

**Projeto e Pratica - IPI - IFPE**

# **Dustry - GDD**

Discentes

Placydo Lima

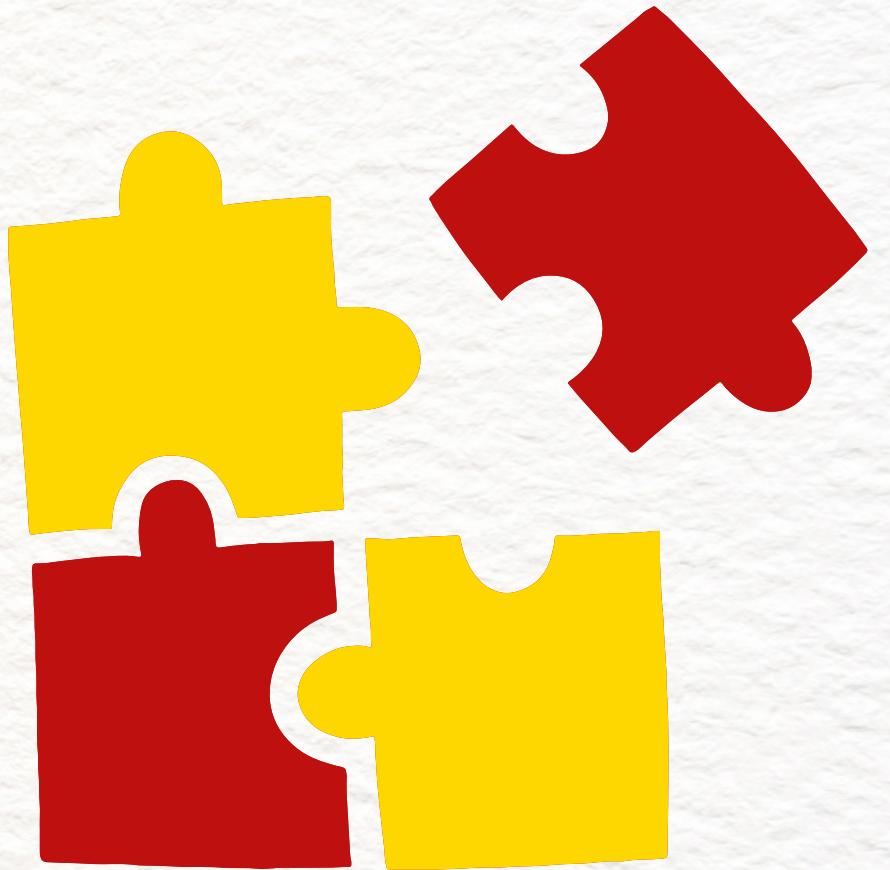
Anthony Richards

Arley Nunes

Docentes

Tarcisio

Leandro



# *Indice*

• <b>Dados Básicos</b>	<b>3</b>
• <b>Mecânica</b>	<b>4</b>
• <b>Conteúdo das Tasks</b>	<b>5</b>
• <b>Jogos Similares</b>	<b>6</b>
• <b>Esboços</b>	<b>7</b>
• <b>Tecnologias</b>	<b>9</b>
• <b>Características</b>	<b>10</b>
• <b>Cronograma Inicial</b>	<b>11</b>

# Dados Básicos

## Contextualização

O Projeto Dustry foi inicialmente Completar as Tasks dispostas no Analisar e utilizar interpretações idealizado pelo professor Tarcísio, mapa e absorver o conhecimento sobre a dinâmica logística, de discente do IFPE Igarrassu. Seu proposto. Competência Específica  
objeto era fazer um jogo que uma industria abstrata para passasse em uma industria e que elaborar conceitos, formas enquanto ajudasse ao entendimento seguras de agir e como isso pode dos processos também fosse Mostrando a importância dos divertido. Após nos contatar com a ideia, iniciamos o processo de construção com o objetivo de Gênero/História apresenta-lo na DemoWeek.

## Objetivo do jogo

**Conteúdo Didático**  
Logística e Segurança do Trabalho - ser divertido.  
**Gênero/História**  
Puzzles em plataforma.

