

Educational Game Design Document || Grupo 1

Desenvolvido no framework OMLABC

Identidade do Jogo / Narrativa:

Descrição:

O jogo terá sua jogabilidade baseada em point click com estilo de arte em 2D e câmera fixa, os personagens serão animados porem não vão se mover livremente pelo mapa, apenas por consequências causadas pelo jogador.

Pilares do Design:

Descrição:

Rápido, Educativo Exploração

Sumário da Mecânica/Gênero/história(Narrativa):

Descrição:

O objetivo do jogo é escapar de uma caverna, e para isso é necessário resolver os desafios com ajuda de outros personagens e enfrentar inimigos Point and click, onde o jogador vai tomando decisões por cliques através do mouse, onde pode interagir com os personagens do mapa, enfrentar os bosses e se movimentar entres os mapas, durante o jogo o jogador vai encontrar itens que será importante para dar continuidade ao jogo. Os itens encontrados pelo jogador vão ser utilizados para completar missões e fazer trocas com alguns personagens O jogo será vencido quando o jogar encontra as 4 chaves espalhadas pelo mundo que será utilizado para abrir a porta da caverna e escapar. Combate O jogador vai combater os inimigos através do mouse fazendo a sua escolha durante a batalha escolhendo as alternativas propostas. Para enfrentar os inimigos, o jogador vai passar por desafios de perguntas e respostas no estilo rpg, de acordo com a resposta sendo correta ou errada, terá animações do inimigo atacando o jogador e do jogador atacando o inimigo. A conversa com os personagens do jogo é muito importante para o combate do jogo, pois eles vão dar as informações necessárias para poder passar pelos inimigos.

Recursos (features):

Descrição:

Itens Os itens disponíveis são moedas, comidas,livro do conhecimento e chaves. Comidas: As comidas serão utilizadas para restaurar a vida do jogador. Chaves: As chaves vão servir para abrir portas e também para vencer o jogo. Livro do conhecimento: Livros que aumentam o nível de conhecimento permitindo a entrada em novos locais

Interface:

Descrição:

Utiliza do mouse nos pontos de interesses para executar as diversas ações

Estilo de Arte:

Descrição:

Jogo 2d com pixel arte. <https://pixel-poem.itch.io/dungeon-assetpuck> <https://aekae13.itch.io/16x16-dungeon-walls-reconfig> <https://ghostpixxells.itch.io/pixelfood> <https://0x72.itch.io/16x16-dungeon-tileset> Criadores das artes utilizadas em nosso jogo.

Música e Sons:

Descrição:

A ser implementado

Critérios de Lançamento:

Descrição:

Platform: Choico Audiência: 14-24 Anos Gêneros: Todos os gêneros Meta 1: Desenvolver os personagens - Completa Meta 2: Desenvolver os mapas - Completa Meta 3: Desenvolver os desafios - Completa Meta 4: Desenvolver as mecânicas - Completa

Conteúdo Educacional do Plano de Ensino:

Descrição:

CONCEITOS FUNDAMENTAIS EM PROGRAMAÇÃO: Conceitos básicos. Edição, compilação, execução, depuração, programas e linguagens de programação. ATRIBUIÇÃO E E/S: Comando de atribuição; Leitura de dados; Exibição de Dados e Resultados; Exemplos de Implementação. Operações Numéricas: Tipos de dados numéricos; Operadores numéricos; precedência de operadores; Conversão de tipos de dados; Exemplos de implementação. OPERAÇÕES BOOLEANAS: Tipo Booleano ou lógico; Operações lógicas; Exemplos de implementação. CONDICIONAL: Tomadas de decisão; Comandos se...então; Comando se...então...senão; Composição de condições (operadores lógicos e de relação); Comandos de repetição aninhados; Exemplos de implementação. REPETIÇÃO: Repetições. Comando enquanto...; Comando faça...enquanto; Comando para...até...; Composição de comandos de repetição e condicionais; Comandos de repetição aninhados; Exemplos de implementação. OPERAÇÕES COM CADEIAS DE CARACTERES: Conceito de String. Operações com strings; Exemplos de implementação. VETORES: Conceito de vetor; Operações Básicas em vetores (criação, inicialização, inserção, remoção, troca, busca, somatória, média, contagem); Exemplos de implementação. AVALIAÇÃO: Testes, exercícios, trabalhos e/ou provas.

Objetivos Educacionais(CHA):

Descrição:

COGNITIVOS: Conhecer conceitos fundamentais de programação como edição, enlace e execução; compreender os aspectos que envolvem a programação, tais como variáveis, operações, entrada e saída; Compreender o fluxo de máquina na busca e soluções de problemas. HABILIDADES: Adquirir capacidade para pensamento crítico, operacional e lógico; Adquirir capacidade para pesquisa. ATITUDES Valorizar a busca de inovações tecnológicas e operacionais em programas desenvolvidos; Conscientizar-se da necessidade de pesquisa, como fonte de ampliação de conhecimentos, que sirvam de plataforma ao aprimoramento de atitudes e ser arrojado na solução de problemas de tomada de decisão.