INSTITUTO FEDERAL de educação, ciência e tecnologia DO RIO GRANDE DO NORTE

diretoria de educação e tecnologia da informação

tecnologia em analise e desenvolvimento de sistemas

MARIA JÚLIA MARTINS SILVA

rENATO SOARES

RELATÓRIO INICIAL

**NATAL-RN**

**2014**

1. **INTRODUÇÃO**

Neste jogo de ação marinha o jogador pilota um submarino em uma missão de resgate. Captura mergulhadores do tesouro e atirar em submarinos inimigos e tubarões.

Para o desenvolvimento do jogo foi utilizada a biblioteca de jogos GOSU, que retorna uma sintaxe simplificada, deixando o processo de trabalho mais criativo. Já o código foi escrito na linguagem de programação Ruby.

Durante este processo, estamos utilizando o Dropbox para fazer o compartilhamento de arquivos entres os integrantes do projeto.

(\*\*\* Sistemas operacionais utilizados: Linux Ubuntu 14.04 e Microsoft Windows 7

\*\*\* Editor de códigos Sublime Text. )=>acho que não precisa. O q vc acha Renato?

1. **DESCRIÇÃO**

O jogo que estamos fazendo se trata de um jogo tiro que possui como o plano de fundo o mar, onde o player controla um submarino que salva mergulhadores e atira nos inimigos típicos deste ambiente (submarinos e tubarões).

O jogo possui:

* Submarino amarelo (player) C:\Users\Clara\Dropbox\Jogo\subyellow.png

Ele movimenta para cima, para baixo e para os lados, atira nos inimigos e resgata os mergulhadores.

* Inimigos (outros submarinos e tubarões) C:\Users\Clara\Dropbox\Jogo\subinimigo_right.png C:\Users\Clara\Dropbox\Jogo\tubarao_a.png

Movimentam-se horizontalmente de uma extremidade a outra da tela com o objetivo de atingir o player.

* Mergulhador C:\Users\Clara\Dropbox\Jogo\mergulhador.png

Movem-se horizontalmente de uma extremidade a outra da tela e deve ser resgatado pelo submarino amarelo para fugir dos perigos do mar.

* Barra de Oxigênio



Diminui de acordo com o tempo e aumenta a medida que o submarino resgata os mergulhadores e sobe ate a superfície.

* Ambiente 

Fundo do mar, onde o player possui uma área especifica de navegação (dentro do mar).

1. **OBJETIVOS**

O jogo tem como objetivo acumular pontos. Isso ocorre quando o submarino é utilizado para resgatar mergulhadores em perigo no fundo do mar e levá-los a superfície, fazendo com que além de ganhar pontos, o player seja recompensado com o abastecimento do reservatório de oxigênio.

Outro modo de contabilizar pontos para o jogador seria destruindo os tubarões e submarinos inimigos que povoam o fundo do mar. Estes por sua vez, também tentarão destruir o submarino do jogador e fará com que o jogador perca uma vida caso colidam.

Por fim, o jogo termina quando se atinge uma pontuação de 50.000 ou quando o jogador perde todas as vidas.

1. **REGRAS**

* Ao ser atingido por um inimigo, o jogador perde uma vida;
* Se o jogador retorna a superfície antes de capturar 6 mergulhadores, você perde um mergulhador;
* Se você retorna a superfície sem mergulhadores você perder um vida.
* Respeitar o time do oxigênio;
* Coletar os mergulhadores e leva-los a superfície para salva-los e recuperar oxigênio.

1. **CONCLUSÃO**

Apesar de ainda estarmos no inicio desta criação, já notamos algumas dificuldades na hora executar certos comandos básicos, porém estamos conseguindo resolver estes problemas.

* 1. Alcance e dificuldades da realização;
  2. Contribuições;
  3. Possibilidades de aplicação;
  4. Perspectivas futuras;
  5. Registro das impressões pessoais dos autores (alunos);
  6. Relato de pontos positivos e negativos.