ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL DE PALMARES

ENSINO MÉDIO INTEGRADO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

MATEUS FLÁVIO JOÃO VITOR DA SILVA DÁVILA PEIXOTO REIS

HIAGO LUIZ MACHADO DE ARRUDA

# JOGO DE RPG

Palmares 2022

HIAGO LUIZ MACHADO DE ARRUDA JOÃO VITOR DA SILVA

MATEUS FLÁVIO HERCULANO DE FARIAS DÁVILA PEIXOTO

# JOGO DE RPG

Projeto Integrador apresentado ao Curso Desenvolvimento de Sistemas, da instituição Escola Técnica Estadual de Palmares, a ser tratado como o trabalho de conclusão de curso.

Palmares 2022

HIAGO LUIZ MACHADO DE ARRUDA JOÃO VITOR DA SILVA

MATEUS FLÁVIO HERCULANO DE FARIAS DÁVILA PEIXOTO

# JOGO DE RPG

Relatório final, apresentado a Escola Técnica Estadual de Palmares como parte das exigências para a obtenção do título de Técnico em desenvolvimento de sistemas.

Aprovado em de de

Nome Professor

Escola Técnica Estadual de Palmares

Nome Professor

Escola Técnica Estadual de Palmares

Nome Professor

Escola Técnica Estadual de Palmares

# Data/local

**2022/PALMARES**

# RESUMO

Nosso jogo pretende ser um jogo intuitivo com abjetivos e opinioes validas baseadas e feitas en uma limguagem de programacao estamos comecando a desenvolver uma parte do trabalho que tende a evoluir com o passar do tempo utilizamos a unity como nossa plataforma ate nessa etapa desenvolvemos uma parte do braco do personagem e todo o seu fisico ainda estamos devendo, como parte de nosso trabalho nosso priuncipal objetivo e ajudar e melhorar nossa relacao virtual e pessoa que temos todos os dias.

# ABSTRACT

The theme of this project aims to create a game in which both FPS players (Frist- Person Shoters, Counter Strike Global Offensive example) and RPG players (Role Playing Game, Final Fantasy example) can play and have fun. The game will be made in a way in which the game is best suited to the player, through a skill tree in which the player shapes his player with choices.

**Keywords:** game, player(s)

**Sumário**

1. [Introdução7](#_bookmark0)
   1. [Objetivo geral7](#_bookmark1)
   2. [Objetivo específico7](#_bookmark2)
   3. [Justificativa7](#_bookmark3)
2. [Desenvolvimento8](#_bookmark4)

Introdução

Iremos apresentar um jogo que tem como principal funcao ser educativo e que de alguma maneira torne a vida das pessoas mais produtiva melhorando e contituindo um novo conceito como algo mais voltado para o conhecimento e a busca para mudar as diferentes areas da nossa mente.

Objetivo geral

Com base no nosso conhecimento atual (e o qual pretendemos desenvolver) faremos um jogo no qual o próprio jogador definira o gênero, gráficos e etc. Nossa ideia é utilizar a engine Unity e a linguagem C# para criar o jogo. Ao decorrer do projeto ireimos definir, as demais opções de personalização do jogo.

Objetivo específico

Desejamos em paralelo desenvolver nossa habilidade durante o projeto. Não só na base técnica como nosso tema supõe, mas também em tudo que o PI representa, habilidades como: escrita, oratória, trabalho coletivo, comunicação entre outros.

Justificativa

Nossa principal justificativa para o jogo é que ele mude a maneira como as pessoas pensan sobre determinado assunto estruturando e unindo diferentes tipos de informacao para melhorar a sociedade en que vivemos melhorando o trabalho en equipe e associand educacao com a tecnologia e com o mundo dos games.

Desenvolvimento

Bom estamos desenvolvendo um jogo de computador baseado na limguagem de programacao c# que nos utilizamos na unity como uma forma de gerar comandos para o jogador poder jogar a, limguagem c# foi inventada pela microsoft como parte de um plataforma ela e orientada a objeto e foi inspirada en outras limguagems de programacao como por exmplo java,pascal e c++.