

SAVE THE OCEAN

projeto de extensão 2



Objetivo principal do jogo

Será feito um jogo interativo, para que as crianças aprendam enquanto se divertem. O jogo tem como objetivo principal controlar uma garrinha que recolhe lixo do oceano. Ele possui três níveis, que vão ficando mais desafiadores com obstáculos como peixes, humanos e redes.



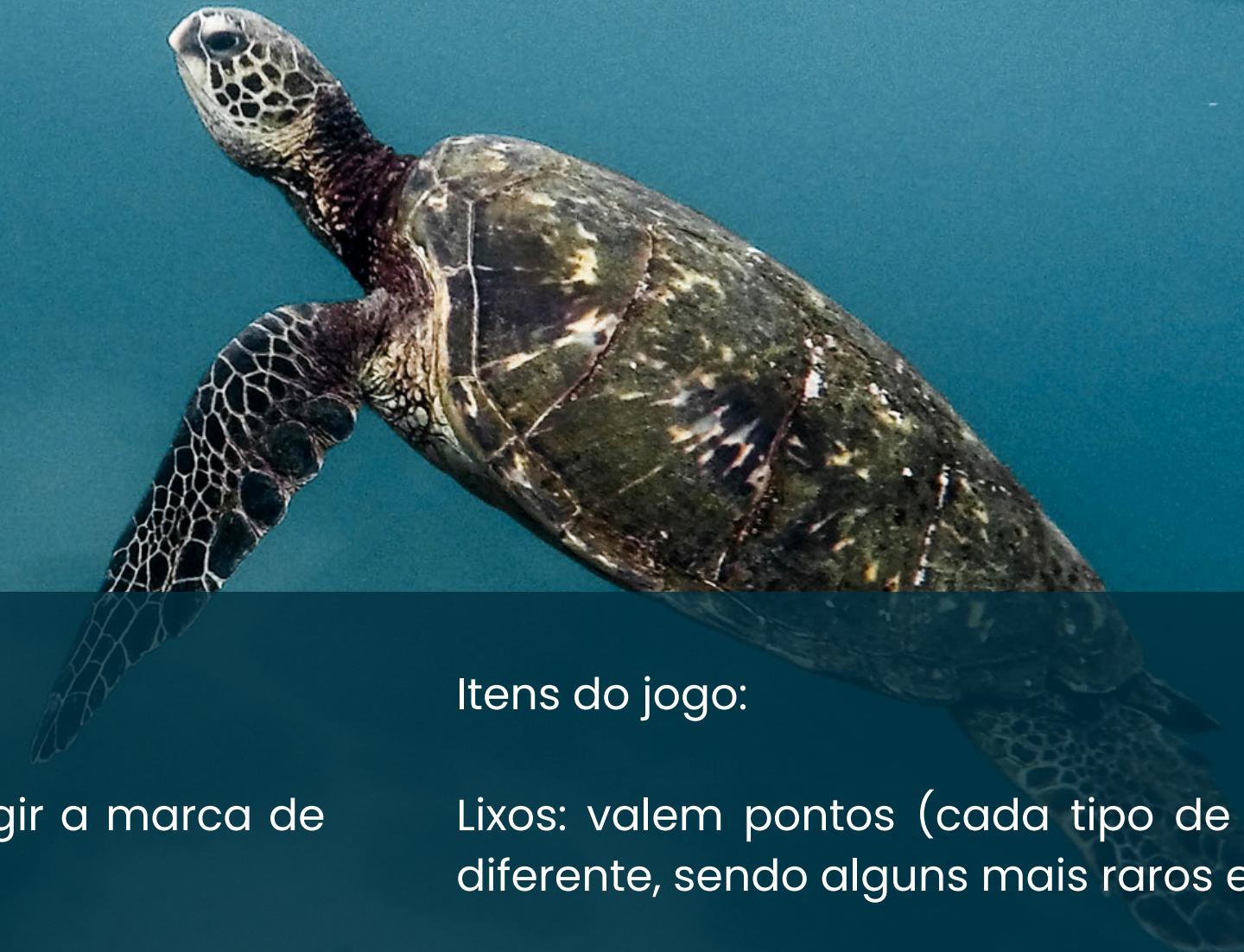
A cada 100 pontos, o jogador avança para a próxima fase. Porém, se capturar itens errados, como peixes, redes ou pessoas, o jogador só pode errar duas vezes; após isso, o jogo termina. A proposta do jogo é conscientizar enquanto se diverte.

