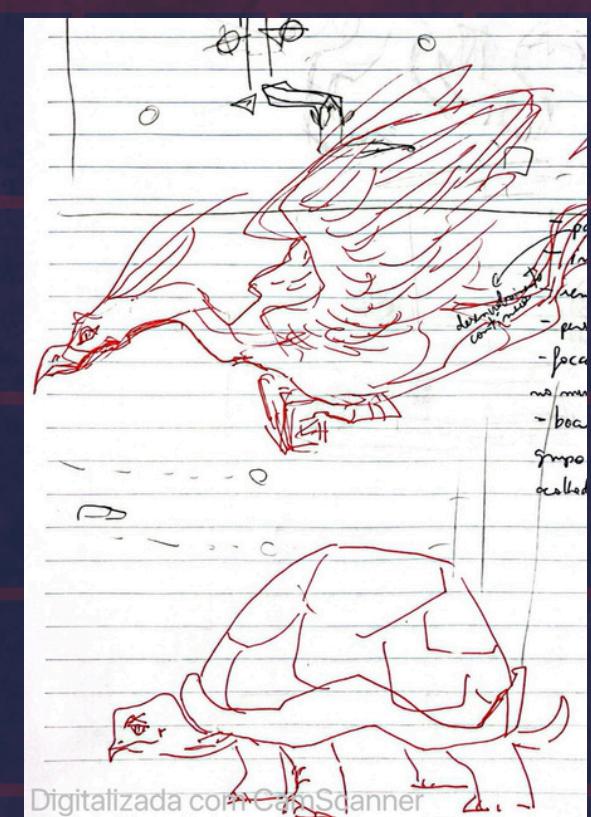
