



FCTUC FACULDADE DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA

UNIVERSIDADE DE COIMBRA

Departamento de Engenharia Informática

Multimédia

2017/2018

Relatório Meta 1

Crossing Portugal

Coimbra, 27 de Fevereiro de 2018

2015237981	Pedro Fernandes	pfernandes@student.dei.uc.pt
2016231789	Roman Zhydyk	nsake@hotmail.com
2016240007	Sergii Mykolyshyn	sergii@student.dei.uc.pt

Resumo do Trabalho

Neste trabalho pretende-se criar um jogo em formato 2D, intitulado “*Crossing Portugal*”, que será desenvolvido em Javascript, HTML e CSS.

O objetivo do jogo é atravessar uma estrada com obstáculos nas diferentes cidades portuguesas e no final responder a uma pergunta relativa à cultura da mesma, para ganhar moedas e comprar novos equipamentos.

O jogo é constituído por vários níveis (diferentes cidades portuguesas), elevando a sua dificuldade, através do aumento da velocidade e quantidade de obstáculos, à medida em que se avança no mapa. No final de cada nível surge uma pergunta relativa à cidade em que o jogador se encontra. Ao completar todos os níveis, é apresentado o tempo gasto para acabar o mapa. A quantidade de moedas depende do tempo. Se o jogador perder, recomeça no início do nível onde se encontra.

Ainda não está definida uma ideia concreta sobre as implementações em cada nível, mas desafios como o número de obstáculos e a velocidade vão estar presentes.

Motivação e objetivos

O objetivo é criar um jogo que possa ser jogado por qualquer utilizador, e que proporcione uma experiência única, sobretudo, divertida e didática.

Como grandes apreciadores de videojogos, sentimos uma grande motivação quando nos foi proposta a realização deste projecto.

Análise de Requisitos

→ Público-alvo

Este jogo não tem quaisquer restrições etárias. Qualquer pessoa, desde os mais novos aos mais idosos, pode experimentar e desfrutar de uma agradável e divertida experiência.

→ Tópicos a Abordar

- Níveis de dificuldade;
- Sistema de classificação baseado no tempo gasto e nas moedas obtidas;
- Menu ajuda;
- Créditos.

→ Funcionalidades a Implementar

- Menu de jogo;
- Classificação;
- Possibilidade de teletransporte.

→ Definição dos Conteúdos

- Cenário do jogo (Mapa de Portugal);
- Imagens (Diferentes cidades de Portugal);
- Sons do jogo;
- Animações.

→ Plataforma de Desenvolvimento e Distribuição

O jogo vai ser testado no browser Google Chrome e terá compatibilidade com qualquer sistema que o tenha instalado. Para o desenvolvimento da aplicação serão usadas ferramentas como Sublime Text, Adobe Photoshop e Google Docs.

Calendarização e Distribuição de Tarefas

Tarefa	Duração	Início	Fim	Responsável
Meta 1	26 dias	05/02/2018	02/03/2018	
Redação do relatório	2 dias	26/02/2018	28/02/2018	Todos
Meta 2	21 dias	02/03/2018	23/03/2018	
Diagrama de Navegação	18 dias	03/03/2018	20/03/2018	Pedro e Sergii
Diagrama de classes	21 dias	03/03/2018	23/03/2018	Sergii e Roman
Criação do Cenário	19 dias	03/03/2018	21/03/2018	Roman e Pedro
Início do desenvolvimento do jogo	21 dias	03/03/2018	23/03/2018	Todos
Redação do relatório	4 dias	20/03/2018	23/03/2018	Todos
Meta 3	57 dias	23/03/2018	18/05/2018	
Menus	28 dias	24/03/2018	20/04/2018	Todos
Desenvolvimento do jogo	52 dias	24/03/2018	14/05/2018	Todos
Testes de jogabilidade	5 dias	14/05/2018	18/05/2018	Todos
Acabamento	5 dias	14/05/2018	18/05/2018	Todos