

Relatório Meta 1

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

1 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, encarnado o papel de Brites de Almeida, a lendária Padeira de Aljubarrota.

Com a ajuda da sua pá, o jogador deverá derrotar as consequentes 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 com o 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.

Motivação e Objetivos:

Com este jogo pretendemos criar uma abordagem nova a um dos mais caricatos momentos da história portuguesa e, enquanto transmitimos alguma informação histórica de forma não condensada (possuindo por isso uma ligeira vertente educativa), proporcionar ao jogador uma experiência interativa, divertida e desafiante.

Análise de Requisitos:

Público alvo:

Qualquer jogador que se sinta estimulado por um jogo simultaneamente desafiante e humorístico, com particular foco no público interessado na cultura e história portuguesa.

Tópicos a abordar:

1. Enredo/História
2. Personagens a introduzir

3. Modo História
4. Modo Infinito
5. Créditos

Funcionalidades a implementar:

1. Motor do Jogo
2. Menus
3. Animação inicial
4. Sistema de *Highscores*
5. Modos de Jogo
6. Customização das teclas(?)
7. Customização da dificuldade
8. Interatividade com o cenário

Definição dos conteúdos:

1. Sequência introdutória animada
2. Diferentes cenários
3. Música
4. Efeitos Sonoros
5. Animações

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

No entanto, é possível que ao longo do desenvolvimento do projeto sejam necessárias outras ferramentas cujo uso não nos seja visível neste momento.

Calendarização:

Tarefa	Duração	Início	Fim	Responsável
Construção do documento	1 dia	1/03	1/03	Todos
Meta 2	27 dias	1/03	27/03	
Diagrama de navegação	10 dias	1/03	10/03	José
Diagrama de Classes	27 dias	1/03	27/03	Todos
Criação do campo de Jogo	27 dias	1/03	27/03	Todos
Desenvolvimento inicial	27 dias	1/03	27/03	Todos
Testes alfa	7 dias	20/03	27/03	João
Construção do documento	3 dias	24/03	27/03	Dinis
Meta 03	57 dias	27/03	22/05	
Design e Menus	20 dias	27/03	16/04	João e Dinis
Desenvolvimento do Jogo	47 dias	27/03	12/05	Todos
Testes	10 dias	12/05	22/05	Todos
Finalizações	10 dias	12/05	22/05	Todos