



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ – UFC SOBRAL TECNOLOGIAS WEB – PROF. FISCHER

Trabalho Prático 2: configurações para o jogo Flappy Bird

Configurações do jogo

Nome do jogador:

Cenário do Jogo: ☐ Noturno ☒ Diurno

Intervalo entre abertura dos canos: ☐ Fácil ☒ Médio ☐ Difícil

Distância entre os canos: ☐ Fácil ☒ Médio ☐ Difícil

Velocidade do jogo:

Personagens:

Tipo do jogo: ☐ Treino ☒ Real

Velocidade do personagem: ☐ Baixa ☒ Média ☐ Rápida

Pontuação: ☒ 1 ☐ 10 ☐ 100

Figura 1: configurações do jogo

- 1) Crie o formulário de configurações do jogo conforme o exemplo da Figura 1. Você poderá criar o estilo que quiser. O formulário poderá ficar na própria página do jogo ou em uma página inicial. As configurações escolhidas no início do jogo serão válidas para o jogo. Caso o usuário queira iniciar um novo jogo as configurações deverão ser escolhidas novamente.
- 2) O usuário poderá escolher o cenário do jogo diurno (atual) ou noturno. Escolha a melhor forma para estilizar o cenário noturno. Como por exemplo, tela de fundo ficar cinza e os obstáculos modificados para cinza escuro.
- 3) Abertura entre os canos: o usuário poderá escolher um intervalo desejado entre os canos dos obstáculos. Fácil a abertura entre os canos é configurada para ser fácil (maior intervalo entre os canos, média (atual intervalo entre os canos) ou difícil (menor abertura entre os canos).
- 4) Distância entre os canos: o usuário poderá escolher a distância entre os canos. Fácil a distância fica maior. Menor a distância é reduzida em relação ao fácil (atualmente como o jogo está). Difícil é a menor distância entre os canos.

- 5) Velocidade do jogo: o usuário poderá escolher a velocidade do jogo passando o parâmetro desejado. O parâmetro pode ser entre 1 e 10. Sendo 1 velocidade baixa (o mais lento) e 10 velocidade máxima. Não permitir valores de velocidade menor que 1 ou maior que 10.
- 6) Personagem: O usuário poderá escolher o personagem do jogo. Atualmente é um pássaro, mas você deverá dar pelo menos mais uma opção de personagem, pode ser outro pássaro, ou qualquer outro personagem.
- 7) Tipo de jogo. O jogo pode ser um treino onde o personagem não colide com os canos e real onde o personagem caso colida com os canos o jogo é terminado.
- 8) Velocidade do personagem: o usuário pode escolher a velocidade do personagem. A velocidade poderá ser baixa, média ou rápida. Atualmente o pássaro está configurado para uma velocidade média (8 para subir e -5 para descer).
- 9) No final do jogo o nome e pontuação do jogador devem ser informados. Dica: Você poderá mostrar essa informação por meio do "alert" ou imprimir na tela por meio do innerHTML.
- 10) Pontuação: O usuário deverá escolher quanto valerá cada ponto no jogo: poderá ser 1, 10 ou 100. Atualmente, cada ponto conquistado vale uma unidade.
- 11) Colocar itens de pontos adicionais para o pássaro pegar durante o jogo.
 - a) Cada item deve aumentar a pontuação em 10 pontos
 - b) Os itens podem ser imagens de frutas ou qualquer outro item segundo a temática do seu jogo.
- 12) Colocar itens especiais para o pássaro pegar durante o jogo
 - a) Um item especial faz o pássaro poder passar nos canos sem ter uma colisão
 - b) O item especial permite a ação, descrita anteriormente, ao pássaro no período de X tempo. Obs: o tempo deverá ser decrementado.