

Relatório Meta 2

Aljubarrota: The Game

Multimédia

Universidade de Coimbra

FCTUC – Departamento de Engenharia Informática

Dinis Silva Costa Carvalho, 2018278118

João Pimentel Roque R. Teixeira, 2018278532

José Pedro Moreira Esperança, 2018278596

25 março 2020

Resumo do Trabalho:

O nosso trabalho irá consistir num jogo 2D intitulado “Aljubarrota: The Game”, desenvolvido em JavaScript, HTML e CSS.

O jogo pode ser descrito como um “Fighter 2D”, em que o objetivo máximo é defender a vila dos castelhanos invasores, encarnando o papel de Brites de Almeida, a lendária Padeira de Aljubarrota.

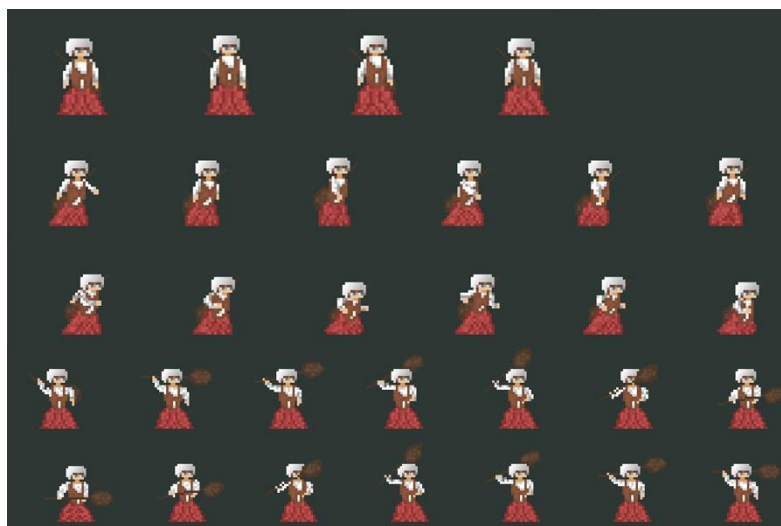
Com a ajuda da sua pá, o jogador deverá derrotar as conseqüentes rondas de castelhanos, que ficarão progressivamente mais difícil ao longo do tempo e das mudanças de nível.

O jogo terá um modo História (que contará com aparições de outras proeminentes figuras da história de Portugal), e um modo Infinito, cujo único objetivo é derrotar o máximo número de inimigos possíveis, de forma a ter o melhor score possível (que, em princípio, será guardado num servidor), em semelhança aos jogos *Arcade* nos quais nos estamos a inspirar.



Protótipo original do primeiro nível do jogo

Os inimigos surgirão de ambos os lados do ecrã, e no canto superior esquerdo encontramos o indicador de “vidas” – representado por 3 pães, e um forno que se apaga quando a padeira morre.



Protótipo das animações da Padeira (desenhada e desenvolvida por nós)

Cada linha representa uma animação das seguintes, respetivamente: *idle*, *walk*, *run*, *draw peel*, *sheet peel*.



Ecrã inicial do jogo, com acesso ao jogo propriamente dito, às opções (de som), ao ecrã informativo de ajuda, e aos créditos.



Ecrã da customização do som

Arquitetura do trabalho:

Diagrama de classes:

