



**Faculdade de Ciências e Tecnologias
Licenciatura em Engenharia Informática**

MarceloForAll

- Relatório Meta 1 -

*Projeto realizado no âmbito da cadeira semestral Multimédia
Março 2018*

Catarina Mendes Proença 2016232360 cproenca@student.dei.uc.pt
Catarina Natário Moreira 2016232565 cmoreira@student.dei.uc.pt
Madalena Costa Gonçalves C. Santos 2016226726 mcsantos@student.dei.uc.pt

Resumo do trabalho

Ao longo deste projeto, é pretendido criar um jogo em formato 2D, intitulado de “*MarceloForAll*”, que será desenvolvido em ECMAScript, HTML e CSS.

Esta aplicação visa o entretenimento de pessoas de todas as idades, pelo facto de envolver personagens da política atual. O desafio proposto é simples e objetivo, para que seja de fácil compreensão para quem joga pela primeira vez.

O jogo é constituído por apenas um nível que se desenrola infinitamente. Porém, o personagem principal vai passando por vários cenários ao longo do mesmo, encontrando inúmeros obstáculos inesperados. À medida que o utilizador progride no jogo, a dificuldade do mesmo vai aumentando, incrementando o número de obstáculos e diminuindo a facilidade da obtenção de pontos.

O objetivo do jogador é obter o maior número de pontos, efetuando certas ações, ao mesmo que tempo que se desvia dos obstáculos que ferem o personagem e que fazem com que se esgote o nível de vida.

Ao perder o jogo, a pontuação do utilizador é registada e este é levado de novo para o menu de navegação, onde é possível visualizar as pontuações dos três melhores jogadores. Inicialmente, é pedido ao utilizador que se identifique através de um nome de utilizador.

Motivação e objetivos

O principal objetivo deste projeto é a criação de uma aplicação multimédia que desperte curiosidade naqueles que com ela interagem.

Para os membros deste grupo, o objetivo é levar as nossas capacidades de programação em ECMAScript, HTML e CSS mais longe, tendo a oportunidade de criar uma aplicação física e interativa, recebendo feedback real.

Análise de requisitos

Público-alvo

Pretendemos que pessoas de todas as idades usufruam da aplicação.

Tópicos a abordar

- História introdutória
- Aumento progressivo da dificuldade
- Sistema de classificação
- Ajuda
- Créditos

Funcionalidades a implementar

- Animação na introdução
- Menu inicial
- Motor do jogo
- Sistema de classificação
- Movimento das personagens e dos obstáculos
- Desenvolvimento dos cenários

Definição dos conteúdos

- História introdutória
- Animações
- Música de fundo
- Efeitos especiais (através de sons e imagens)
- Cenários de jogo

Plataforma de Desenvolvimento e Distribuição

A aplicação vai ser desenvolvida e testada no browser Google Chrome e poderá ser jogada em qualquer sistema operativo que o tenha instalado.

Os programas que suportam a realização deste programa são os seguintes:

- Sublime Text
- Adobe Illustrator
- Google Chrome

Calendarização e distribuição de tarefas

Tarefa	Duração	Início	Fim	Responsável
Meta 1	26 dias	05.02.2018	02.03.2018	
Construção do documento	2 dias	28.02.2018	01.03.2018	Todos
Meta 2	20 dias	03.03.2018	23.03.2018	
Diagrama de navegação	15 dias	03.03.2018	18.03.2018	Catarina M.
Diagrama de classes	20 dias	03.03.2018	23.03.2018	Todos
Criação do cenário de jogo	13 dias	03.03.2018	16.03.2018	Catarina P.
Desenvolvimento inicial do jogo	20 dias	03.03.2018	23.03.2018	Madalena
Testes Alfa	20 dias	03.03.2018	23.03.2018	Todos
Construção do relatório	4 dias	20.03.2018	23.03.2018	Todos
Meta 3	56 dias	24.03.2018	18.05.2018	
Layout (design, cenários, menus)	56 dias	24.03.2018	18.05.2018	Todos
Desenvolvimento do jogo	56 dias	24.03.2018	18.05.2018	Todos
Animação inicial	10 dias	24.03.2018	02.04.2018	Catarina P.
Testes Beta	8 dias	11.05.2018	18.05.2018	Todos
Finalizações	8 dias	11.05.2018	18.05.2018	Todos