

# EXPLORADORAS DO CÓDIGO

BRAYAN FREITAS, ISABELI MACHADO, JENIFER VIEIRA, RAFAELA AMBONI

GAME DESIGN DOCUMENT

VERSÃO 1.0

## 1. VISÃO GERAL

Informações gerais sobre o projeto.

### Resumo do projeto

*O projeto se trata de um jogo 2D de aventura e multiplayer em que as professoras de informática Mariane e Cristiane trabalham em equipe para vencer obstáculos e monstros a fim de alcançar o código perfeito!*

### Gênero

*Plataforma upscroller.*

### Plataforma

*PC*

### Controles

***\*Exemplo:***

***\*Exemplo com tabela:***

Teclado	Ação
A-D	Movimentação da Cris
SETA RIGHT SETA LEFT	Movimentação da Mari
W	Pulo da Cris
SETA UP	Pulo da Mari

## 2. ESCOPO DO PROJETO

### Referências

O jogo é inspirado em jogos de plataforma, como “Super Mario” e “Fireboy and Watergirl” e nos baseamos nas linguagens de programação ensinadas no curso técnico.


### Gameplay (Resumo)

As professoras Mari e Cris têm que passar os obstáculos e inimigos familiares para chegar no objetivo final.

### Gameplay (Detalhado)

As personagens Mari e Cris andam para a parte superior do mapa, tendo que evitar inimigos como o C++ e PYTHON e atravessando os obstáculos propostos pelo mapa afim de chegar no destino final que seria o Código Perfeito.

### Níveis do jogo

<b>Nível 1</b>	FLORESTA
<b>Objetivo</b>	As duas personagens devem avançar pelo mapa para o destino final
<b>Level Design</b>	

## 3. MECÂNICAS

### **3.1. Mecânicas do Player**

#### **<Movimentação>**

- Os jogadores terão a visão baseada no ponto médio entre eles e se movimentarão em 4 direções.

#### **<Pulo>**

- Os Jogadores podem pular no eixo Y.

### **3.2. Mecânicas do mundo**

#### **<Matar monstros>**

- Jogador poderá derrotar inimigos ao pular em cima deles.

## **4. História e Jogabilidade (Se aplicável)**

- As duas professoras de informática Mari e Cris enfrentaram problemas em seu código C#, com isso as duas entram em uma jornada atravessando os perigos programáveis a fim de alcançar o código ideal.

### **Sinopse**

- Cris e Mari embarcam em uma aventura para decifrar um código corrompido, lidando com inimigos, C++ e Python, enquanto são desafiadas pelo parkour imprevisível, testando suas habilidades a cada segundo.

### **História (Detalhada)**

- No início, as professoras estão perdidas no meio da floresta, mas no meio do percurso para a saída, encontram desafios que tornam o caminho mais difícil. Python e C++ estão atrás delas, mas elas não desistem até chegar no código perfeito.

### **Personagens**

-Professora Mariane: Uma mestra do Python, conhecida por sua habilidade com a linguagem de alto nível. Agora diante de um código

corrompido embarca numa aventura com sua amiga Cris para explorar as soluções prometidas pelo Código Perfeito.

-Professora Cris: Uma mulher conhecida por sua experiência surreal com a temida linguagem JavaScript, na qual ao chamado desesperador de sua amiga Mari, ajuda na tentativa de achar o código ideal escondidos nas profundezas da floresta digital.



-C++: Em um reino digital onde as linguagens de programação viviam em paz, C++ surgiu prometendo inovação com a orientação a objetos. No entanto, logo mostrou seu lado sombrio: complexo, cheio de armadilhas e propenso a bugs e vazamentos de memória. Com sua dificuldade crescente, C++ se tornou temido, conhecido como o “vilão da programação”, desafiando apenas os mais corajosos a dominá-lo sem perder a sanidade.

-Python: Python surgiu no reino digital como uma linguagem fácil e acessível, mas, ao dominar sistemas complexos, revelou-se traiçoeiro, com erros ocultos e lentidão. Visto como um “vilão sorrateiro”, ele atrai programadores, mas desafia-os a desvendar suas complexidades escondidas sem se perder em sua aparente simplicidade.

## 5. PERSONAGENS


Ficha técnica de todos os personagens presentes no projeto.


### Player

<b>Nome</b>	Professora Mariane
<b>Sprite</b>	
<b>Tipo</b>	Player
<b>Mecânicas</b>	Correr; Saltar; Destruir inimigos ao pular em cima;
<b>Nome</b>	Professora Cristiane
<b>Sprite</b>	
<b>Tipo</b>	Player

<b>Mecânicas</b>	Correr; Saltar; Destruir inimigos ao pular em cima;
------------------	---

## Inimigos

<b>Nome</b>	PYTHON
<b>Sprite</b>	
<b>Tipo</b>	Inimigo
<b>Mecânicas</b>	Andar de um lado para o outro; Tira vida do player ao encostar; Destruído com toque na cabeça.

<b>Nome</b>	C++
<b>Sprite</b>	
<b>Tipo</b>	Inimigo
<b>Mecânicas</b>	Andar de um lado para o outro; Tira vida do player ao encostar; Destruído com toque na cabeça.

## 6. ITENS

Não há itens.