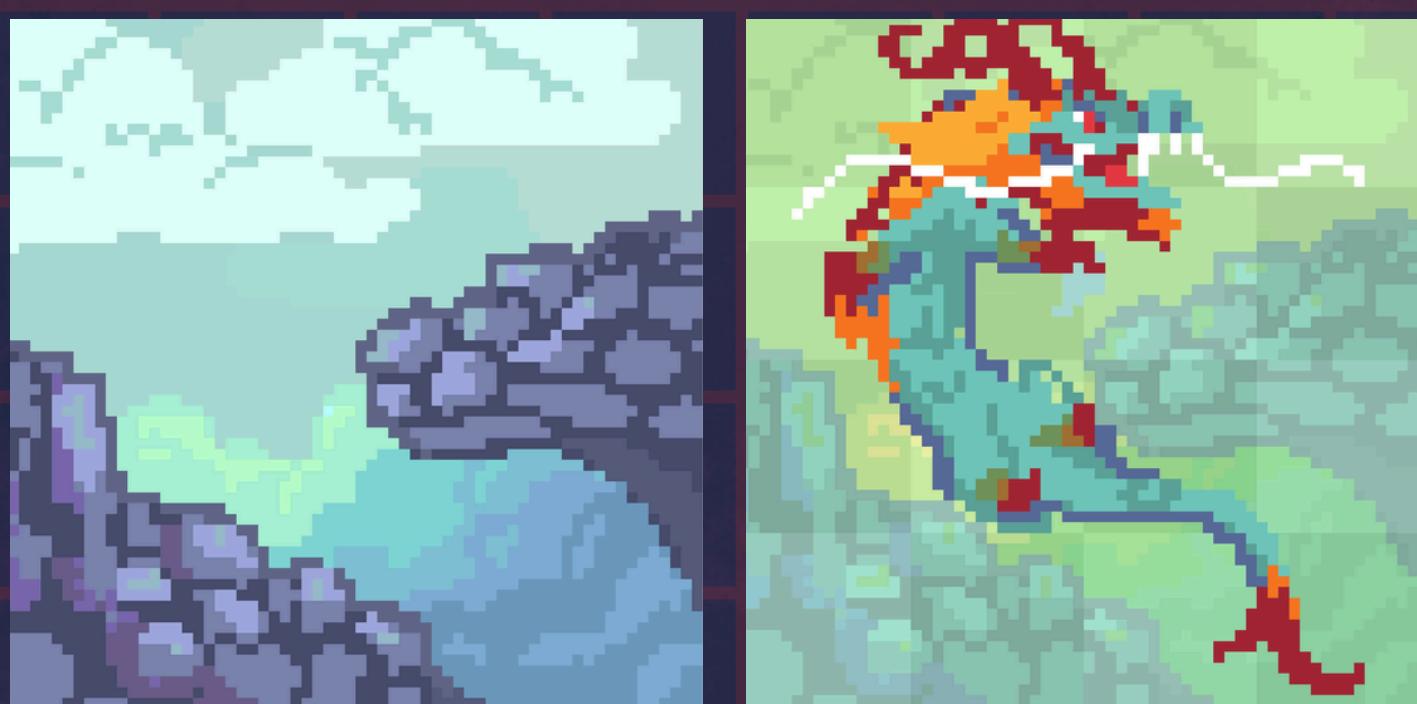
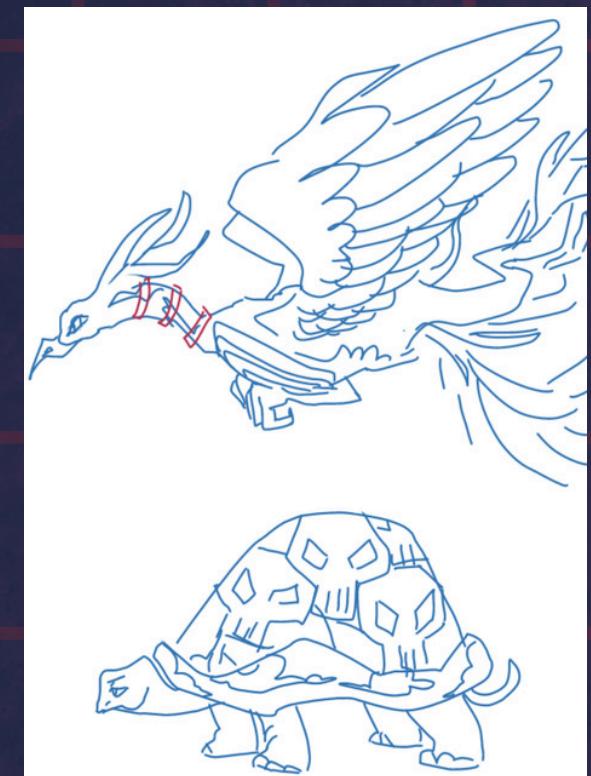