Regras básicas

O jogo tem 3 fases no total.

Para avançar de fase, o jogador deve atingir a marca de 100 pontos.

A pontuação acumulada é usada como critério para medir o progresso.



Itens do jogo:

Lixos: valem pontos (cada tipo de lixo tem uma pontuação diferente, sendo alguns mais raros e valendo mais).

Peixes: se coletados por engano, o jogador perde 5 pontos.

Pessoas: se coletadas, o jogador perde 2 pontos.





Funcionalidades mínimas (até outubro)

- Tela inicial simples
- Movimentação do Barco
- Movimentação do anzol
- Objetos no mar (Obstáculos)
- Detecção de colisão com itens básicos
- Pontuação Básica
- Condição de término
- Tela de fim



Informações do projeto

O jogo será realizado em raylib, em linguagem C pois assim nós temos mais conhecimentos sobre como estruturar-lo;

Link Trello:

<https://trello.com/invite/b/689c99ee79f149c83a1e1859/ATTI4523f8c7c595729cce57433bd952173e208B1233/save-the-ocean>

Link Github:

<https://github.com/raquel3chel/Save-the-Ocean.git>

```
controlPlane
the json module is open
= json_loadf(filename)
e can access the contents of the file
le" in theJSON["features"]
(theJSON["metadata"] || {})
ut the number of events, after removing the header
= theJSON["metadata"] || {}
(str(count) + " events received")
each event, print the place where it occurred
in theJSON["features"]
it(i["properties"] ["place"])
("
\n")
re the events that only have a negative impact
in theJSON["features"]:
if(i["properties"] ["mag"] >= 4.0;
true ("4.1" + i["properties"])
("
\n")
he only the events where at least 1 person reported
feeling the effects
in theJSON["features"]
it(i["properties"] ["felt"])
("
\n")

```



Referencial Teorico

Save the Ocean: A Game for Environmental Awareness

Descreve um jogo criado para alertar sobre a poluição dos oceanos. Através de mecânicas simples, o jogador precisa limpar o mar recolhendo resíduos, ao mesmo tempo em que toma contato com informações sobre os danos causados pelo lixo, principalmente o plástico. A ideia é usar o jogo como um recurso educativo que, além de divertir, incentive atitudes mais conscientes e sustentáveis.

Design of a Serious Game for Children to Raise Awareness on Plastic Pollution and Promoting Pro-Environmental Behaviors

Apresenta um jogo voltado para crianças, criado para ensinar de forma divertida os problemas causados pelo plástico no meio ambiente. A proposta é usar o jogo como ferramenta educativa que, além de entreter, incentive hábitos sustentáveis e atitudes conscientes desde a infância.

OceanChat: The Effect of Virtual Conversational AI Agents on Sustainable Attitude and Behavior Change

Investiga como agentes virtuais de IA conversacional podem influenciar atitudes e comportamentos relacionados à sustentabilidade. A pesquisa mostra que interações simuladas com IA podem servir como recurso educativo, promovendo maior consciência ambiental e incentivando mudanças de postura em direção a práticas mais sustentáveis.



Roteiro de uso do produto

Tela Inicial
Como Jogar
-Feedback
Progressão
Tela Final



Mapa Conceitual



O mapa conceitual demonstrará:

- Objetivo central (no meio do quadro/papel).
- Elementos (conteúdos, regras, interações).
- Recursos necessários.
- Impacto esperado no público-alvo.



Fernanda Chen
Gabriel Ferrari
Milena Cristina
Raquel Vitória
Yoná Maia