

Universidade Presbiteriana Mackenzie

Projeto-Jogos Digitais – RUMO AO HEXA

Orientador – Leandro Pupo

André Feller - 31908268

Louis Righi Bernadet - 31928153

Vinícius Figueiredo da Cruz - 32148801

São Paulo

25 de Novembro de 2022

Sumário

Estrutura do Projeto	02
GamePlay	03
Personagens	04
Características dos Personagens	05
Características Gráficas	06
Cenários	07
Cenários	08
GitHub	09
Storyboard	10

Estrutura do Projeto

Nome do Jogo: RUMO AO HEXA

Objetivo:

O jogo foi desenvolvido com o foco em proporcionar uma emoção ao jogador com um sistema de clicar nos Gols espalhados aleatoriamente pela tela. O game desafia o player a bater o seu próprio recorde em cliques na tela, num tempo estimado de 10 segundos.

O jogo faz uma recordação ao cenário das “comunidades” brasileiras, entretanto, é desse lugar que temos a revelação dos maiores talentos do futebol. Um exemplo do lugar onde Neymar Junior, jogador da Seleção Brasileira e PSG, cresceu e se tornou uma estrela no mundo do futebol. E o mais importante disso tudo, o Brasil é considerado o país do futebol por muitas nações por ser o berço do futebol.

O objeto de uso é uma bola no formato PNG, essa figura é simplesmente a bola da Copa do Mundo de 2022. A música de início é a escolhida pela FIFA dessa mesma copa. O jogo que traduz o cenário do futebol com participação do Galvão Bueno e o que o brasileiro mais ama.

História:

O tema foi escolhido justamente para refletir uma realidade da cultura brasileira, fazendo com que as comunidades sejam representadas em formato de um game. É com uma energia de futebol, desafio e a famosa frase “dá seus pulos”. Mas por que essa frase? Porque o brasileiro sempre se desafia no dia-a-dia, seja no trânsito ou até mesmo na faculdade.

GamePlay:

“Jogar”: Aqui é chamado um arquivo que contém o melhor desse game, que é o cenário e o desafio do jogo com as bolas e traves.

“Colocar Som”: Nesse botão, temos a função de dar o play na música que faz referência à Copa do Mundo de 2022, “Tukoh Taka”.

“Tirar Som”: Nesse botão, foi implementada a função de desativar a música da Copa, ou seja, mutar o hit!

“Como Jogar”: O jogo é iniciado com um menu de opções que fornece uma opção de o jogador acessar uma explicação de como funciona o Jogo!

Níveis do Jogo:

O jogo é baseado no desafio de bater seu próprio recorde no tempo de apenas 10 segundos. Ou seja, é estruturado no tempo e em quantos cliques o jogador deu na tela. Portanto, é feito pela quantidade máxima de gols no tempo estimado.

Personagens:

Nome: Bola de Futebol - Al Rihla



Nome: Trave de Campo - El Paredon



Personagens:

Ambos seguem um padrão de acordo com o seu nome. A bola tem seu diferencial de ser da Copa de 2022, e a Trave é ela mesma propriamente dita.

Características dos Personagens:

Bola: Escolhida pela FIFA para a Copa Do Mundo De 2022

Trave: Nenhum diferencial.

Objetivo dos Personagens:

Bola: Entrar nos gols e fazer uma pontuação para o jogador

Trave: Aparecer aleatoriamente dificultando a quantidade de gols feitos na partida.

Funcionalidades:

Bola: Ser manipulada pelo mouse, ou seja, é ativada pela ação do clique para que o objetivo do jogo seja efetivamente alcançado!

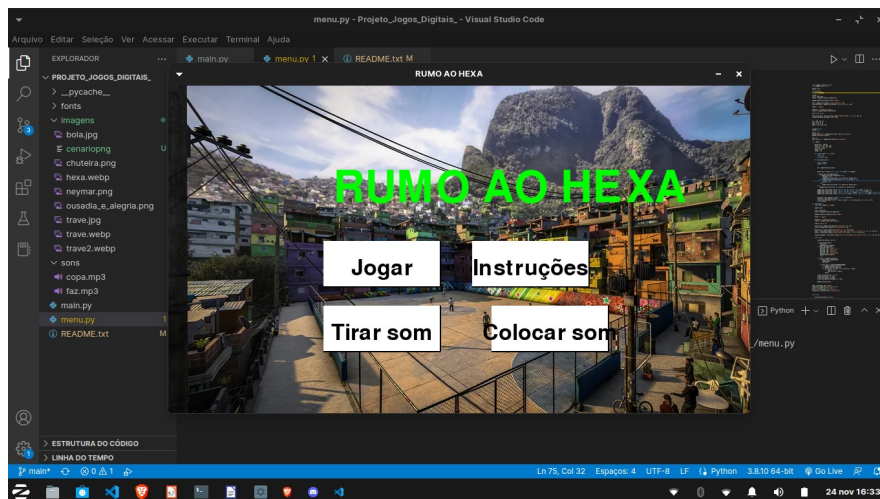
Trave: Dificultar a visão do jogador e ser encontrada pelo clique. Tem a função mais simples de aparecer aleatoriamente e sumir quando clicada.

