BANDTEC-DIGITAL SCHOOL

João Victor Ruas Araujo

**Space-Invaders-Bullet-Hell**

Remake do Jogo Retro “Space Invaders”

Para o Navegador.

São Paulo

2021

João Victor Ruas Araujo

**Space-Invaders-Bullet-Hell**

Remake do Jogo Retro “Space Invaders”

Para o Navegador.

São Paulo

2021

João Victor Ruas Araujo

**Space-Invaders-Bullet-Hell**

Remake do Jogo Retro “Space Invaders”

Para o Navegador.

Data: 27/04/2021

Professor(s) orientador(es): Fernando Brandão

Sumário

[Contexto de Negócio 1](#_Toc70613321)

[Justificativa 1](#_Toc70613322)

[Objetivo 1](#_Toc70613323)

[Público-alvo 1](#_Toc70613324)

[Marcos do Projeto 1](#_Toc70613325)

[Principal 1](#_Toc70613326)

[Camada Jogo 1](#_Toc70613327)

[Camada Login e Cadastro (Front-End) 1](#_Toc70613328)

[Camada de Input de Dados Login e Cadastro (Back-End) 1](#_Toc70613329)

[Opcional 2](#_Toc70613330)

[Animações e Sons 2](#_Toc70613331)

[Premissas e restrições 2](#_Toc70613332)

[Equipe 2](#_Toc70613333)

[Projeto 2](#_Toc70613334)

[Equipe Envolvida 2](#_Toc70613335)

[Orçamento 2](#_Toc70613336)

[Sustentação 2](#_Toc70613337)

[Sistema de Pontuação Ligada a Conta do Usuário 2](#_Toc70613338)

[Plataforma do Jogo 2](#_Toc70613339)

# Contexto de Negócio

Este Projeto foi escolhido, pois o autor vê diversas características dentro do Projeto que representam ele como pessoa. São elas: Liberdade, Competitividade, Auto responsabilidade e Solidariedade.

Explicarei melhor essas escolhas abaixo:

* Liberdade – Esse tema se encontra na hora quando você esta desenvolvendo o jogo e você sente a possibilidade infinita para criar um mundo com suas mãos;
* Competitividade – A competição de querer superar desafios de forma saudável aonde você compete com varias pessoas para chegar a um mesmo fim;
* Auto responsabilidade – Um projeto que o autor realmente gosta, porém só gostar não leva ninguém a lugar nenhum, apenas o esforço e muita responsabilidade de cobrar a você mesmo para se esforçar cada vez mais vai te levar a novas alturas;
* Solidariedade – Refere-se na disponibilidade de querer continuar ajudando os seus amigos, mesmo já tendo a mão ocupada com muito trabalho a se fazer.

# Justificativa

O autor desse documento gosta desde muito jovem de vídeo games e historias envolvendo os mesmo, assim fazendo com que ele quisesse homenagear um deles que faz parte da linha do tempo da evolução do jogos até o presente atual. O “Space Invaders” lançado no ano de 1978 para os árcades e posteriormente no vídeo game “Atari 2600”.

# Objetivo

O Objetivo de forma macro seria Recriar a mecanica do jogo “Space Invaders” para o navegador. Esse jogo pode ser considerado um jogo simples por quem vê ele de fora, bom ele realmente não é complexo, mas isso apenas olhando ele de fora para dentro.

O Objetivo micro desse projeto é se desafiar para conseguir recriar a dinâmica do jogo, considerando as limitações do autor sobre o conhecimento de algumas tecnologias necessárias para conseguir implementar esse projeto. Fazendo que esse projeto foque principalmente na parte de estudo e desenvolvimento do autor.

# Público-alvo

Principalmente Pessoas entre 25 e 42 anos com gostos mais “Geek” ou “Pop”, considerando que elas podem gostar da nostalgia de um jogo retro como o próprio “Space Invaders”.

# Marcos do Projeto

## Principal

Camada Jogo - Conseguir terminar a camada de principal do jogo com suas respectivas regras de negocio e camada de input.

Camada Login e Cadastro (Front-End) - Conseguir Terminar as camadas de Login e Cadastro.

Camada de Input de Dados Login e Cadastro (Back-End) – Acoplar os dados dos inputs das paginas de Login e Cadastro a uma API que fara o intermediario para consulta e inserção de dados nas tabelas do Banco de Dados “MySQL”.

## Opcional

Animações e Sons - Conseguir Adcionar as animações, efeitos sonoros e sons de fundo ao jogo.

# Premissas e restrições

Equipe **–** O projeto deve ser executado em 2 semanas e meia; A equipe deve ter acesso a internet e computadores; A execução do projeto não pode afetar negativamente o Projeto de Pesquisa e Inovação; A equipe deve ter o conhecimento em “HTML”, “CSS”, “Javascript”, “MySql”, “Git”, “GitHub”, “Node.js”.

A equipe não irá se reunir nas Segundas e Quintas das 17:00 até às 19:00.

A equipe não irá se reunir 20:00 até às 22:00.

Projeto –O cliente deverá estar cadastrado no sistema para conseguir fazer login e assesar o jogo.

# Equipe Envolvida

O nome do autor é “João Victor Ruas Araujo”. Como esse projeto é um “Side Project” do autor apenas ele esta envolvido.

# Orçamento

O orçamento em dinheiro desse projeto é basicamente zero, porém ele tem um alto custo em relação ao tempo disponibilizado para criação do mesmo.

# Sustentação

Plataforma do Jogo – A plataforma do jogo será web, ou seja, não precisara ser instalado nenhum aplicativo para que o usuário possa acessar e utilizar nosso site. Dessa forma a plataforma fica acessível para uma grande variedade de publico.

# 