LibrasKê

Proposta de Sistema de score



Arquitetura

Os movimentos realizados pelos jogadores são analisados pelo mediapipe, que devolve um número entre 0 e 1, representando a quantidade em porcentagem de semelhança entre a posição do player e a posição desejada.

Arquitetura

Depois, o **tratamento** desse **número** em porcentagem é feito dentro da **Unity**, onde temos uma escala personalizada para tratar este número.

Scores (pontuações)

0%: Muito ruim

1-20%: Ruim

21-40%: **Ok**

41-60: **Bom**

61-80: **Muito bom**

80-100%: **Excelente**

Ajustes de game design

Ajustes feitos para melhorar a experiência do jogador.

Sendo os ajustes realizados no Libraskê:

Mensagens de feedbacks

As mensagens de feedback só serão enviadas após 15 segundos de música, pois, o período anterior a isso será para preparação do player. Isso vai dar impressão que o player evoluiu o suficiente em pontos para receber mensagens.

O caso excelente:

Caso o jogador tire 3 "Excelente" em sequência e logo depois um "Bom", o "Bom" é convertido para "Excelente" afim de não acabar o combo.

Se o combo estiver ativo e o player tirar scores menores que "Bom" ou 3 "Bom" em sequência, o combo é encerrado.

O caso excelente:

```
Excelente + Excelente + Ok = 2 Excelente + 1 Ok

Excelente + Excelente + Excelente = 3 Excelente

Excelente + Excelente + Bom = 3 Excelente

3 Excelente + 2 Bom = 5 Excelentes

3 Excelente + 2 Bom + 1 Bom = 5 Excelentes + 1 Bom
```

O caso muito ruim:

O Libraskê vai permitir **15 falhas** do jogador. Onde:

Muito Ruim = +3 falhas Ruim = +1 falha Ok = +0 falha Bom = -1 falha Muito bom = -2 falhas Excelente = -3 falhas

Obter 15 falhas implica em derrota. A pontuação é perdida e a música é encerrada. Documento criado no dia 10/05/2021 para ser aplicado no projeto LibrasKê.

Os valores apresentados não foram testados e podem sofrer alterações ao longo do projeto.