Características Gráficas:

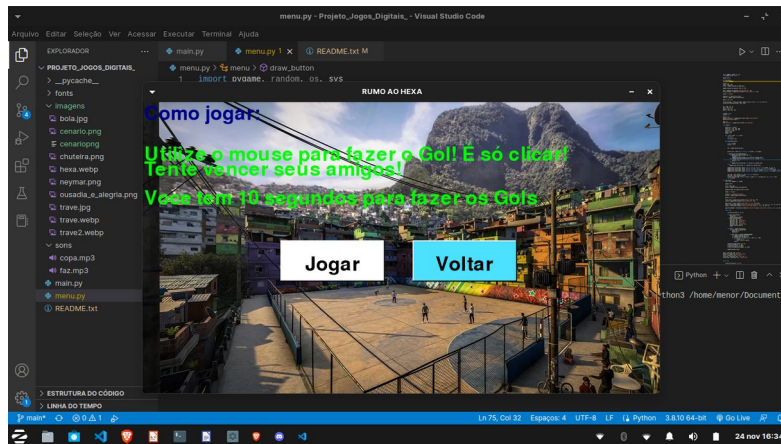
Cenário 4: Representa uma comunidade que reflete a situação atual do Brasil. Lugar onde futebol é cultura independente dos dias da semana!



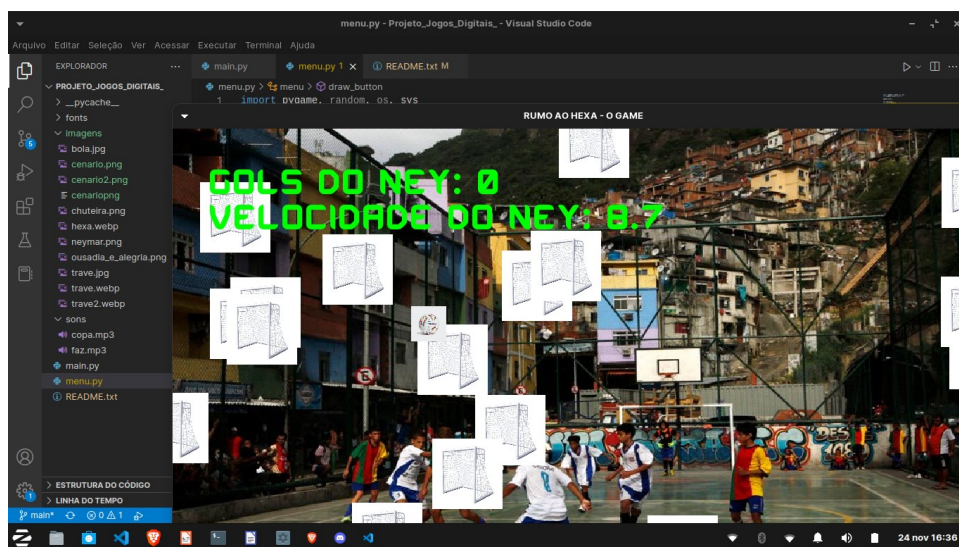
Cenário 1: Menu de Opções com a disponibilização do que o jogador pode fazer no jogo. Como por exemplo: Jogar, Instruções, Tirar Som, Colocar Som.