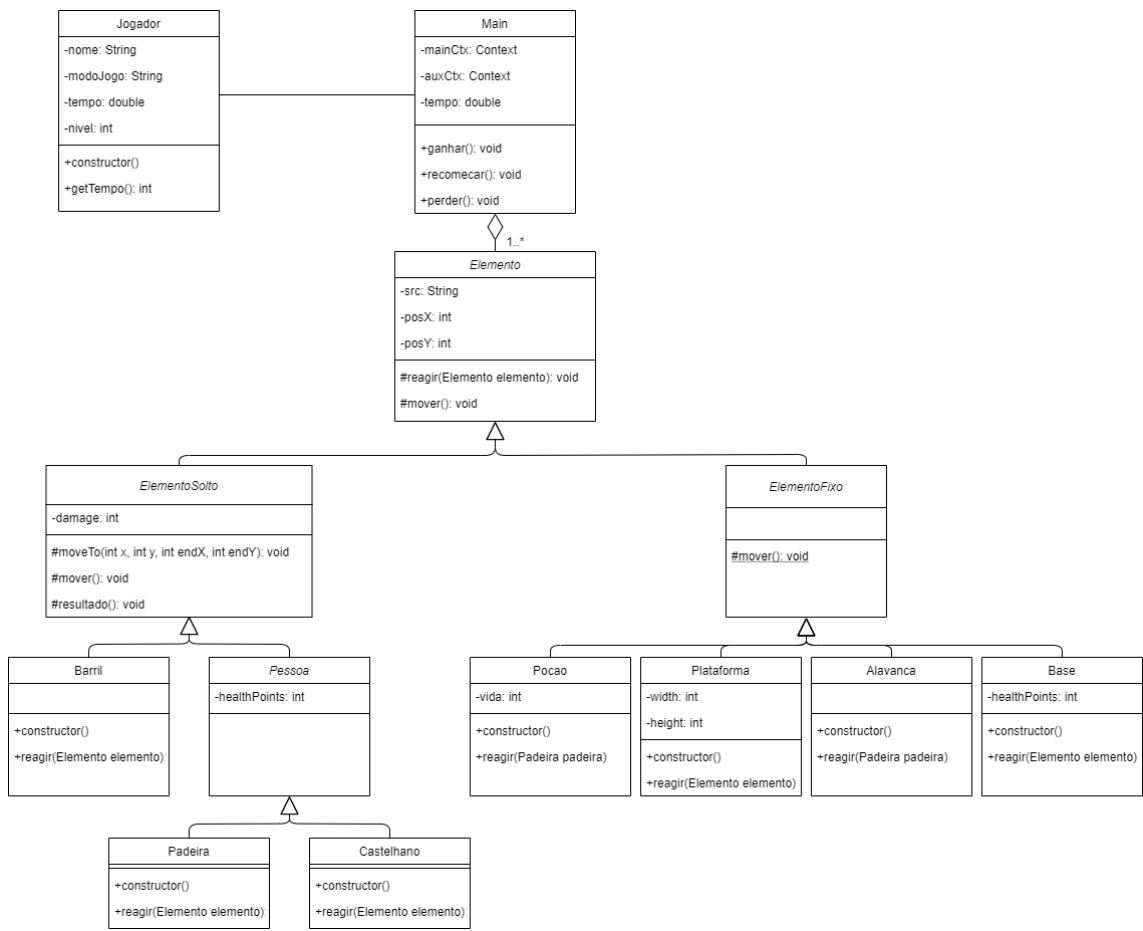
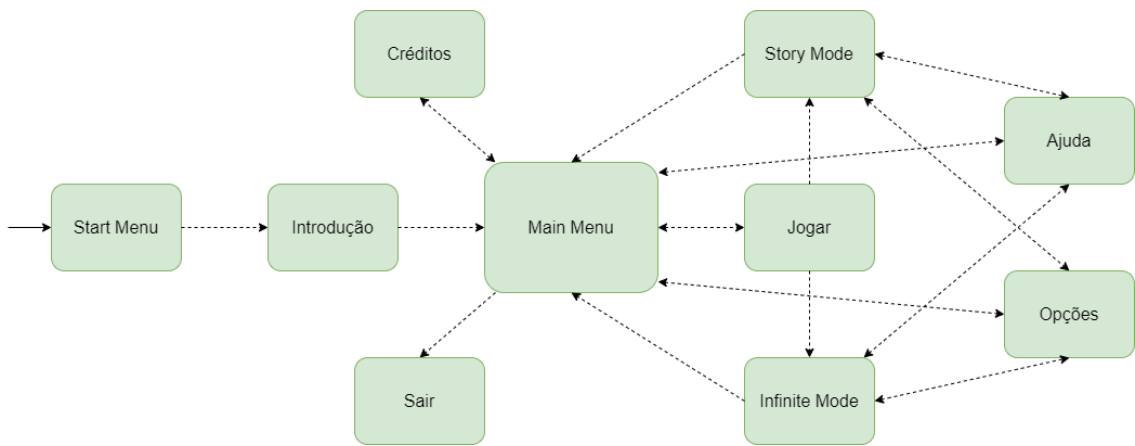
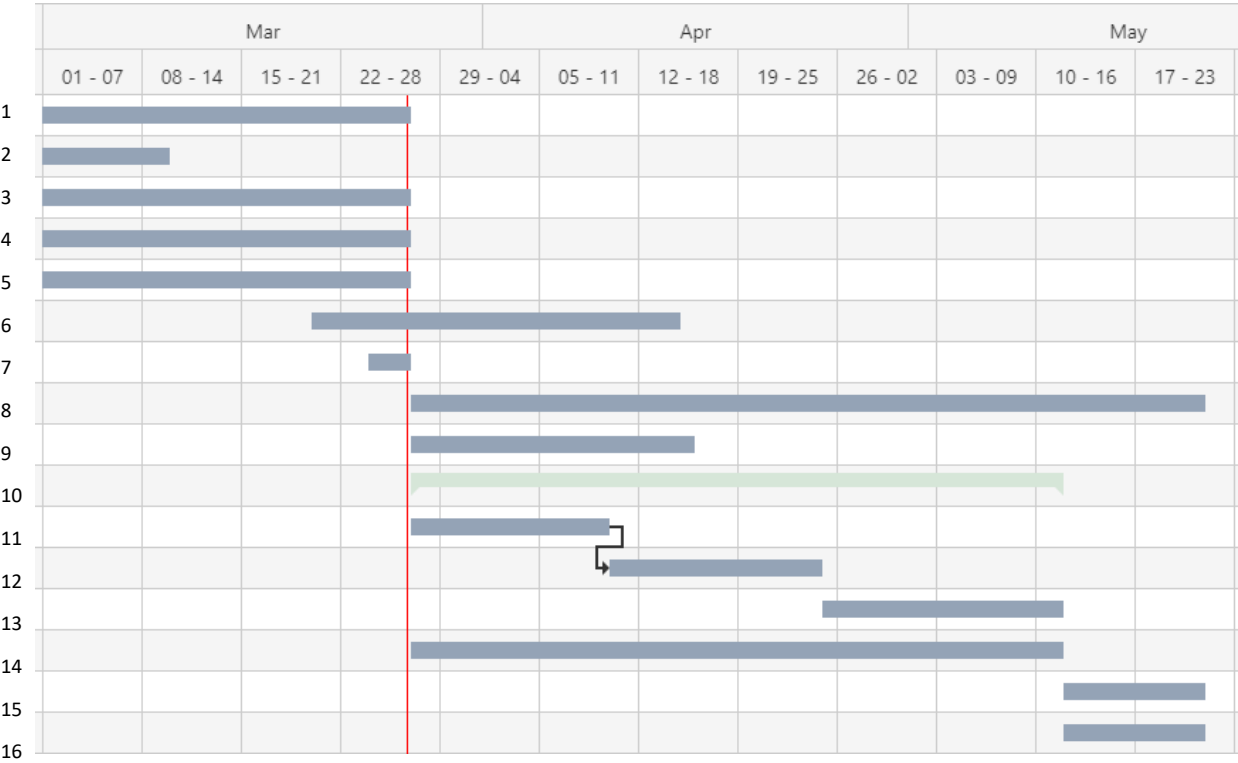


