

GAME EDUCATIVO

DESCRIÇÃO DO PROJETO

- **Nome do Jogo**

Arithmetic Operations Game

- **Enredo**

Isa é uma pequena estudante que está dando seus primeiros passos no mundo da matemática.

Certo dia ela foi dormir extremamente frustrada por não conseguir aprender as operações aritméticas fundamentais. Ao acordar ela se viu em uma realidade completamente diferente de tudo que ela conhecia. Nesta realidade ela era uma aviadora no meio de uma batalha contra os vilões do conhecimento que queriam impedir seu aprendizado e desenvolvimento.

Agora ela está se preparando para a grande guerra e nenhum vilão do conhecimento vai impedir a Isa de tirar boas notas, chegar ao conhecimento pleno das operações aritméticas fundamentais e SALVAR O MUNDO.

- **Objetivos**

- **Principal**

Tirar boas notas respondendo as operações que vão surgindo ao longo da fase.

- **Específicos**

- Aprender adição
 - Aprender subtração
 - Aprender multiplicação
 - Aprender divisão

- **Habilidades necessárias**

Coordenação motora, atenção, agilidade e raciocínio lógico básico.

- **Dinâmica do jogo**

Jogo inicia com aeronave do jogador no centro esquerdo tela.

Aeronaves inimigas (vilões do conhecimento) vão começar a voar da direita para a esquerda com o objetivo de atingir o jogador com um tiro com contato direto (kamikaze).

Ao longo do jogo vão aparecer "balões" contendo números de 0 a 9 e "balões" contendo os símbolos de adição, subtração, multiplicação e

divisão. O objetivo destes “balões” é formar as operações matemáticas a serem respondidas. Após a formação de uma operação surgirão respostas no formato de múltipla escolha para que o jogador, através do tiro, possa escolher a resposta e seguir com o jogo até que tenha respondido todas as operações da “prova”(fase).

- **Sistema de pontuação**

Ao longo da “prova”(fase) vão surgir ao todo 10 operações matemáticas para serem respondidas pelo jogador. Todas de múltipla escolha. Cada resposta certa vale um ponto, totalizando 10 pontos. Não responder a operação gera a perda de 1 ponto.

Atingir e derrubar os vilões do conhecimento pode gerar pontos extras a serem adicionados na nota final.

- **Sistema de vidas**

O jogador(a) tem um total de 4 vidas para completar sua “prova”(fase), porém a cada vida perdida ele perde 1 ponto na sua nota final.

Perde-se uma vida sempre que for atingido por um tiro, por um avião (kamikaze) ou deixar de responder alguma operação matemática que surgir ao longo da “prova”(fase)

- **Final da partida**

- **Encerrando com vitória**

A partida encerra com vitória quando o jogador conclui sua prova com nota final superior a 7,0 (média) e com uma quantidade mínima de vidas igual a 1.

Nota = 10.00 / Vidas = 4 - Gera 3 estrelas.

Podendo ter 1 estrela de bônus.

Nota = 9.00 / Vidas = 3 - 2 estrelas.

Nota = 8.00 / Vidas = 2 - 1 estrela.

Nota = 7.00 / Vidas = 1 - 1 estrela.

- **Encerrando com derrota (Game Over)**

A partida encerra com derrota quando o jogador conclui sua prova com nota final inferior a 7,0 (média) ou quando não possuir mais vidas.