# Mecanica

O objetivo claro e jogavel é ajudar o personagem Dustry em seu primeiro dia de trabalho em uma industria. O personagem tem que desbravar o mapa e ir em busca de resolver as tasks, essas tasks estão dispostas pelo mapa de uma forma conceitual Logística que se chama Armazenagem, esse processo percorre toda a entrada de produtos dentro de um armazém, desde entrada, processamento e saída.

Inicialmente o Dustry inicia o game com roupas normais, e após ele passar pela task de EPI (Equipamentos de Proteção Individual), suas roupas mudam para os objetos que ele equipou dentro da task. O mapa não é meramente um local para passar, nele também a o conceito de que as pessoas precisam se manter nas áreas seguras demarcadas nas fabricas, sendo no jogo uma área amarela, caso o personagem siga para fora destes locais, o mesmo vai receber um aviso de perigo e caso passe muito tempo fora ele recebe dano. Caso sua vida chegue a 0 o jogo é reiniciado. Após finalizar as tasks o jogo é finalizado, sua pontuação e nome são guardados no banco de dados para ficar na aba de ranking.

## Movimentações e Interações

Para o inicio do jogo o jogador deve seguir as instruções na barra de mensagem, usando o botão esquerdo do mouse para clickar e interagir com a mensagem. Seguindo você deve usar as teclas W A S D para a movimentação, sendo W para cima, A para a esquerda, S para baixo e D para direita.

Ao encontrar as áreas das tasks o jogador deve usar o botão de ESPAÇO para interagir e começar as tasks. Todas as tasks tem suas interações usando o mouse.

# Conteúdo de cada Task

## Games principais

TASKS	OBJETIVO	PONTOS MAX	DIFICULDADE	CONCEITO	ORDEM
EPI	Coletar todos os EPIs	150	Fácil	Importância dos EPIs	1
Recebimento	Organizar as notas com os produtos	400	Média	Passar pelo conceito recebimento	2
Empilhadeira	Checar se a empilhadeira está em condições de uso	?	Média	Entender a Verificação das Empilhadeiras	3