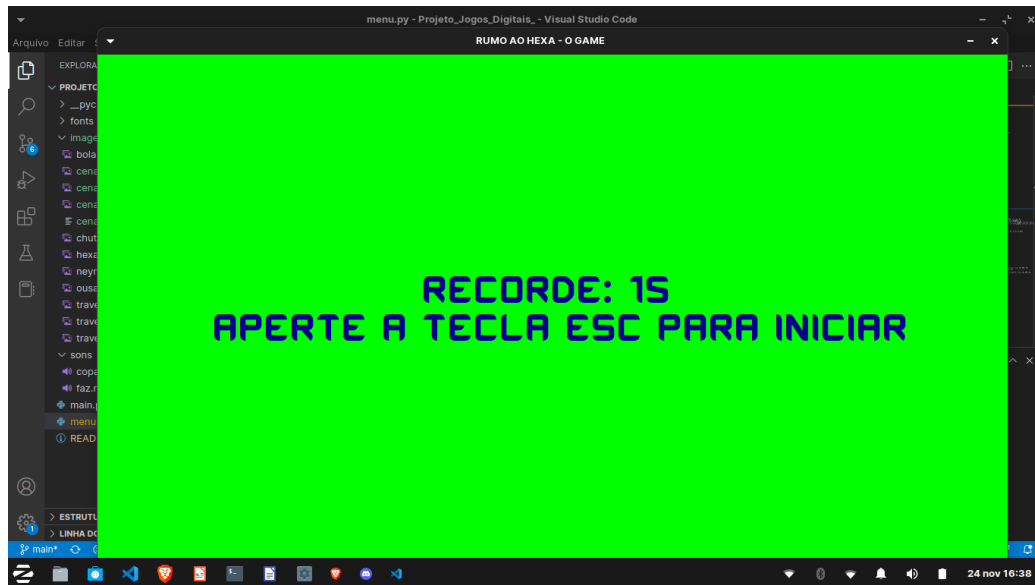
Cenário 2: Aqui é o menu de ajuda do game!



Cenário 3: Aqui é onde o game realmente acontece, com todos os elementos gráficos presentes!



Cenário 5: Nesse cenário, o jogador tem acesso ao seu placar atual.



Cenário 6: Esse cenário representa, mais uma vez, a comunidade que trata da cultura brasileira.



GitHub:

The screenshot shows a web browser window displaying a GitHub repository page. The browser's address bar shows the URL `github.com/vinifigueiredo/Projeto_Jogos_Digitais`. The repository name is `vinifigueiredo / Projeto_Jogos_Digitais`, marked as `Público` (Public). The page features a navigation bar with links for `Código` (selected), `Problemas`, `Puxar solicitações`, `Ações`, `Projetos`, `Wiki`, `Segurança`, `Insights`, and `Configurações`. Below the navigation bar, there are buttons for `principal`, `1 ramificação`, `0 tags`, `Ir para o arquivo`, `Adicionar arquivo`, and `Código`. The main content area displays a list of files and folders, each with a commit message and a timestamp. The files listed are `__pycache__`, `fontes`, `imagina`, `filhos`, `README.txt`, `imports.py`, `main.py`, and `menu.py`. The commit messages for these files are `finalizando_o_game`, `adicionando_fints`, `subindo_one_page`, `finalizando_o_game`, `subindo_one_page`, `alterando_tela_de_fundo`, `finalizando_o_game`, and `finalizando_o_game` respectively. The timestamps range from `há 2 horas` to `há 8 minutos`. On the right side of the page, there is a `Sobre` section with the text `Projeto apresentado à matéria "Jogos Digitais" da Universidade Presbiteriana Mackenzie!`, a `Leia-me` button, `0 estrelas`, `1 assistindo`, and `0 garfos`. Below this is a `Lançamentos` section with the text `Nenhum lançamento publicado` and a link `Crie uma nova versão`. At the bottom, there is a `Pacotes` section with the text `Nenhum pacote publicado`. The browser's taskbar at the bottom shows various application icons and the system clock indicating `24 nov 17:43`.

Arquivo	Commit	Tempo
<code>__pycache__</code>	<code>finalizando_o_game</code>	há 2 horas
<code>fontes</code>	<code>adicionando_fints</code>	há 5 horas
<code>imagina</code>	<code>subindo_one_page</code>	há 8 minutos
<code>filhos</code>	<code>finalizando_o_game</code>	há 2 horas
<code>README.txt</code>	<code>subindo_one_page</code>	há 8 minutos
<code>imports.py</code>	<code>alterando_tela_de_fundo</code>	há 4 horas
<code>main.py</code>	<code>finalizando_o_game</code>	há 2 horas
<code>menu.py</code>	<code>finalizando_o_game</code>	há 2 horas

Storyboard:



