ Sistema de moedas (recompensa a cada desafio);

⇨ O planeta visitado possuirá interatividade do tipo: *Itens encontrados/localizados, mercador ou acontecimentos derivados*;

⇨ A classe escolhida possui impacto aos desafios do jogo.

**CLASSES**

(Em definição)

**REFERÊNCIAS**

DESIGN Thinking: Verbete Draft - O que é Design Thinking. **Projeto Draft**, [*S. l.*], p. 01-02, 4 mar. 2015. Disponível em: https://projetodraft.com/verbete-draft-o-que-e-design-thinking/. Acesso em: 17 out. 2019.