

Educational Game Design Document || Grupo 2

Desenvolvido no framework OMLABC

Identidade do Jogo / Narrativa:

Descrição:

O personagem principal está em uma caverna em busca da cura de uma doença que afeta a cidade inteira. Seguindo pelo percurso, tendo desafios pela frente ele irá aprender diversas coisas e coletar itens importantes para ajudar a criar a cura, e assim consequentemente, salvar a cidade.

Pilares do Design:

Descrição:

Educação, aventura e entretenimento.

Sumário da Mecânica/Gênero/história(Narrativa):

Descrição:

O jogo tem uma mecânica point and click (apontar e clicar), onde é preciso explorar o cenário apenas com o seu mouse, com o gênero RPG e aventura.

Recursos (features):

Descrição:

O jogador recebe experiência e sabedoria ao acertar uma questão.

Interface:

Descrição:

Utilizamos apenas o mouse para interagir no jogo. A interface possui 4 variáveis, sendo elas: experiências, moedas, vidas e sabedoria.

Estilo de Arte:

Descrição:

O estilo de arte é pixel art nos personagens e imagens de backgrounds para os cenários com licença Creative Commons: <https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/legalcode> Retirados do site <https://itch.io/>

Música e Sons:

Descrição:

Pretendíamos nós mesmos criar uma música, a plataforma choico estava começando a ficar sobrecarregada e ficamos com receio de colocar a musica. Porém a trilha sonora que escolhemos para o nosso jogo era de um som calmo e lento.

Critérios de Lançamento:

Descrição:

Plataforma: ChoiCo Publico alvo: 18 à 30 anos Meta principal do jogo: Ensinar programação de computadores em uma plataforma com mecanismo point-click
Passo 1: Cenário de fundo
Passo 2: Decorar cada ambiente do jogo
Passo 3: Escolhendo pontos pelo cenário onde terá os ensinamentos da matéria
Passo 4: Planejar perguntas para os jogadores
Passo 5: Desenvolver as mecânicas

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.