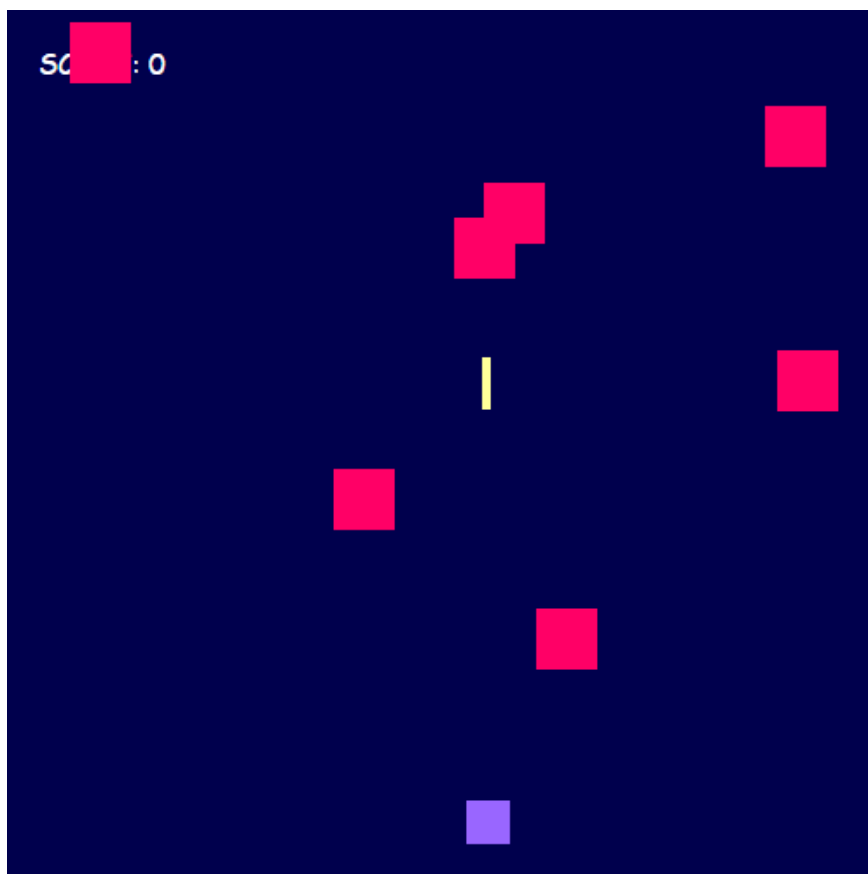


SHOOTER



Jogo Shooter, cujo objetivo é atirar nos alvos e não ser atingido.

Versão 1.1

Copyright reservado às autoras

Ana Rita Almeida

Cristiana Baiorte

abril de 2019

Resumo do jogo

Este jogo baseia-se num simples jogo do tipo shooter onde o jogador tem de se desviar dos alvos/inimigos e ao mesmo tempo tentar eliminá-los, lançando lasers. Por cada alvo atingido, o jogador ganha 100 pontos. Se o jogador for atingido por um inimigo, morre.

Este jogo é inspirado em alguns jogos clássicos do tipo, sobretudo dos anos 90 e inícios de 2000 onde o tema dos jogos era “espacial”.

Este jogo não é interdito a nenhuma idade e não tendo também um publico alvo específico, destina-se a todas as idades.

O jogo tem um design básico.

Gameplay

O Shooter é um jogo primário, sem níveis (pelo menos agora, na versão 1.1).

O objetivo do jogo é o jogador conseguir passar pelos inimigos sem ser tocado e ao mesmo tempo tentar destruí-los, lançando lasers. Por cada inimigo que consiga destruir, ganha 100 pontos.