# Jogos Similares

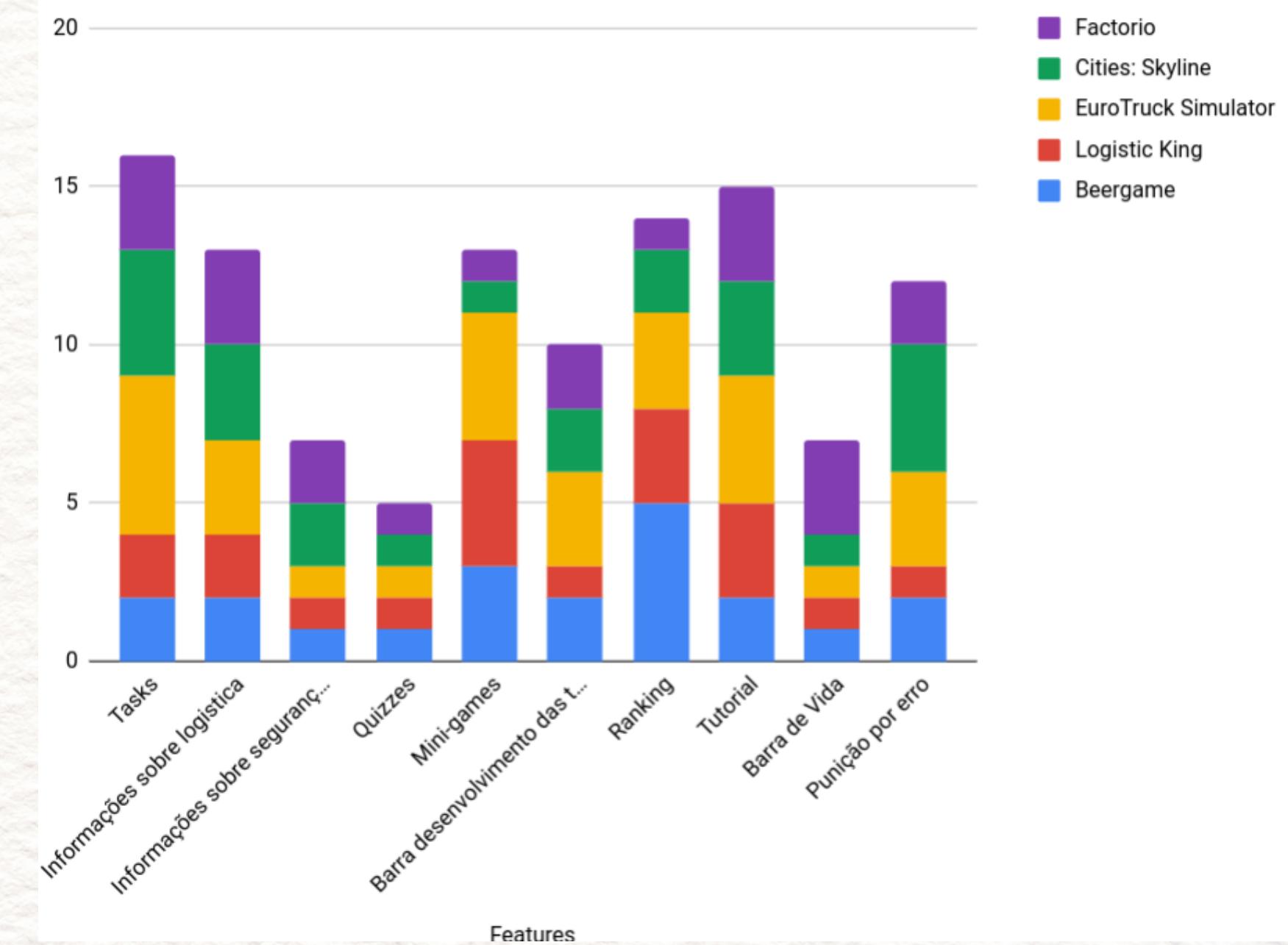
AmongUs