Diagrama de navegação:



Calendarização:

Tarefa	Duração	Início	Fim	Responsável
Construção do documento	1 dia	1/03	1/03	Todos
(1) Meta 2	27 dias	1/03	27/03	
(2) Diagrama de navegação	10 dias	1/03	10/03	José
(3) Diagrama de Classes	27 dias	1/03	27/03	Todos
(4) Criação do campo de Jogo	27 dias	1/03	27/03	Todos
(5) Desenvolvimento inicial	27 dias	1/03	27/03	Todos
(6) Testes alfa	7 dias	20/03	27/03	João
(7) Construção do documento	3 dias	24/03	27/03	Dinis
(8) Meta 03	57 dias	27/03	22/05	
(9) Design e Menus	20 dias	27/03	16/04	João e Dinis
(10) Desenvolvimento do Jogo	47 dias	27/03	12/05	Todos
(11) Movimentação da personagem	18 dias	27/03	10/4	Todos
(12) Interação com o cenário	15 dias	10/04	25/04	José
(13) Interações com os inimigos	18 dias	25/04	12/05	Todos
(14) Construção de níveis	47 dias	27/03	12/05	Todos
(15) Testes	10 dias	12/05	22/05	Todos
(16) Finalizações	10 dias	12/05	22/05	Todos



Plataforma de Desenvolvimento e Distribuição:

Iremos desenvolver e testar o nosso jogo com o auxílio do Google Chrome, e poderá ser jogado em qualquer sistema que possua este browser.

A priori identificamos que iremos usar as seguintes ferramentas:

1. Sublime Text/Visual Studio
2. Adobe Photoshop & Adobe Illustrator

Durante a realização da meta 2 começamos também a utilizar o software Aseprite para a criação dos sprites e outros elementos gráficos.