

# GDD - Sokoban

**Nome:** Lucas Cardoso Matos

**Turma:** Quinta

## 1. Visão Geral

- Gênero: Puzzle/Lógica
- Plataforma: PC (Windows/macOS/Linux)
- Motor: Python + PPlay
- 16 níveis com dificuldade progressiva

## 2. Mecânica Principal

- Objetivo: Empurrar todas as caixas para os alvos
- Controles: Setas (movimento), R (reiniciar), ESC (menu)
- Regras:
  - Empurra apenas UMA caixa por vez
  - Não pode puxar caixas
  - Não atravessa paredes/árvores

## 3. Elementos do Jogo

- Agente (a): Personagem controlado
- Caixa (b): Objeto para empurrar
- Alvo (o): Destino das caixas
- Parede (w): Bloqueio intransponível
- Árvore (t): Bloqueio decorativo
- Chão (f): Espaço livre

## 4. Interface & Fluxo

- Menu → Nível → Jogo → Próximo nível
- UI limpa: Mostra nível atual e controles
- Vitória: Tela especial após completar 16 níveis

## 5. Design Chave

- Grade 9x9 (tiles 56x56)
- Dificuldade crescente: Simples → Complexo
- Solução por lógica, não força bruta
- Foco na experiência clássica de puzzle

**Essência:** Puzzle minimalista e desafiador onde cada movimento precisa ser planejado para que você alcance o objetivo, que é colocar as caixas nos seus devidos lugares.