

TRABALHO FINAL ANUAL – TFA

Propostas Apresentadas pelos Alunos – ADS

Adriele Santos de Oliveira XADREZ

Funcionalidades:

Usuário: (0,3)

- Usuário define se fará o uso de sugestões de jogadas;

Montagem do Tabuleiro para Jogo: (0,7)

- Será um tabuleiro de 8 x 8, sendo cada posição indicada por uma letra (a - h) e um número (1 - 8);
- As peças serão definidas pelos seguintes caracteres:

Peão -		/	
Torre -		/	
Bispo -		/	
Cavalo -		/	
Rei -		/	
Rainha -		/	

Esquema de Jogo: (2,0)

- Inicia o jogo com os dois usuários logados;
- O primeiro usuário define qual a peça a ser movida e qual a posição de destino (será apresentada sugestões de movimentações caso esteja ativada). Após a jogada do primeiro jogador, a vez é passada para o segundo jogador;
- É verificado se a posição selecionada é válida (de acordo com a vez de qual jogador está realizando a jogada e de qual peça está sendo movimentada) e se capturou alguma peça do adversário;
- A cada peça capturada, terá a seguinte pontuação:
 - Peão = +20;
 - Torre = +50;
 - Bispo = +35;

- Cavalo = +35;
 - Rainha = +100;
 - Total = 500 pontos;
-
- A partida tem final quando é capturado o rei do adversário. Ao ganhar a partida, o usuário ganha ao total 1000 pontos. Caso sobre apenas o rei para cada adversário, é considerado empate e é realizado o final da partida, com 800 pontos para cada jogador;

Ranking

- O ranking será de acordo com a pontuação de cada jogador;

Gustavo Camargo/Julia Gouvêa

SUDOKU

Descrição: O objetivo do jogo é completar todas as células usando números de 1 a 9, sem repetir os números numa mesma linha, coluna ou grade (3x3).

Funcionalidades: (1,0)

Administrador: (0,5)

- Zerar o ranking;
- Definir o modo de jogo: Clássico ou desafio.

Usuário: (0,5)

- Escolher a dificuldade: Fácil, médio ou difícil.

Esquema de jogo: (2,0)

- Será gerada uma matriz com valores de acordo com a dificuldade selecionada pelo usuário (0,2)
- Navegação e seleção (0,5)
- Realizar verificação ao ter toda a matriz preenchida pelo usuário para ver se concluiu ou não (1,0)
- O jogo termina quando o usuário preencher todos os números do jogo, ou caso o usuário desista (0,2)
- Identificar que o tempo acabou (0,1)

Ranking:

- Quanto menor for o tempo utilizado pelo usuário para terminar o jogo, maior será sua colocação
- Será mostrado um ranking para o modo desafio.

Claudio Matheus do Rosario

SNAKE

Descrição:

O jogo consistirá em uma cobra que por sua vez tem como objetivo pontuar ao máximo comendo as frutas dispostas no mapa sem que ocorram colisões na parede ou em si mesma, o jogador controlará a cobra usando as teclas “W”, “A”, “S”, e D”.

Funcionalidades (1,0):

Administrador (0,5):

- O administrador poderá ajustar as configurações das dificuldades:
Fácil -> 20x30 || Velocidade -> 2 blocos por segundo;
Médio -> 40x50 || Velocidade -> 3 blocos por segundo;
Difícil -> 50x60 || Velocidade -> 4 blocos por segundo;
- Zerar o ranking;

Usuário (0,5):

- O usuário poderá escolher a dificuldade do jogo e os símbolos para a cobra e a comida sendo respectivamente por padrão “O” e “~”.

Esquema de jogo (2,0):

- O jogador tem 3 vidas;
- Encerra o jogo quando o jogador chegar a 0 vidas ou caso não tenha mais espaço para se movimentar;
- Caso o jogador acerte a parede ou a si mesmo, será penalizado com a retirada de uma de suas vidas;
- Cada fruta dará ao jogador 10pts;
- Ocorrerá casos raros onde insetos aparecerão por alguns segundos e caso o jogador os coma,
- será acrescentado uma vida e mais 20pts;
- Caso o jogo termine por falta de espaço, não será descontado uma vida;
- A jogador se movimentará pelas teclas “W A S D” sendo “W” cima, “S” baixo , “D” direita e “A” esquerda.

Ranking:

- O ranking será liderado por quem tiver mais pontos e assim em diante. Será separado por níveis: Fácil, Médio e Difícil;

Eduardo José Carpes

BATALHA NAVAL

Descrição:

O jogo consiste em dois tabuleiros com matrizes idênticas onde as embarcações - porta-aviões (cinco quadrados), navios-tanque (quatro quadrados), contratorpedeiros (três quadrados) e submarinos (dois quadrados) - estarão escondidas sob a matriz e os jogadores deverão, alternadamente, realizar tentativas de afundar a embarcação do adversário.