O jogo é composto por:

- O jogador;




- Inimigos/alvo a abater:



- Laser:



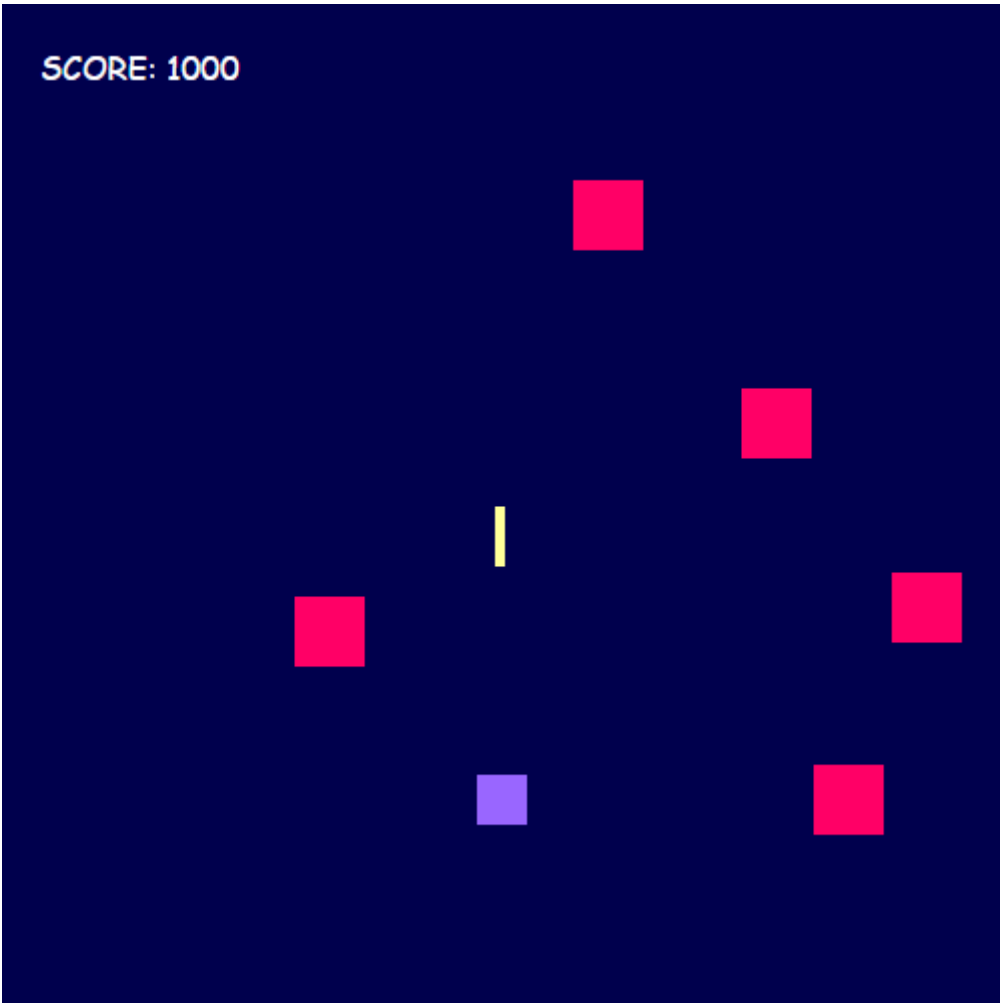
No canto superior esquerdo do ecrã, o jogador pode verificar os pontos que tem.

SCORE: 0  **SCORE: 100**

O jogador pode controlar o seu “boneco” da seguinte forma:



O cenário geral do jogo:



O cenário do jogo quando o jogador “morre”:



Para recomeçar o jogo, basta o jogador fazer “refresh” na página.

O jogo é acompanhado por uma música de fundo, que o jogador pode optar por tirar, removendo o som do separador do seu browser.

Especificações técnicas

O jogo foi concebido em HTML/JavaScript.

O jogo vem numa pasta zip que inclui a ligação browser, a música e o código fonte.

O jogo não teve custos monetários. Com base no objetivo proposto, criou-se este jogo Shooter que futuramente poderá ser melhorado como por exemplo acrescentar mais cenários e níveis. Será interessante para nós que criamos este jogo depois fazer melhorias e sermos curiosas e autodidáticas. Afinal, os jogos hoje em dia estão sempre a sofrer atualizações e sendo ainda por cima isto algo que gostamos de fazer e pelo qual temos interesse, iremos certamente tentar otimizar mais e mais o jogo a medida que formos procurar e conhecer melhor a linguagem HTML e o seu funcionamento.

O jogo foi elaborado pelos dois membros do grupo, em conjunto. Foi um trabalho interessante. Era importante para nós ir escrevendo o código e ir carregando o mesmo no browser e ver o que fazia (ou desfazia) e “brincar” com o código. Achamos que foi uma ótima forma de aprendizagem.

Consideramos esta a versão 1.1 porque na versão 1.0 não tínhamos áudio.