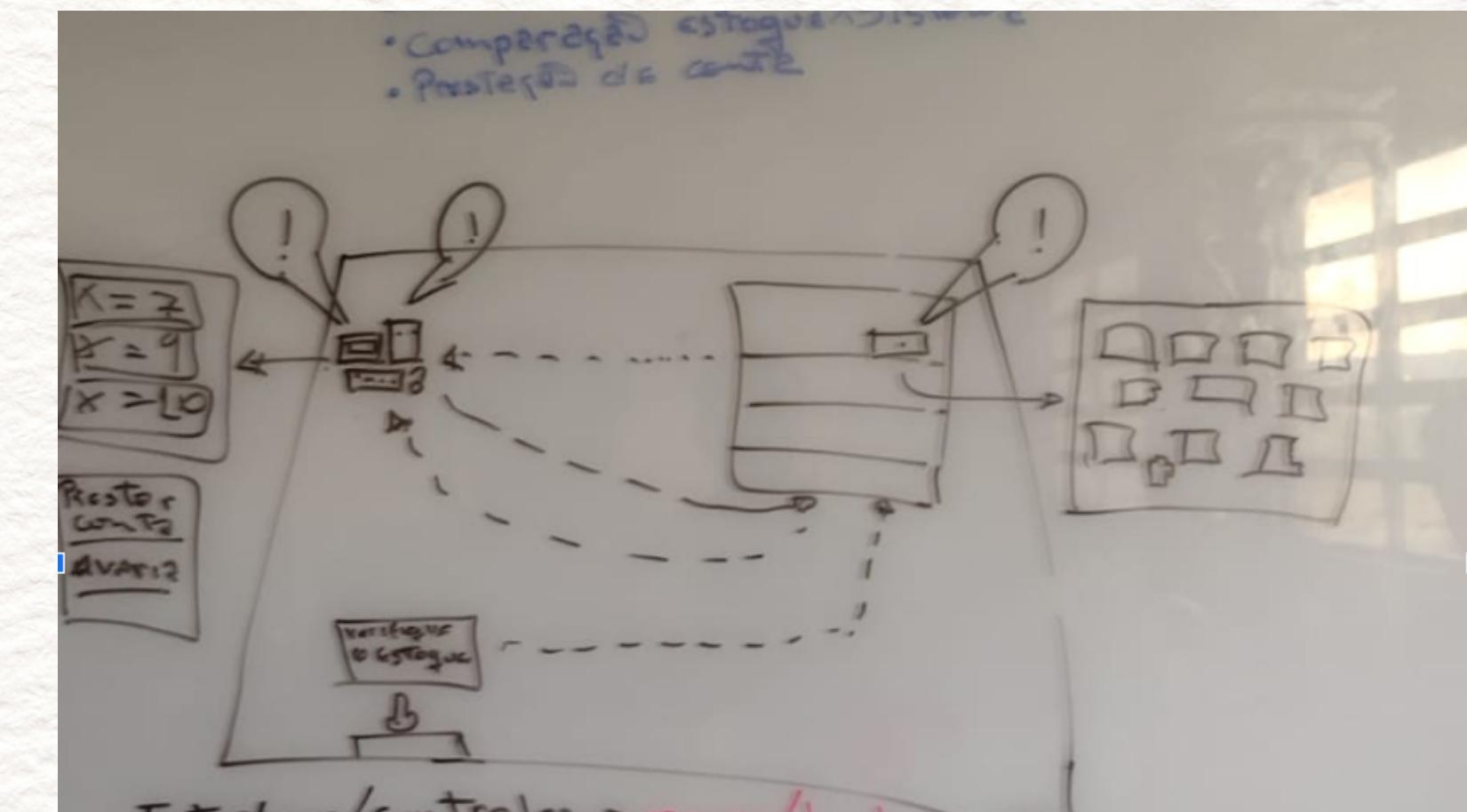
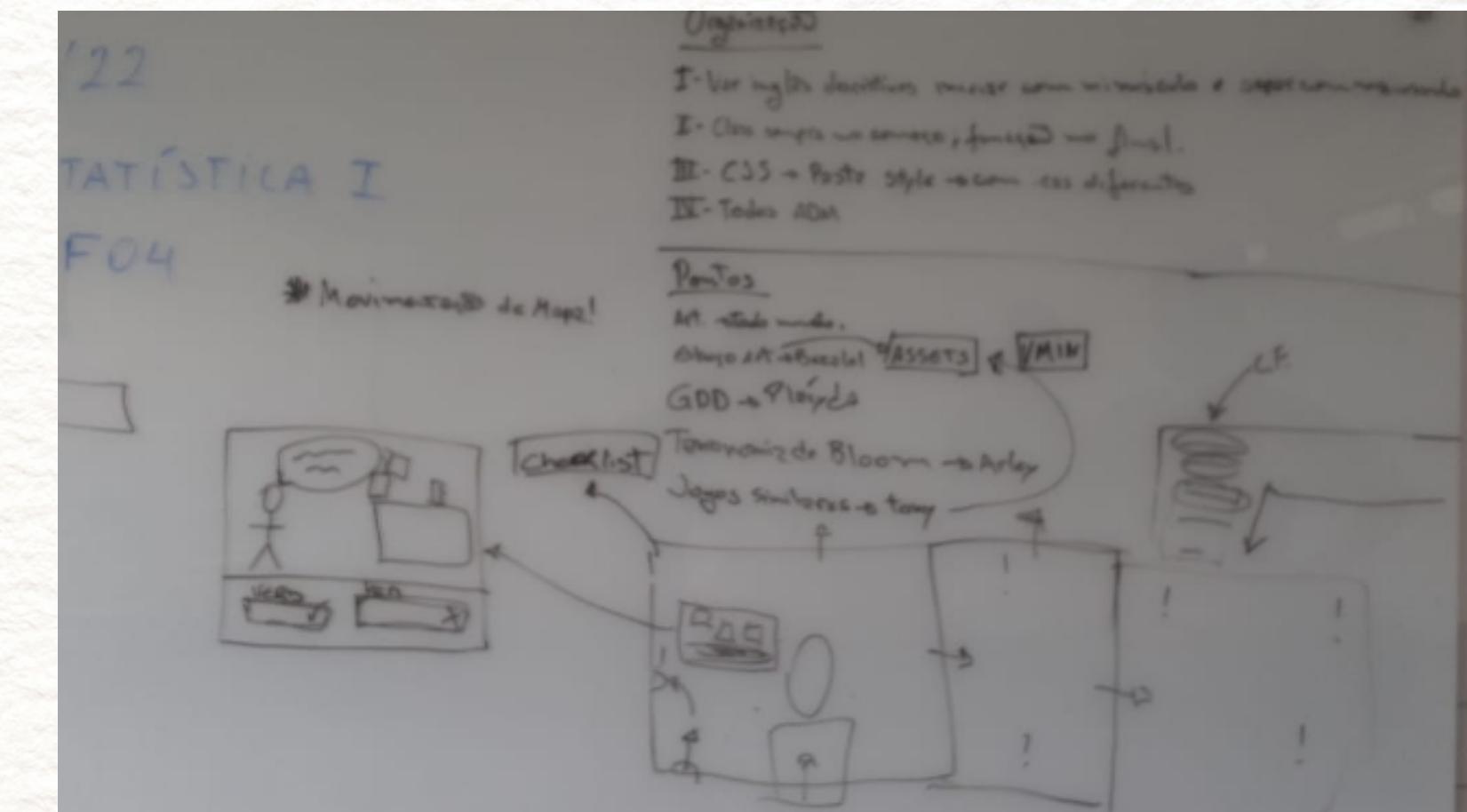
