**Area**: Jogos eletrônicos

**Título:** Jogo Eletrônico

**Objetivo Geral:** Desenvolver um jogo eletrônico para computador no intuito de trazer entretenimento para ao usuário, trazendo uma experiência divertida e empolgante.

**Objetivos específicos**:

1) Estabelecer um tema atrativo que atenda as expectativas.

2) Estudar sobre desenvolvimento de jogos eletrônicos buscando informações sobre a programação dos jogos eletrônicos em fontes que falam do assunto. Como sites de desenvolvimento de jogos que atendam as expectativas do jogo.

3) Estudar a ferramenta para o desenvolvimento do jogo buscando conhecimento sobre a linguagem usada para programar e sua funcionalidade para criar jogos digitais.

4) Construir gráficos que atendam as expectativas do tema do jogo, mas que ao mesmo tempo seja leve para rodar.

5) Programar uma jogabilidade intuitiva que seja fácil, mas ao mesmo tempo empolgante

6) Desenvolver uma trilha sonora que prenda a atenção do jogador, com efeitos sincronizados aos os movimentos estabelecidos, mas que nao fuja do tema principal.

**Definicão do problema:** O extress de pessoas devido ao trabalho excessivo ou outras atividades similares que levam ao mesmo.

**Justificativa:** Para poder gerar entreterimento para pessoas que apreciam video game, e aquelas que queiram conhecer o jogo em si, trazendo uma nova experiência.

**Metodologia**: O desenvolvimento é articulado entre 3 espaços que se sobre põe, inspiração, idealização e implementação. 

O projeto pode percorrer mais de uma vez à medida que as idéias vão se lapidando e novos direcionamentos são explorados. À medida que a inspiração vai trabalhando com a idealização surgi à implementação para completar, mas, então vem uma estrada com dois caminhos criar opções e fazer escolhas e isso antecede as tomadas de decisão.

Os dados existentes serão obtidos através de pesquisas realizadas em livros publicações, sites e outros. Enquanto os dados não existentes serão frutos de questionários aplicados aos grupos envolvidos(jogadores e desenvolvedores).

Após passar pela etapa de implementação e verificar a validade das soluções dadas a cada problema encontrado, dentro das restrições previstas o projeto se encontra apto para ser apresentado.

**Cronologia:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fase** | **Objetivo** | **Principais Atividades** | **Prazo** |
| **1** | Estabelecer um tema atrativo que atenda as expectativas | **-** Pesquisar jogos similares para estabelecer um tema | 2 semanas |
| **2** | Estudar sobre desenvolvimento de jogos eletrônicos buscando informações sobre a programação dos jogos eletrônicos em fontes que falam do assunto. Como sites de desenvolvimento de jogos que atendam as expectativas do jogo. | **-** Buscar informações sobre programação em fontes como sites, livros e e-books ou com desenvolvedores. | 3 semanas |
| **3** | Estudar a ferramenta para o desenvolvimento do jogo buscando conhecimento sobre a linguagem usada para programar e sua funcionalidade para criar jogos digitais. | **-**Definir a ferramentas a ser usadas.  -familiarizar- se com a ferramenta e a linguagem usada para programar. | 3 semanas |
| **4** | Construir gráficos que atendam as expectativas do tema do jogo, mas que ao mesmo tempo seja leve para rodar. | Elaborar desenhos em ferramenta de designer  para estabelecer esboços e desenhos  do jogo. | 4 semanas |
| **5** | Programar uma jogabilidade intuitiva que seja fácil, e ao mesmo tempo empolgante. | Procurar formas de programar jogabilidade que atendam os requisitos | 4 semanas |
| **6** | Desenvolver uma trilha sonora que prenda a atenção do jogador, com efeitos sincronizados aos os movimentos estabelecidos, mas que não fuja do tema principal. | Buscar sons em fontes da internet que se igualem a idéia do jogo  tornando-o harmonioso com o tema. | 3 semanas |