

TRABALHO FINAL ANUAL – TFA

Propostas Apresentadas pelos Alunos – ADS

Jhonata Carneiro / Milena Ramirez



Funcionalidades:

Administrador: (0,5)

- Cadastrar cartas;
- Alterar atributos das cartas;
- Zerar ranking;

Usuário: (0,5)

- Escolher tema;

Participantes: 2 ou mais.

Objetivo: Ficar com todas as cartas do baralho.

Esquema de Jogo: (2,0)

- As cartas são distribuídas em número igual para cada um dos jogadores;
- Cada jogador forma seu monte e só vê a primeira carta da pilha;
- As cartas possuem informações sobre o tema. Por exemplo, se o tema for carro: potência, velocidade, cilindros, peso e comprimento. É com estas informações que cada um vai jogar.

Como jogar:

Se você é o primeiro a jogar, escolha, entre as informações contidas em sua primeira carta, aquela que você julga ter o valor capaz de superar o valor da mesma informação que se encontra na carta que seus adversários têm em

mãos. Por exemplo: você escolhe a informação velocidade, menciona-a em voz alta e abaixa a carta na mesa. Imediatamente todos os outros jogadores abaixam a primeira carta de suas pilhas e conferem o valor da informação. Quem tiver o valor mais alto ganha as cartas da mesa e as coloca embaixo de sua pilha.

O próximo jogador será o que venceu a rodada anterior. Assim prossegue o jogo até que um dos participantes fique com todas as cartas do baralho, vencendo a partida.

Se dois ou mais jogadores abaixam cartas com o mesmo valor máximo, os demais participantes deixam suas cartas na mesa e a vitória é decidida entre os que empataram. Para isso, quem escolheu inicialmente diz um novo item de sua próxima carta, ganhando as cartas da rodada quem tiver o valor mais alto.

O participante cuja carta da rodada for a marcada como "Super Trunfo" automaticamente ganha a rodada, a não ser que a carta de um dos participantes seja número 1, ex: A1, B1, C1, etc., quando este ganha a rodada e, conseqüentemente, a carta "Super Trunfo".

Ranking:

- ⚡ Win/Lose ratio: relação entre vitórias e derrotas;
- ⚡ Win streak: sequência de vitórias por jogo;
- ⚡ Invictus;

Anexo:



Figura 1 – Exemplo de carta

João Antônio / Sálvoro Filho

Campo Minado

Descrição:

O jogo possuirá um mapa (matriz) com 100 posições (10 x 10), onde o usuário deverá escolher uma posição válida do mapa no intuito de desarmar bombas.

Funcionalidades:

Administrador (0.5):

- Definir a quantidade de jogadas cada nível de dificuldade (fácil / médio / difícil) pode fazer;

Usuário (0.5):

- Selecionar o nível de dificuldade (fácil / médio / difícil);

Esquema de jogo (2.0):

- Para cada nível o usuário vai ter X tentativas para desarmar a bomba;
- Para cada nível terá X bombas (fácil - 10 / médio - 20 / difícil - 30);
- Para cada erro será colocado um "caractere especial" no lugar para o usuário não repetir;
- Para cada acerto será colocado um "caractere especial" no lugar;
- Será simulado um jogo real, se o usuário escolher uma jogada onde não existe bomba por perto, o conjunto que está ao redor será contabilizado como erro;
- Terá um ranking simultaneamente na tela mostrando o número de tentativas e o número de bombas encontradas;
- Se o usuário achar todas as bombas (ganha o jogo);
- Se acabar as tentativas e o usuário não achar as bombas (perde o jogo);
- No menu terá um ranking mostrando qual usuário achou mais bomba;

Ranking:

- Será ordenado por quem achou mais bomba;

Jeferson / Guilherme Freeway

Descrição:

O objetivo do jogo é o jogador atravessar a pista sem que o carro atropele o personagem. Testando a habilidade dos jogadores de conseguir achar o melhor caminho e atravessar no menor tempo possível.

Funcionalidades:

Administrador: (0,5)

- Poderá configurar o nível das fases;
- Poderá excluir algum jogador;
- Adicionar novas fases;

Usuário: (0,5)

- Seleciona o nível de dificuldade (fácil / médio / difícil);
- Cada nível muda a quantidade de carros na pista;
- Iniciar;

Esquema de Jogo: (2,0)

- O jogo acaba quando o jogador terminar de atravessar toda a pista;
- Se o jogador for atropelado, ele volta ao início da fase.
- Cada jogador tem 3 vidas.

Ranking:

- Será criado de acordo com o tempo que os jogadores gastam para terminar o jogo;
- Qual jogador morreu menos para terminar o jogo;

Lourenço / Pedro

Jogo da Matemática

Descrição:

O objetivo do jogo é testar a velocidade de raciocínio do jogador, dando a ele o tempo de X segundos para resolver operações de adição e subtração e um tempo de Y segundos para resolver operações de multiplicação e divisão.