Funcionalidades:

Cenário (1,0 pontos):

As embarcações estarão dispostas em uma matriz 50x50 (padrão), o que diferenciará a dificuldade será a quantidade por tipo de embarcações dispostas no tabuleiro. O tabuleiro do jogador visitante ficará visível e o do computador oculto por padrão.

Nível:

- Iniciante: serão alocados 5 porta-aviões, 3 navios-tanque e 2 contratorpedeiros em ambos os tabuleiros;
- Mediano: serão alocados 10 porta-aviões, 6 navios-tanque e 3 contratorpedeiros em ambos os tabuleiros;
- Difícil: serão alocados 15 porta-aviões, 9 navios-tanque, 4 contratorpedeiros e 7 submarinos em ambos os tabuleiros;

As direções de alocação das embarcações serão definidas randomicamente sem serem sobrepostas umas pelas outras.

Adversário:

Terão dois jogadores, o computador e o usuário que irá desafiar o sistema.

Computador (2,0 pontos):

O adversário nativo deverá selecionar aleatoriamente uma das casas do usuário

para realizar o movimento de ataque, se não houver correspondência com nenhuma embarcação, a oportunidade de jogada passa para o usuário que deverá realizar um movimento de ataque, se houver correspondência, o adversário nativo deve escolher uma das casas do tabuleiro baseado nas últimas jogadas acertadas, tentando afundar a embarcação inteira.

João Vitor Pereira / Lucas do Rozario Silva

JOGO DA FORCA



Funcionalidades:

Administrador (0,5):

- Cadastrar dificuldade, vinculando com a palavra.
- Cadastrar palavra pro usuário: no arquivo, pesquisa antes de inserir.
- Cadastrar dica.
- Dentro do arquivo contem a palavra e a dificuldade.

Usuário (0,5):

- Escolher dificuldade (fácil, médio, difícil).
- Busca no arquivo uma palavra com tal dificuldade e escolhe aleatoriamente a palavra.

Objetivo: Terminar a palavra antes que morra enforcado.

Esquema do jogo (2,0):

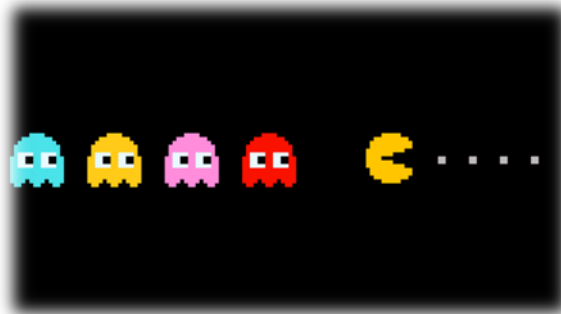
- Para cada nível usuário terá um tempo menor para descobrir a palavra.
- Para cada nível o usuário terá X tentativas para acertar a palavra. (Fácil – 10 / Médio – 7 / Difícil – 4).
- Para cada erro, será uma parte do corpo.

- Para cada nível a palavra se aumenta e se dificulta. (Fácil – até 8 letras / Médio – até 10 letras / Difícil – até 20 letras).
- Se o usuário achar a palavra antes do tempo ou antes que enforque seu boneco, ele ganha.
- Se o tempo acabar ou usuário erre todas as tentativas, ele perde.
- No menu terá um ranking de quem achou as palavras em menor tempo.

Ranking:

- Será ordenado por quem achar em menor tempo pela dificuldade.

Jéssica Cristina PACMAN



Descrição:

O jogo tem como objetivo principal, comer todas as frutas colocadas no mapa, sem ser pego por um fantasma;

Funcionalidades (1.5):

- Mover o pacman com o teclado “a”, “d”, “w”, “s”;
- Portal = sair por um lado do mapa e aparecer pelo outro lado;
- Colocar fantasmas no mapa, perseguindo o pacman;
- Frutas contam pontuação;

Esquema de jogo(1.5):

- O jogador terá 3 vidas;
- Encerrar o jogo caso acabe as vidas;
- Encerrar o jogo caso o pacman entre em contato com um fantasma;
- Os fantasmas perseguem por diferentes rotas;
- Cada fruta comida, contabiliza 100xp;

Renan Luiz e Patrick Camargo

JOGO DO MILHÃO

Descrição:

O jogo será constituído de lacunas onde será dado ao jogador a oportunidade de responder uma letra por vez, a fim de descobrir as três palavras.