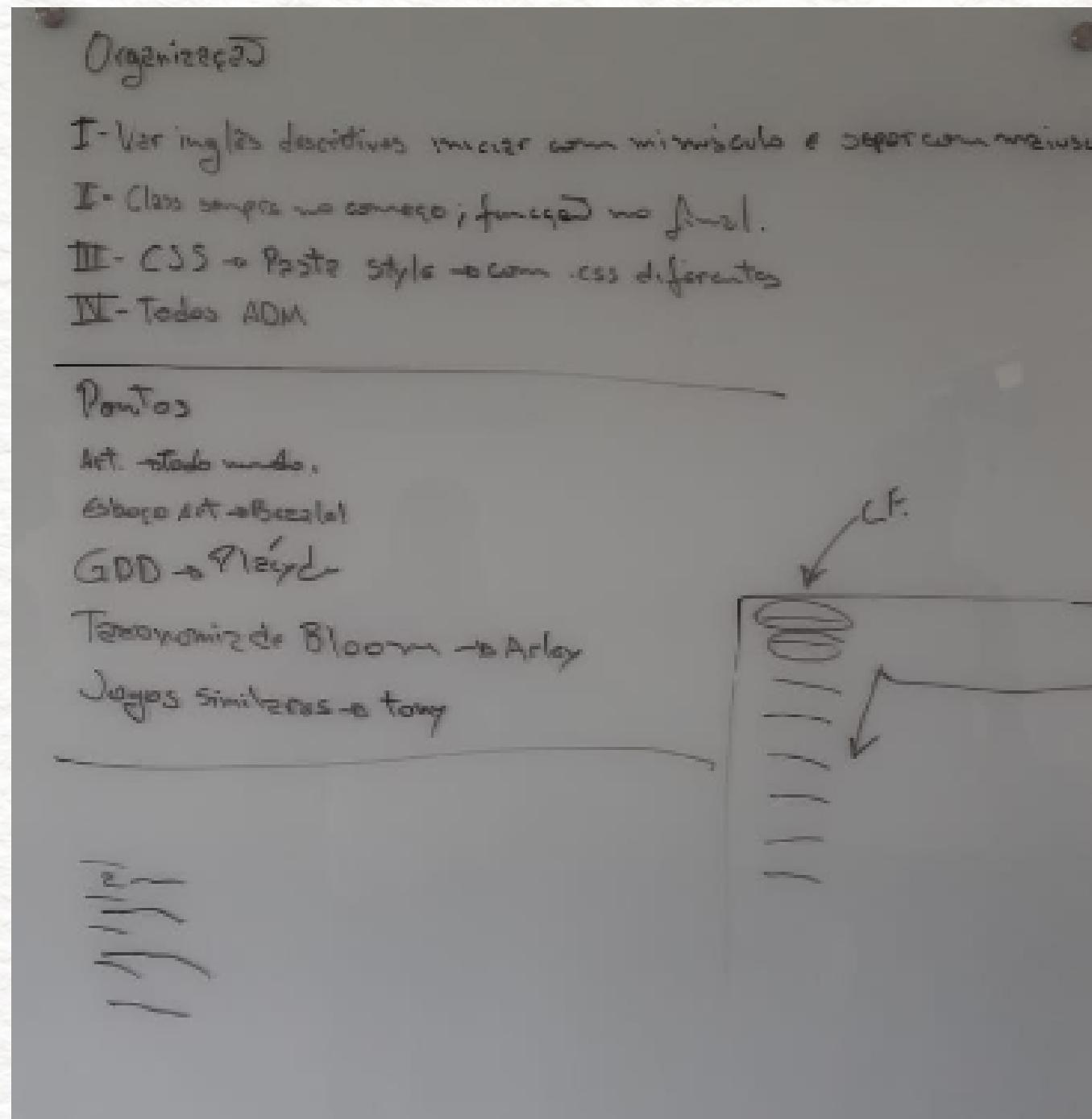
Logistic King



