



**INSTITUTO POLITÉCNICO DO PORTO
ESCOLA SUPERIOR DE MEDIA ARTES E DESIGN**

Relatório

Andreia Nora | Ângela Tavares | Renato Costa

**Vila do Conde
2016/2017**

INSTITUTO POLITÉCNICO DO PORTO
ESCOLA SUPERIOR DE MEDIA ARTES E DESIGN
Tecnologias e Sistemas de Informação para a Web

TANQUE BOMBARDEIRO



Andreia Nora | Ângela Tavares | Renato Costa

Disciplina: Sistemas Gráficos
Docente: Teresa Terroso

Vila do Conde
2016/2017

Sumário

Introdução	4
Aplicação – Tanque Bombardeiro	5
Conclusão	9
Bibliografia	10

Introdução

A conceção deste projeto surgiu no âmbito da cadeira Sistemas Gráficos do curso de Tecnologias e Sistemas de informação para a Web lecionado na Escola Superior de Media Artes e Design do Politécnico do Porto.

Foi proposto pela coordenadora Dra. Teresa Cristina de Sousa Azevedo Terroso, doutora em Engenharia Informática, pela Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto (FEUP).

Deste modo, o grupo, constituído por três elementos, teve de desenvolver um website através de um minijogo.

Pretende-se assim criar um documento referente ao jogo desenvolvido na unidade curricular. Para tal utilizando uma análise na qual incidindo sobre as competências adquiridas ao longo do semestre nos diferentes tópicos abordados.

Em suma, o objetivo maior deste exercício prende-se à tentativa de alcançar um maior conhecimento nas áreas da codificação.

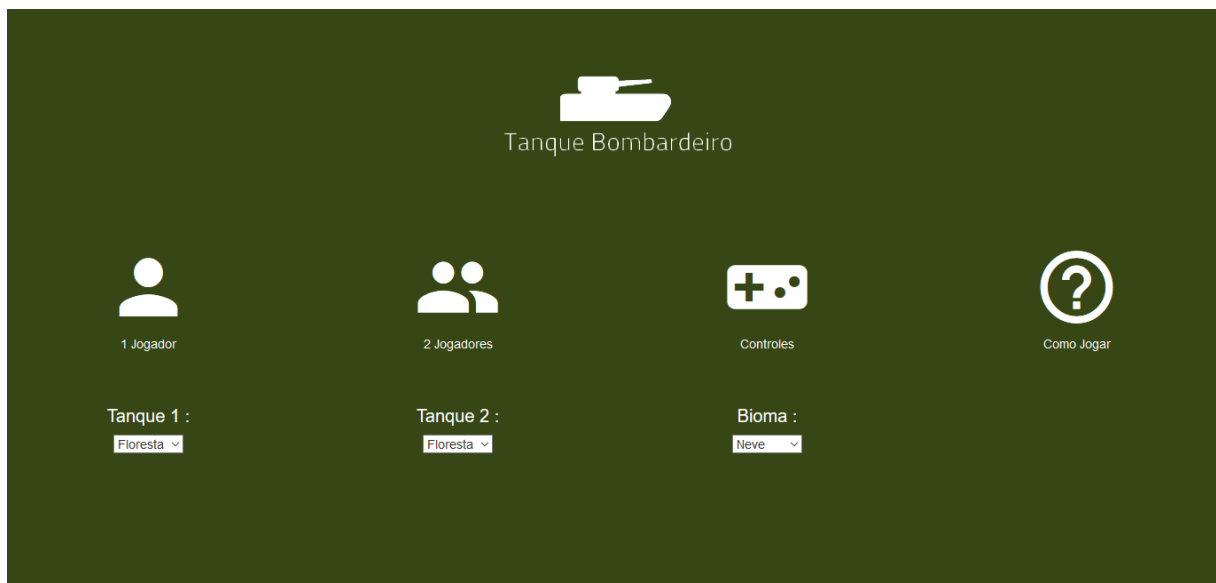
Aplicação – Tanque Bombardeiro

O *Software* desenvolvido teve como base o enunciado referente ao tema em questão fornecido aos alunos no início desta trajetória, como tal, um dos principais objetivos foi certificar que o que era solicitado era realizado.