Funcionalidades:

Administrador (0,5):

- Modificar cadastro de usuários;
- Visualizar todos os usuários cadastrados;
- Definir temas, assim como definir a dificuldade do tema e cadastrar as palavras;

Usuário (0,5):

- Jogar
- Cadastro;
- Selecionar tema entre as dificuldades (Fácil, Médio e Difícil);

Esquema de jogo(2,0):

A forma de pontuação será:

- Pelo tempo;

O jogo finaliza quando:

- As palavras forem acertadas;

Ranking:

Será ordenado de acordo com o menor tempo e quantidade de tentativas, mais perto da liderança.

Thiago Tozzeto

LABIRINTO

Descrição:

O jogo será composto de vários caminhos, onde o jogador tem como objetivo encontrar o único caminho que leva para a saída, no menor tempo possível. Também haverá um modo de jogo específico onde o objetivo é coletar o maior número de moedas antes do tempo acabar.

Funcionalidades Específicas (3,0):

Tela (Menu) do Administrador (0,5):

- ✓ Criar labirinto por tamanho (Dois labirintos por tamanho)(O labirinto será salvo em arquivo)(Pequeno – 22x40 / Médio – 28x50 / Grande – 35x60);
- ✓ Visualizar labirinto;
- ✓ Editar labirinto;
- ✓ Remover labirinto.

Tela (Menu) do Jogador (1,5):

- ✓ Jogar pelo tamanho do labirinto e dificuldade (Fácil – 5min / Médio – 4min / Difícil – 3min);
- ✓ Ranking por moeda coletada.

Jogo (1,0):

- ✓ Coleta de Moedas;
- ✓ Teletransporte.

Daniel Silva SOKOBAN

Descrição: O objetivo do jogo é usar o raciocínio para planejar os movimentos e conseguir levar todas as “caixas” para os lugares marcados.

Funcionalidades: (0,5)

Administrador: (0,5)

- Zerar ranking.

Esquema de Jogo: (2,5)

Geração das matrizes: (1,5)

- As matrizes representando as fases do jogo (mínimo 3) estarão prontas. Cada vez que o usuário iniciar um novo jogo, a primeira fase será exibida, e novas fases serão apresentadas conforme o usuário for conseguindo terminá-las.
- O usuário vai navegar pela fase do jogo a fim de cumprir os objetivos de levar as “caixas” até os lugares indicados.

Regras: (1,0)

- Apenas uma “caixa” pode ser movimentada por vez.
- Não pode haver sobreposição (pular por cima das “caixas”).
- O usuário não poderá ocupar o mesmo lugar da “caixa” ou andar nos muros.
- A fase será finalizada quando as “caixas” forem colocadas na posição predeterminada.
- O jogo será finalizado quando todas as fases forem finalizadas.

Ranking: O ranking vai ser apresentado conforme o número de movimentos utilizados para finalizar todas as fases.

Willians Mateus

POKEMON

Funcionalidades:

Administrador:

- Inserir novos Pokemons no jogo;
- Zerar o ranking;
- Ajustar dificuldade;

Usuário:

- Escolhe dificuldade;
- Escolhe o Pokémon;

Esquema de jogo:

- O usuário terá entre 1 a 2 pokemons;
- Cada pokemon terá habilidades específicas que irão tirar uma determinada quantidade de vida dos outros pokemons;
- Os pokemons enfrentam-se em batalhas uns contra os outros;

Objetivo:

O jogador deve lutar contra outros pokemons até alcançar o nível máximo;

Matheus Augusto e Mauro Cezar QUIZ



Descrição: O intuito do programa é fazer o usuário testar seus conhecimentos através de uma série de perguntas e respostas.

Funcionalidades:

Administrador:

- Cadastrar a dificuldade;
- Cadastrar as perguntas;
- Cadastrar as respostas;
- Zerar o ranking.

Usuário:

- Escolher a dificuldade(fácil, médio, difícil).

Esquema de jogo:

- Serão apresentadas perguntas de acordo com a dificuldade selecionada pelo usuário;
- Navegar pelo menu e selecionar a dificuldade;
- Verificar as respostas dadas pelo usuário;
- O jogo termina quando o usuário responder todas as questões.

Ranking:

- A pontuação é dada de acordo com a quantidade de acertos do usuário.

TRABALHO FINAL ANUAL – TFA

Propostas Apresentadas pelos Alunos – EMI

Mikael:	Bomberman
Wesley:	Pacman
Ruan.j:	Text Adventure
Ruhan/Matheus:	Epic War
Melissa Amaral:	Quiz
Joao Gabriel:	Space Invaders
Melissa Gabrielly:	Jogo Da Memoria
Sofia:	Snake
Igor:	Jogo do Pokemon
Letícia:	Bingo
Luiz Gustavo:	Campo Minado
Lucas Gabriel:	Batalha Naval
Mariana:	Sudoku
Rafael:	Stickman adventures