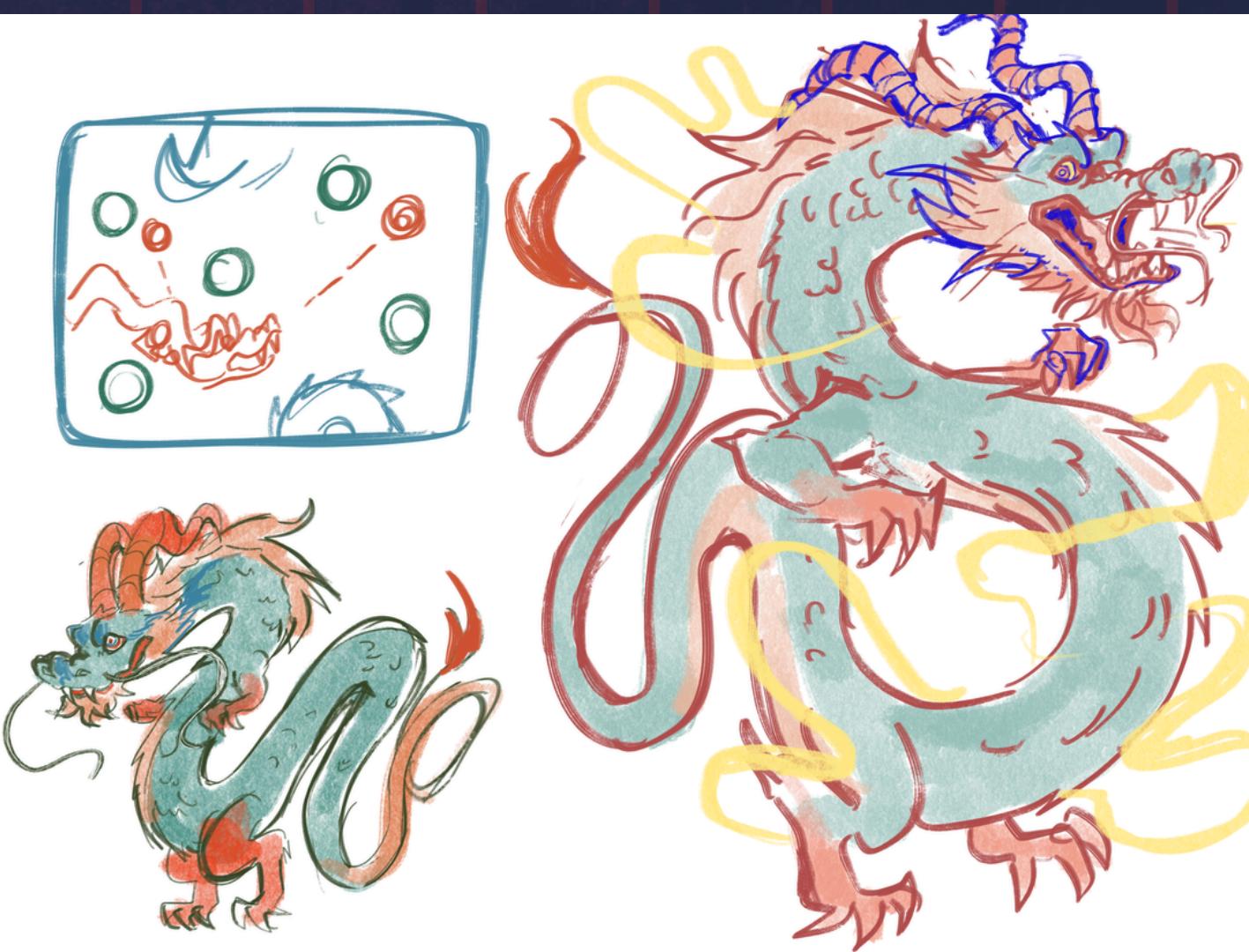


