

Projeto TechDay - Banco Carrefour

Do It Ourselves

Por Danielle J Nunes

Proposta do Projeto

Jogo no estilo RPG, onde você é a protagonista e enfrenta dificuldades parecidas com as quais ainda precisamos enfrentar atualmente.



Objetivo

— — —

Passar mensagem de confiança

Transmitir força

Mostrar que podemos tudo

Que somos mais do que capazes



Gameplay





Classe de Personagem

O jogo possibilita
escolher entre:

- Cavaleira
- Feiticeira
- Arqueira
- Lutadora

Cada classe possui um
ataque diferente.

Mecânica

O jogo roda no Terminal, por isso possui uma mecânica simples:

- A tecla Enter dá continuidade na história
- Durante os combates é necessário escolher entre atacar ou se curar

Desenvolvimento

Visual Studio Code
.NET
C#



Classes principais

— — —

- Program
- GamePhase (static)
- Game
- Hero
- Enemy

Class

Program

A classe mais simples, responsável apenas por iniciar o jogo através do método **Start()**.

```
6      class Program
7      {
8
9          0 references
10         static void Main(string[] args)
11         {
12             GamePhase.Start();
13         }
```

Class

GamePhase

Classe responsável pela transição entre uma “tela” e outra.

Com exceção do método `Start`, todos os demais métodos são privados que se comunicam internamente.

`OnGame()` chama `StartGame()` da classe `Game`.

```
8      public static class GamePhase
9      {
10         3 references
11         public static void Start(){
12             InitScreen();
13         }
14         3 references
15         private static void InitScreen() ...
16
17         3 references
18         private static void OnGame() ...
19
20         1 reference
21         private static void Instructions() ...
22
23         1 reference
24         private static void Credits() ...
25     }
```

Class

Game

Responsável pelo jogo em si.

Método **StartGame()** inicia o efeito em cadeia onde ao final de cada estágio, o próximo é chamado.

```
121 > private void FirstPhase() //  
288  
1 reference  
289 > private void SecondPhase() //  
444  
1 reference  
445 > private void ThirdPhase() //  
533  
1 reference  
534 > private void FourthPhase() //  
623  
1 reference  
624 > private void FifthPhase() //  
702  
1 reference  
703 > private void SixthPhase() //  
831  
1 reference  
832 > private void FinalCredits() ...  
872
```

Classes

Hero e Enemy

- Atributos e funções
- **ToString();**
- Atacar e receber dano
- Subir de nível e curar (apenas Hero)

**Tem recado especial
nos créditos finais!**

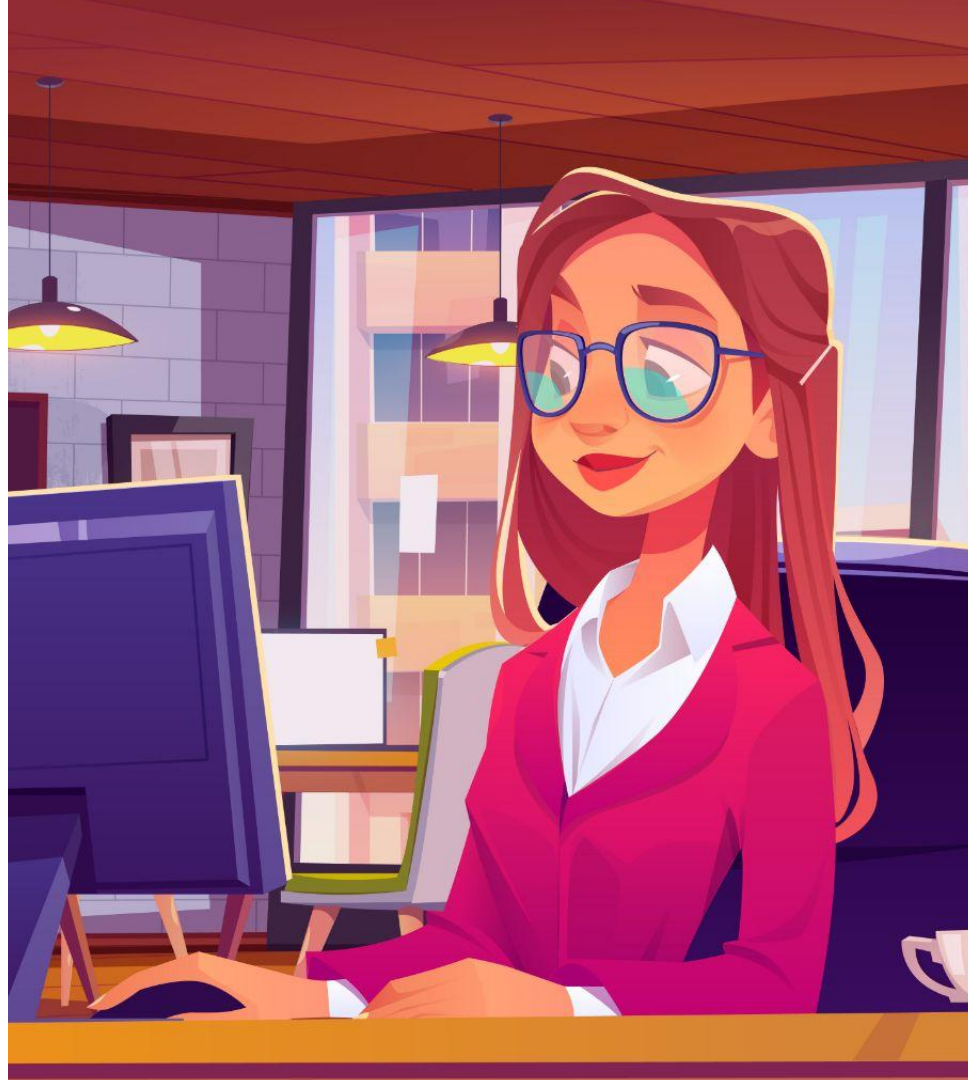
Observações

Foi feito para ser um jogo curto, para passar a mensagem de que somos fortes sim! E que quanto mais acreditarmos nisso, seremos ainda mais.

Lembrem-se sempre de seu valor. ❤️

Para o futuro

- Unity Engine
- Classes de personagem com suas particularidades
- Adicionar inventario e loja
- Implementar habilidades diferentes
- Permitir recomeçar a partir do estágio onde foi derrotado



Do It Ourselves

Por Danielle J Nunes

Todas as imagens foram retiradas de: [Freepik.com](https://www.freepik.com)