Funcionalidades:

Administrador: (0,5)

- Configura a pontuação das questões de acordo com o seu nível de dificuldade;
- Configura o tempo que o usuário possui para resolver as operações de acordo com o nível de dificuldade (máximo de 20 segundos);

Usuário: (0,5)

- Seleciona o nível de dificuldade (fácil / médio / difícil)
 - **Fácil:** apenas adição, subtração, apenas 2 dígitos;
 - **Médio:** adição, subtração, multiplicação, divisão até 3 dígitos;
 - **Difícil:** todas as operações até 3 dígitos e com até 3 operação;

Esquema de Jogo: (2,0)

- O jogo termina quando o usuário finalizar 15 questões certas (venceu);
- O jogo termina quando o usuário errar mais de uma questão (perdeu);
- O usuário pode pedir bônus durante a resposta da questão, apenas no nível difícil (pressiona uma tecla específica);
- Apresenta a questão ao usuário;
- Apresenta ao usuário, durante jogo, a sua pontuação atual;

Ranking:

- Será mostrado de acordo com a pontuação feita pelo jogador;
- A cada questão respondida de forma correta o jogador soma os pontos de acordo com o nível de dificuldade da questão, configurada pelo administrador do programa;

Alexandre / Thiago

Campo Minado

Descrição:

O objetivo geral do jogo é finalizar a quantidade de jogadas sem encontrar nenhuma mina. Propõe três tipos de mapas(fácil, médio, difícil), cujo o número de jogadas aumenta de acordo da dificuldade, o jogo é finalizado quando todos os espaços vazios são preenchidos e todas as jogadas forem finalizadas.

Funcionalidades:

Administrador: (0,5)

- Define a quantidade de minas e o tamanho do campo referente a três tipos de opções.
- Configura a quantidade de tempo que o usuário irá ter para resolver o campo minado que varia com a dificuldade (Fácil, Médio, Difícil);

Usuário: (0,5)

- Seleciona o nível de dificuldade (fácil / médio / difícil)
 - **Fácil:** será criado um mapa 10x10 com 50 minas espalhadas aleatoriamente, terá 20 jogadas;
 - **Médio:** será criado um mapa 10x20 com 100 minas espalhadas aleatoriamente, terá 25 jogadas;
 - **Difícil:** será criado um mapa 20x15 com 150 minas espalhadas aleatoriamente, terá 30 jogadas;

Esquema de Jogo: (2,0)

- O jogo termina quando o usuário:
 - Encontrar uma mina (perdeu);
 - Encontrar todos os quadrados vazios (venceu);

Ranking:

- Será criado de acordo com os jogadores que encontrarem o maior número de espaços vazios;

TRABALHO FINAL ANUAL – TFA

Propostas Apresentadas pelos Alunos – EMI

Cássio Couto – Animangá Quiz

Descrição:

O objetivo do jogo é avaliar o conhecimento dos jogadores a respeito de animes e mangás de maneira geral, como personagens, autores, história e curiosidades. O jogador que responder mais questões corretamente obterá um maior número de pontos, caso ele responda erroneamente três perguntas ou o tempo da questão termine, o jogo acaba.

Funcionalidades:

Administrador: (0,5)

- Cadastra novas perguntas e respostas.
- Define o tempo para cada questão ser respondida.

Usuário: (0,5)

- Seleciona o nível de dificuldade (fácil/médio/difícil).

Esquema de jogo: (2,0)

- Inicia o jogo no modo escolhido pelo usuário.
- No modo fácil, são perguntas de múltipla escolha.
- No modo médio, são perguntas no estilo verdadeiro ou falso.
- No modo difícil, são perguntas discursivas sem dicas.
- O jogo termina quando o usuário errar três vezes ou o tempo da questão acabar.
- Cada acerto vale um ponto.

Ranking:

- Quanto maior o número de pontos, maior será a colocação do usuário.
- Se a pontuação dos usuários for igual, a colocação será definida pelo número de erros.
- Cada nível terá um ranking.

Ilan / Evangelos / Fábio – Asteróides

Administrador: (0,5)

- Definir dificuldade e pontuação para cada nível.
- Definir especificações gráficas do jogo.

Usuário: (0,5)

- Escolher dificuldade do jogo.

Esquema de jogo: (2,0)

- Usar as setas do teclado para movimentar a nave pelo espaço;
- Asteróides sairão randomicamente dos cantos das extremidades da tela;
- Pressionar um botão para atirar com a nave (laser);
- Modo campanha: contém 10 níveis onde a dificuldade varia de acordo com o nível alcançado;
- Sistema de pontuação;
- Sistema de *cash* ganho por nível;
- Sistema de upgrades;
 - Velocidade dos lasers;
 - Velocidade da nave;
 - Armadura da nave;
- “*Boss time*” no nível 10;
- Modo sobrevivência:
 - Sem possibilidade de salvar;
 - Sem possibilidade de fazer upgrades;
 - Dificuldade aumenta conforme o tempo de jogo;

Ranking

- de acordo com a numero de asteróides destruídos;
- no modo sobrevivência, bônus por tempo de jogo e por asteróides destruídos;

Breno Rocha – Campo Minado

Funcionalidades:

Administrador (0.5)

- Define quantas bombas serão colocadas no campo de acordo com o nível de dificuldade;

Usuário (0.5)

- Selecionará a dificuldade desejada para jogar (fácil, médio, difícil);

Esquema de Jogo: (2,0)

- Jogador pode efetuar suas jogadas e o aplicativo identifica se ele selecionou uma bomba ou um campo vazio;
- Jogador perde o jogo caso selecione uma bomba, em seguida a mensagem GAME OVER é apresentada.
- Jogador ganha pontos caso selecione um campo vazio (sem bomba).