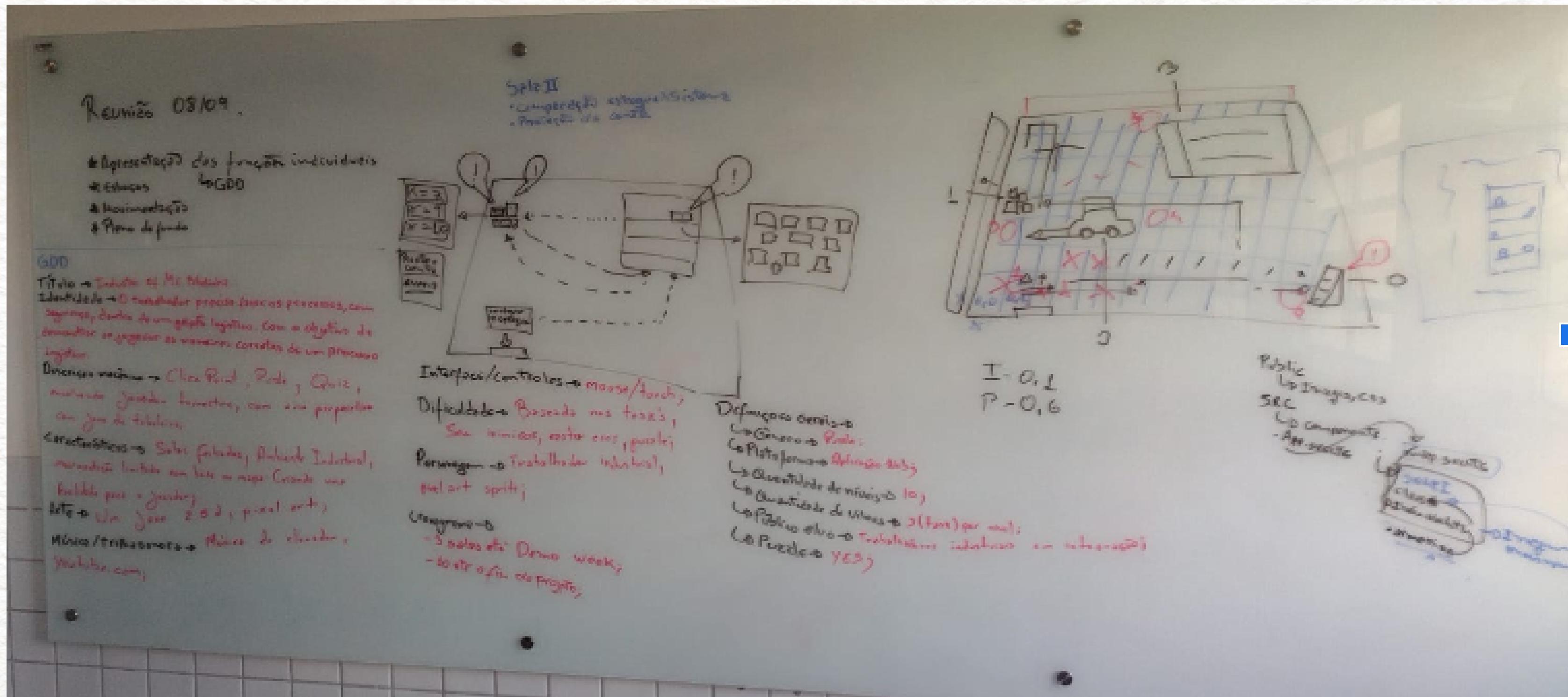
Análise de Benchmarking de Jogos  
conceitualmente parecidos no mercado.