Para aceder ao programa basta abrir o ficheiro em causa intitulado por “Tank”. Após aberta e carregada a página é apresentado um menu simples com quatro possíveis opções:

- 1 Jogador
- 2 Jogadores
- Controles
- Como Jogar

Seguido de três opções que permitem ao jogador escolher o tipo de cor dos seus tanques e o cenário.



Caso a opção em questão seja a de “1 Jogador” será apresentado ao utilizador uma nova interface com o respetivo jogo podendo dar início ao mesmo assim que carregada a página.

Esta encontra-se acompanhada de um botão que permitem voltar a página inicial.

Para dar inicio ao jogo basta o utilizador usar as teclas correspondentes e deslocar o tanque pelo mapa, desviando-se dos obstáculos, tendo como objetivo destruir os tanques que se encontram no mapa.

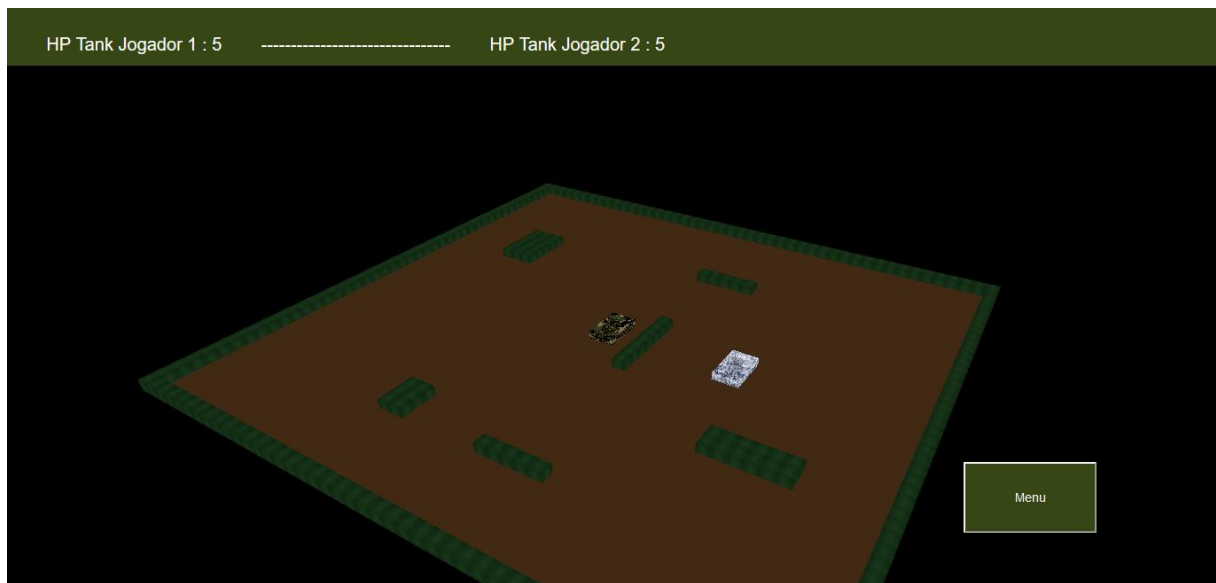


Se for a opção “2 Jogador” será apresentado ao utilizador uma nova interface com o respetivo jogo podendo dar inicio ao mesmo assim que carregada a página.

Esta encontra-se acompanhada de um ícone que permitem voltar a página inicial, como na opção “1 Jogador”.

Para dar inicio ao jogo basta os utilizadores usarem as teclas correspondentes e deslocarem os seus tanques pelo mapa, desviando-se dos obstáculos e das possíveis balas disparadas pelos mesmos.