Ranking

- O ranking será de acordo com o maior número de campos vazios abertos pelo jogador;

João Gabriel / Gabriel Damborowski / João Paulo

Dungeous & Questions

Descrição:

Jogo de RPG baseado em Perguntas e Respostas onde o jogador deve ter cautela com suas escolhas, visto que uma escolha errada o levará a MORTE.

Funcionalidades:

Administrador: (0,5)

- Adicionar / Remover Itens – Níveis e “personagens” criados pelos jogadores (com quem o jogador pode jogar, ex. Subzero);
- Criar / Remover perguntas, especificando seu nível.

Usuário: (1,0)

- Criar um personagem, especificando sexo, raça, classe, etc.
- Comprar / Vender itens na Loja Virtual do Game.

Especificações do jogo: (1,5)

- Loja para compra de Equipamentos / Itens.
- Cada Classe / Raça terá vantagens e desvantagens.
- 25 Níveis para o Jogador passar, caso passe, o jogo é zerado.
- Caso o personagem do jogador Morra, ele é deletado.
- O Ranking é baseado no Nível do personagem e no ouro que ele possui.

Elian Alves

Teste de conhecimento – Guerras Mundiais

Descrição:

Jogo de perguntas e respostas que tem por objetivo testar o conhecimento do jogador sobre a primeira e segunda mundial.

Administrador: (0,5)

- Cadastrar perguntas;

Usuário: (0,5)

- Escolher o tema;

Funcionalidades: (2,0)

- Apresenta a pergunta;
- Apresenta a dica;
- A cada pergunta respondida corretamente o jogador ganha 10 pontos;
- A cada erro de resposta o jogador perde 5 pontos;
- Cada tema possui 10 perguntas;
- Cada pergunta terá quatro opções de resposta;

Ranking:

- Haverá um ranking mostrando os melhores jogadores;

André Búbola / Gabriel Vega Cordeiro

Show do Milhão

Descrição:

O objetivo do jogo é testar o jogador sobre conhecimentos gerais. O jogador tem a possibilidade de escolher 4 temas: História-Contemporânea, Biologia, Matemática e Conhecimentos Gerais. A pontuação do jogador é baseada no número de perguntas respondidas corretamente, caso erre uma pergunta ele voltará ao início do jogo. Serão três níveis de dificuldade, com cinco perguntas, ao subir de nível serão acrescentadas mais duas perguntas ao jogo. O jogador também pode selecionar uma dificuldade: fácil, médio e difícil.

Funcionalidades:

Administrador: (0,5)

- A pontuação poderá ser configurada para cada nível selecionado;
- O Ranking de colocados será feito a partir das três categorias: fácil, médio e difícil.
- Define o tempo para cada questão ser respondida;
- Dará duas opções de ajuda.

Usuário: (0,5)

- Serão dadas quatro opções de temas e a dificuldade selecionada;

Esquema de Jogo: (2,0)

- O jogo termina quando o usuário finalizar todas as questões propostas e todos os níveis;
- O "Game Over" será dado quando o usuário errar;
- Serão dadas três dicas como suporte para resolução das questões;
- Apresenta questões de temas específicos ao que o usuário definiu;
- Se o jogador exceder o tempo limite da questão será o final do jogo.

Bárbara Bombasar / Gabriel Richard

Só História

Descrição:

O jogo apresenta um divertido teste sobre seus conhecimentos em história. Cada pergunta que o jogador acerta, sua pontuação aumenta em 1, 2 ou 3 pontos, de acordo com o nível de dificuldade da pergunta. Por exemplo: se o jogador acerta uma pergunta do nível fácil, ele soma 1 ponto, se acerta uma pergunta do nível médio, ele soma 2 pontos e se acerta uma pergunta do nível difícil ele soma 3 pontos.

O jogo possui três níveis de dificuldade, com 10 perguntas em cada:

- **Fácil:** perguntas com conteúdo básico.
- **Médio:** perguntas com conteúdo intermediário.
- **Difícil:** perguntas com conteúdo avançado.

Administrador: (0,5)

O administrador fará o cadastro das perguntas e respostas de especificando o e m qual grau de dificuldade elas se encaixam.

Usuário: (0,5)

O usuário terá a possibilidade de selecionar o nível de dificuldade do jogo.

Funcionalidades: (2,0)

- O jogo acaba quando o jogador terminar de responder as perguntas de todos os níveis.
- As questões terão quatro opções de resposta: (a) (b) (c) e (d);
- O ranking será dividido em: ótimo, regular e ruim;