**A bola**

Robson de Alencar Sales Savioli RA: 942211710

1. Visão geral do jogo:

O jogo é um desafio de esquiva de bolas, onde o jogador controla um personagem que deve evitar ser atingido por bolas ruins enquanto coleta bolas boas para ganhar pontos.

O objetivo principal do jogo é treinar a habilidade de esquiva do jogador.

2. Mecânica de jogo:

O jogador controla o personagem usando controles simples, como toques ou cliques para se mover na tela.

Bolas ruins se movem em direção ao personagem em diferentes velocidades e trajetórias.

As bolas boas são estáticas e podem estar espalhadas pela tela.

Quando o jogador toca em uma bola ruim, o personagem é eliminado e o jogo termina.

Quando o jogador toca em uma bola boa, pontos são marcados.

3. Personagens:

O jogador controla um personagem principal, que é um objeto simples.

4. Mundo do jogo:

O jogo ocorre em um ambiente 2D com uma tela fixa.

O fundo é uma cor sólida, imagem temática relacionada ao jogo.

5. Progressão do jogo:

O jogo é dividido em quatro níveis: fácil, médio, difícil e insano.

Cada nível aumenta a velocidade e a quantidade de bolas ruins presentes na tela.

6. Interface do usuário:

O jogo possui uma interface de usuário minimalista, com poucos elementos visuais.

Exiba a pontuação atual do jogador na tela durante o jogo.

É exibida uma mensagem de fim de jogo quando o jogador perde.

7. Arte e estética:

O estilo visual é simples, o que difere é a bola da destruição, ela tem formato radioativo, quando o jogador pega ela, todas as bolas ruins somem e ganha pontos.

O ambiente é um ambiente plano, para facilitar a dinâmica do jogo .

8. História e narrativa:

Como esse jogo é mais focado na jogabilidade do que na narrativa, não é necessário ter uma história profunda.

9. Áudio:

Efeitos sonoros para a movimentação das bolas, colisões e pontuações.

10. Fluxo de jogo:

O jogo começa com a tela de início, que exibe o título e as opções para iniciar o jogo ou ver as instruções.

Durante o jogo, as bolas ruins se movem em direção ao personagem, e o jogador deve esquivar-se delas e coletar bolas boas para marcar pontos.

Quando o jogador perde, uma tela de fim de jogo é exibida, mostrando a pontuação final e a opção de reiniciar o jogo.