

Sopro Dino

SGDD – Grupo 9

História: Dino, um dinossauro saltitante, está morrendo de fome e está à procura de comida. Ele tem que percorrer o deserto em que vive, se aventurando pela perigosa vegetação nativa, para alcançar o seu objetivo.

Jogo: Começa o jogo com uma **tela estática** com o **visual do céu**, **terreno**, **dinossauro** e a **barra de stamina**. Ao ocorrer a primeira **interação** com o jogo, a **trilha sonora** se inicia, o personagem começa a se **movimentar** e sua **animação de correr** se inicia. Além disso, nesse momento, a **geração dos obstáculos** (cactos), de maneira aleatória, também se inicia e o dinossauro se **movimenta** em direção a eles, cabendo ao usuário decidir o momento em que o **pulo** será usado, por meio de um **botão**, para evitar a **colisão** e a sua **morte**. Ao pular, o dinossauro executa a **animação de pulo** e o **seu som**.

O jogo também possui uma **barra de stamina**, que decai com o tempo, cabendo ao jogador utilizar do **"respiron"** para subir o nível dessa barra, pois, quando a stamina do jogador chegar a 0%, o Dino irá ficar exausto e o jogo será encerrado. Existe um **marcador de pontuação** que sempre fica visível na tela e aumenta à medida que o jogador desvia de um obstáculo.

O jogo foi feito de forma que o **terreno não houvesse um limite** físico, cabendo ao jogador desviar do maior número de obstáculos que ele conseguir. Ao colidir com um obstáculo, ou se **exaustar**, Dino morre, o **som da morte** do personagem é tocado, a trilha sonora se encerra e aparece uma **mensagem de fim de jogo** na tela e um **botão de "Jogar Novamente"**.

Arte:

- Barra de Stamina
- Sprite do Céu
- Sprite do Terreno
- Sprite do Dinossauro Dino
- Animação: Dino andando
- Animação: Dino pulando
- Props #1: Cacto grande 1
- Props #2: Cacto grande 2
- Props #3: Cacto grande 3
- Props #4: Cacto pequeno 1
- Props #5: Cacto pequeno 2

- Props #6: Cacto pequeno 3
- Interface: Pontuação
- Tela de morte
- Tela Final: Mensagem de Fim de Jogo
- Tela Final: Botão de reiniciar jogo

Programação:

- Inicialização do jogo ao interagir
- Geração aleatória de obstáculos
- Terreno sem limite
- Mecânica de pulo
- Sistema de Stamina
- Integração da Esp com o código do jogo
- Sistema de pontuação
- Mecânica de morte
- Botão para reiniciar o jogo

Áudio:

- Pulo
- Trilha sonora
- Morte

Grupo: Gustavo Rocha, Miguel Luiz, Sávio Luis

Professor: Paulo Cirillo