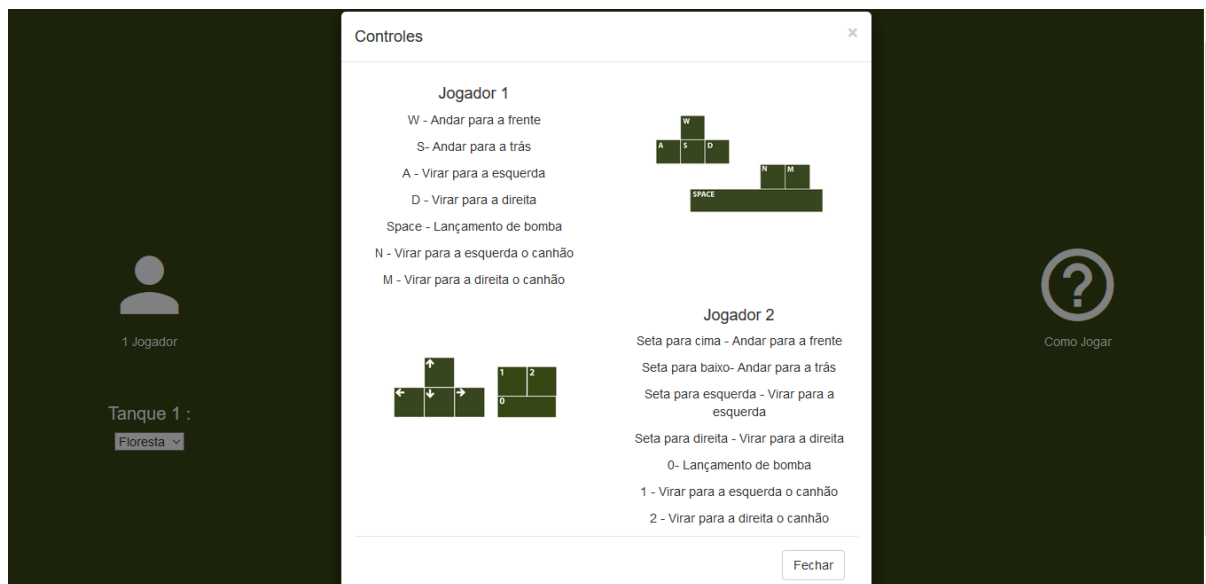
Os jogadores têm como objetivo destruir-se um ao outro, o primeiro a ser atingido perde a batalha.



Se selecionar a opção “Como Jogar” do menu inicial irá aparecer uma janela-pop a informar o que necessita de fazer para jogar que pode ser facilmente fechada através do botão “fechar”.



Se escolher a opção “Controles” do menu inicial irá aparecer uma janela-pop a informar quais as teclas a usar no jogo, quer para um jogador, quer para dois jogadores que pode ser facilmente fechada através do botão “fechar”



Ao longo da conceção deste projeto houve a necessidade da realização de testes de modo a verificar a verossimilidade do jogo, desta forma sempre que desenvolvíamos uma nova funcionalidade testávamos a mesma de modo a que esta funciona-se o melhor possível. Alguns dos erros obtidos não eram os esperados tornando muitas vezes a sua solução bastante complicada, contudo a grande maioria eram erros básicos que foram ultrapassados com sucesso por parte dos elementos do grupo sendo corrigidos e deixando o programa a funcionar em plenas condições.

O nosso projeto foi várias vezes acompanhado pela professora, quer para corrigir erros, tirar dúvidas ou ouvir sugestões, desta forma obtivemos criticas bastante construtivas que foram acrescentadas, levando os elementos a investigar e basear-se em fontes *online* como inspiração.

De modo geral, a codificação do jogo foi concebida de maneira a permitir um uso fácil, aparecendo ao utilizador com um aspeto simples e cómodo.

Conclusão

Após uma análise e um debate por parte dos elementos do grupo em relação ao projeto desenvolvido ambos os elementos se encontram satisfeitos no que diz respeito a solução apresentada.

Todos os objetivos estabelecidos no início do projeto foram executados com sucesso, uma vez que conseguimos desenvolver o projeto correspondente a elaboração de um jogo.

Este trabalho permitiu aos elementos adquirirem novas competências nas diferentes áreas envolvidas e perceber como estas se completam.

Em suma, todo o projeto foi levado com empenho e afinco que permitiu ao grupo ganhar experiência, sendo um importante exercício na medida em que alargou os conhecimentos dos membros.

Bibliografia

Ao longo do trabalho foram utilizados os apontamentos fornecidos pela professora através da plataforma Moodle.