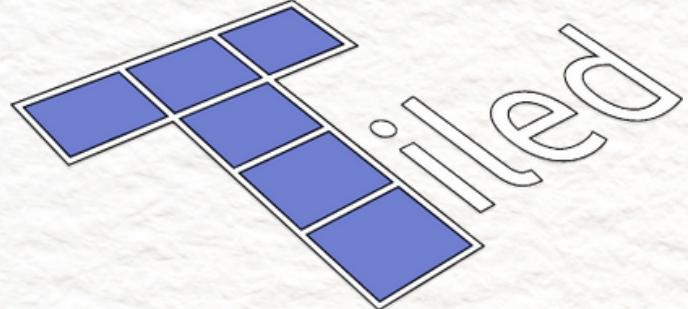
# Esboços



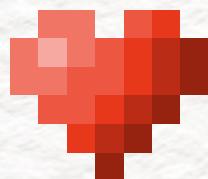
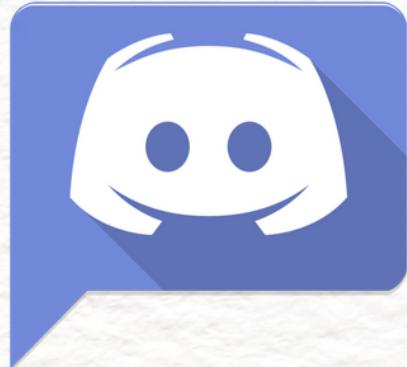
# Esboços



# Tecnologias



SVELTE



PIXILART



Jira Software



# Características

## IDENTIDADE DO JOGO

O jogo consiste em realizar atividades, com segurança, dentro de um processo industrial. Com o objetivo de demonstrar ao jogador maneiras corretas de um processo de logística e segurança do trabalho.

## DESCRIÇÃO DA MECÂNICA

Point click, puzzle, quiz. Envolvendo jogador terrestre, com uma perspectiva de jogo de tabuleiro.

## DIFÍCULDADE

Baseada nas tasks, sem inimigos, easter eggs, puzzle.

## CARACTERÍSTICAS

Salas fechadas, ambiente industrial, movimentação limitada com base no mapa. Criando uma facilidade para o jogador.

## ARTE

Um jogo 2D, pixel art.

## PERSONAGEM

Trabalhador industrial, sprite pixel art.

# Cronograma Inicial

Semanas	Anthony	Arley	Bezalel	Plácydo	Geral: Estudo
Semana 1	Replicar Mini-Game no Canvas, estudo canvas	Movimentação por click	Task - Estocagem	Game Creator: Camada de objetos para interação do game Decidir como as interações serão feitas -1 1	
Semana 2	Replicar Mini-Game no Canvas, estudo canvas	Movimentação por click	Pintar SPRITE - Com e sem EPI (Pegar as imagens do sprite no game creator)	Game Creator: Camada de objetos para interação do game Decidir como as interações serão feitas -1 1	Recebimento
Semana 3	Task - Empilhadeira	Recursos do SVELTE para compor a pág	FIGMA: Projeto com os protótipos e salas do jogo, informando as direções e as decisões tomadas	GDD: Geral	Put Away
Semana 4	Task - Empilhadeira	Estudar como fazer diálogos de missões	Estudar conceitos de backend para o jogo	Estudar conceitos de backend para o jogo	Estocagem
Semana 5	FIGMA: Projeto com os protótipos e salas do jogo, informando as direções e as decisões tomadas	GDD: Geral	Estudar conceitos de backend para o jogo	Estudar conceitos de backend para o jogo	Picking
Semana 6	Task De Saída	GDD : Explicando o código	Design de Barra de Vida	GDD : Explicando o código	Stage-Out
Semana 7	Task De Saída	Task De Saída	Task De Saída	Task De Saída	Expedição
Semana 8					Cross Doking

# Dustry

## E-mail

psl2@discente.ifpe.edu.br

anthonyricharddsmartins@gmail.com

ans11@discente.ifpe.edu.br

## GitHub

github.com/pl4cydo

github.com/aR1ch4rdz

github.com/Arluzss