

## Relatório da avaliação do Protótipo de Baixa Fidelidade

Na primeira fase deste projeto, cada um dos elementos do grupo desenvolveu um protótipo de baixa fidelidade.

Ao contrário do que seria desejável, propuseram-se várias tarefas para concretizar, e cada um apresentou um protótipo capaz de fazer pelo menos 3 dessas tarefas.

Ficou definido que o tema geral da aplicação seria adaptar um tipo de jogo de gestão de recursos e desenvolvimento de uma aldeia e interação com aldeias vizinhas, como *setting* para a nossa aplicação de fitness. Os exercícios seriam a fonte de recursos, que depois seriam usados para desenvolver a aldeia.

As tarefas propostas foram:

Tarefas fundamentais	Tarefas concretas para storyboard
<i>(fitness)</i> Fazer Exercícios individuais (1 exercício = 1 TAREFA)	<i>(fitness)</i> Iniciar uma ROTINA. - fácil
<i>(game)</i> Usar os <b>EDIFÍCIOS</b> para descobrir novos exercícios e adicioná-los à <b>LISTA DE TAREFAS</b>	<i>(game)</i> Usar um <b>EDIFÍCIO</b> para descobrir um novo exercício e adicioná-los à <b>LISTA DE TAREFAS</b> - fácil
<i>(fitness)</i> Fazer <b>ROTINAS</b>	<i>(fitness)</i> Criar uma <b>ROTINA</b> nova usando as <b>TAREFAS</b> disponíveis na <b>LISTA</b> - média
<i>(fitness)</i> Criar <b>ROTINAS</b>	<i>(social)</i> Criar / Juntar a um <b>TERRITÓRIO</b> - fácil
<i>(social)</i> Criar / Juntar a um <b>TERRITÓRIO</b>	<i>(game)</i> Usar Recursos para desenvolver a <b>ALDEIA</b> - média
<i>(game)</i> Usar <b>RECURSOS</b> para desenvolver <b>EDIFÍCIOS</b>	<i>(game)</i> Treinar <b>POPULAÇÃO</b> específica para conduzir um ataque a um membro do <b>TERRITÓRIO</b> - difícil
<i>(game)</i> Usar <b>RECURSOS</b> para treinar <b>POPULAÇÃO</b>	
<i>(social)</i> Permitir trocas e/ou ataques dentro de um <b>TERRITÓRIO</b>	

Para colmatar a falta de comunicação inicial e os objetivos difusos, desenvolvi um protótipo que fosse capaz de realizar qualquer uma das tarefas, mas depois, em aula, acabámos por definir 3 tarefas a cumprir:

1. Fazer 1 exercício qualquer à escolha
2. Treinar população (4 lanceiros)
3. Usar os recursos para desenvolver o Quartel.

Considero que o meu PBF cumpriu as expectativas e deu até para explorar mais da potencial futura aplicação. As tarefas foram realizadas sem grande dificuldade. Apesar disso, foram feitos os seguintes comentários, que serão tidos em conta na realização do próximo protótipo:

- a. Aconselhado acrescentar um ecrã de parabenização após completar um exercício isolado, ou uma rotina completa.

- b. Definir o que acontece quando se termina um exercício: retorno para a aldeia, ou outro?
- c. O ecrã de Rotina precisa de um botão para voltar para trás (e não apenas de Iniciar)
- d. Os botões de “colapse” na Lista de Tarefas e na seleção de exercícios para uma rotina estão errados. Deviam ter a seta a apontar para a direita ou para baixo, conforme estejam colapsados ou abertos, respetivamente.
- e. Quando se adiciona uma nova rotina, durante a confirmação deve ser pedido para dar um NOME à Rotina criada.
- f. A ordem dos ícones nos custos e recursos deve ser sempre a mesma, assim como a apresentação valor+ícone ou ícone+valor
- g. O Centro, onde se realizam as rotinas, devia também ter um acesso direto à lista de tarefas ou seja, deve ficar mais clara a distinção entre uma Rotina (que pode ser pré-feita ou customizada), e a Lista de Tarefas (que corresponde apenas à lista de exercícios que o utilizador desbloqueou até agora).

Com este feedback, e uma noção mais clara do que é pretendido da aplicação, preparamo-nos para a próxima fase...

#### Glossário:

ALDEIA – corresponde ao espaço de um utilizador.

EDIFÍCIO – cada um dos espaços da aldeia. Pode ser um de: Quinta, Quartel, Mercado ou Centro.

TAREFA – um único tipo de exercício físico. Por exemplo Flexões de braços durante 20 segundos, com 10 de intervalo.

ROTINA – uma sequência de tarefas para serem realizadas de uma única vez.

TERRITÓRIO – corresponde ao espaço comum entre os vários utilizadores. No caso desta implementação, seria onde estão as aldeias de todos os membros da família que participam na aplicação.

RECURSO – um tipo de recompensa que é ganho a realizar tarefas, e gasto no desenvolvimento de edifícios e recrutamento de população. Pode ser um de: Ouro (Moeda), Força (Ferro), Cardio (Coração) e Flexibilidade (Estrela).

POPULAÇÃO – um tipo de desenvolvimento de edifícios que permite interagir com as outras aldeias do território de novas maneiras. Pode ser um de: Construtor, Agricultor, Mercador ou Tropa (que por sua vez pode ser um de Lanceiro, Arqueiro ou Cavaleiro).