

Relatório do projeto: "Astro Dog"

Introdução:

O jogo "Astro Dog" foi concebido como parte do projeto final em Scratch, com o intuito de demonstrar minhas habilidades em programação e design de jogos. Este relatório oferece uma visão abrangente do processo de criação do jogo, detalhando os elementos empregados, a motivação por trás das decisões tomadas e a mecânica de funcionamento do jogo.

1.Descrição do jogo

"Astro Dog" é uma aventura espacial onde um cachorro, perdido de seus amigos no vasto cosmos, embarca em uma jornada para reunir-se com eles. O objetivo do jogo é coletar dez ossos espalhados pelo espaço sideral, que servem como marcadores para o reencontro do cachorro com seus amigos.

2. Elementos utilizados.

Movimentos: Usei os blocos de movimento para controlar a movimentação do do cachoro da esquerda para a direita e para pular, utlizei blocos para simularem a gravidade também.

Aparências: Criei diferentes sprites para representar o cachorro, o chão, os inimigos, o cenário, o tiro e os ossos .

Sons: adicionei sons de latido quando o cachorro coleta os ossos e quando ele colide com os inimigos.

Eventos: Utilizei eventos para detectar colisões entre o cachorro e os obstáculos.

Controle: Os controles do jogo consistem em setas de esquerda e direita para controlar o movimento do jogador, tecla de espaço para pular e tecla "Z" para atirar.

Variáveis: Utilizei variáveis para controlar a pontuação do jogador, a vida dele, a posição para qual ele vai atirar e para verificar se o osso da tal cenário ja foi coletado.

Operadores: Utilizei operadores para calcular a pontuação com base nos ossos que o jogador coletou ao longo do caminho, utlizei tambem para verifica se o jogador alcançou a borda para que ele possa passar de cenário, bem como, para verificar se o jogador ja coletou os ossos daquele cenário.

3.Motivação

A principal motivação por trás da criação de "Astro Dog" foi oferecer aos jogadores uma experiência envolvente e divertida, combinando elementos de aventura espacial com a emocionante busca por amizade perdida.

4. Funcionamento do jogo:

O jogo começa com o cachorro posicionado a esquerda da tela com a pontuação zerada e com três vidas. Os jogadores clicam ou pressionam uma tecla para fazer o cachorro andar de um lado para o outro, atirando em inimigos que se aproximam. Se o cachorro colidir com um obstáculo(inimigos ou cair no vazio), é adicionado o valor de -1 a sua vida. O jogo termina quando o jogador coleta dez ossos e finalmente encontra seus amigos ou quando a vida do jogador (representada por três ossos localizados na parte superior direita da tela) se iguala a zero.

5. Considerações Finais.

"Astro Dog" foi uma jornada de aprendizado e crescimento, permitindo-me explorar e aprimorar habilidades em programação e design de jogos. Equilibrar diversão e desafio foi fundamental, enquanto a integração de elementos audiovisuais contribuiu para a imersão dos jogadores. Estou ansioso para receber feedback e continuar aprimorando o jogo no futuro, aplicando as lições aprendidas em projetos subsequentes.