VERSÃO 25/08/2024

DRAGON'S TAIL

Pitch Concept





REFERÊNCIAS



Celeste - cenário
"tela de transição"



Jogos "Metroidvania" com
mapa interconectado e
combates



Paleta de cores do cenário
(alto contraste com o
personagem)



Okami - temática da
cultura asiática



Temática nas nuvens



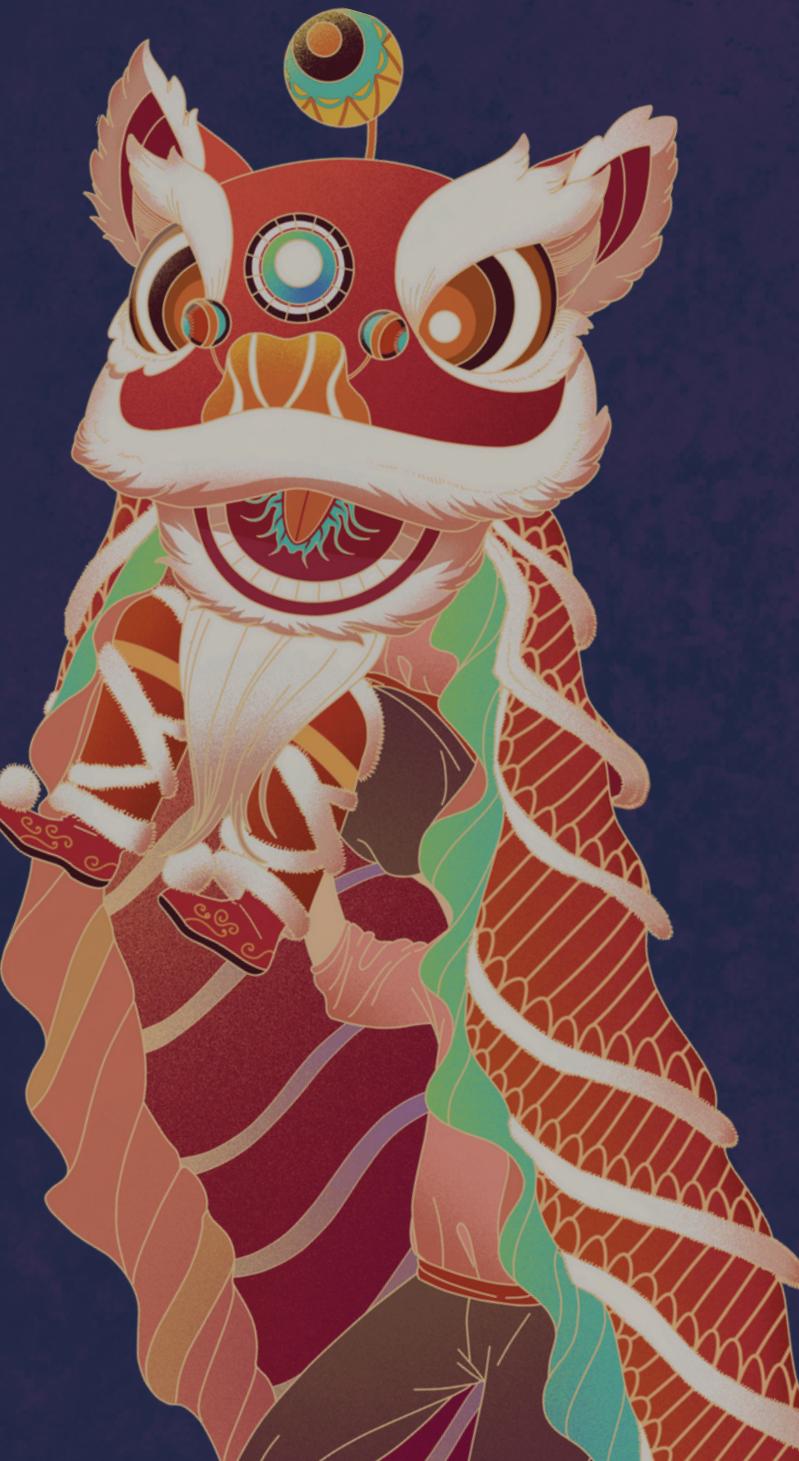
Snake Game

ALGORITMO DE GRAFOS

No jogo, grafos serão usados para criar um mapa com pontos seguros distribuídos aleatoriamente. Cada ponto seguro é representado por um vértice e as rotas entre eles por arestas. O grafo é gerado seguindo regras lógicas que garantem ao jogador um caminho viável entre esses pontos.

ALGORITMO DE IA

No jogo, os inimigos serão controlados por uma IA, machine learning, em que ela irá estudar o comportamento do jogador mediante aos inimigos e com o passar do tempo ela irá projetar mais inimigos com dificuldades maiores.



CRONOGRAMA

Duração	Etapa	Membros Participantes
14/08 - 30/08	Planejamento e Design	Equipe completa
01/09 - 04/10	Implementação da mecânica básica	Artistas, Programadores de Mecânicas
05/10 - 25/10	Implementação de grafos e algoritmos de busca	Programadores de Grafos
26/10 - 28/11	Implementação de IA e polimento do jogo	Programadores de Grafos, Mecânicas e IA
29/11	Entrega e apresentação do jogo	Equipe completa

INTEGRANTES



Sophia
Carrazza



Hanna Chaves



Lívia Xavier



Luca Gonzaga



Laura Costa



Rafael Fleury



Thiago Leão



Obrigado!!!

PUC Minas - Ciência da Computação

