

## Star Wave

### Alunos:

Guilherme Henrique Gonçalves – 160043-5  
Kaique de Paula Fudemma – 160046-X  
Luiz Henrique Dória Santos – 160042-7

## Objetivo

Desenvolver um jogo interativo com tema espacial 2D. O público-alvo serão pessoas de 4 á 100 anos. O jogador terá como meta destruir naves inimigas, vindas em sequência, e atingir a maior pontuação possível.

## Introdução

O jogo é destinado ao entretenimento para as pessoas que buscam um jeito de se divertir nas horas vagas.

A estética do jogo foi baseada na cultura atual dos anos 80, New Retro Wave. Esse estilo contém características visuais com cores da época, clichês de filmes e suas visões de como seria o futuro.

Como um bom clichê oitentista, as músicas e sons serão inspirados no estilo musical Synthwave. Os efeitos dessa cultura são compostos por baterias eletrônicas e sintetizadores analógicos.

Durante o decorrer do jogo, o jogador terá em suas mãos o controle de uma nave, inspirada no fenômeno POP da época, Star Wars. Os principais inimigos serão compostos por naves espaciais que virão em grupos, tendo como objetivo destruir o jogador. Como um grau a mais de dificuldade na partida, o jogador também terá que se preocupar com alguns asteroides que aparecerão em momentos aleatórios.

## Materiais e Métodos

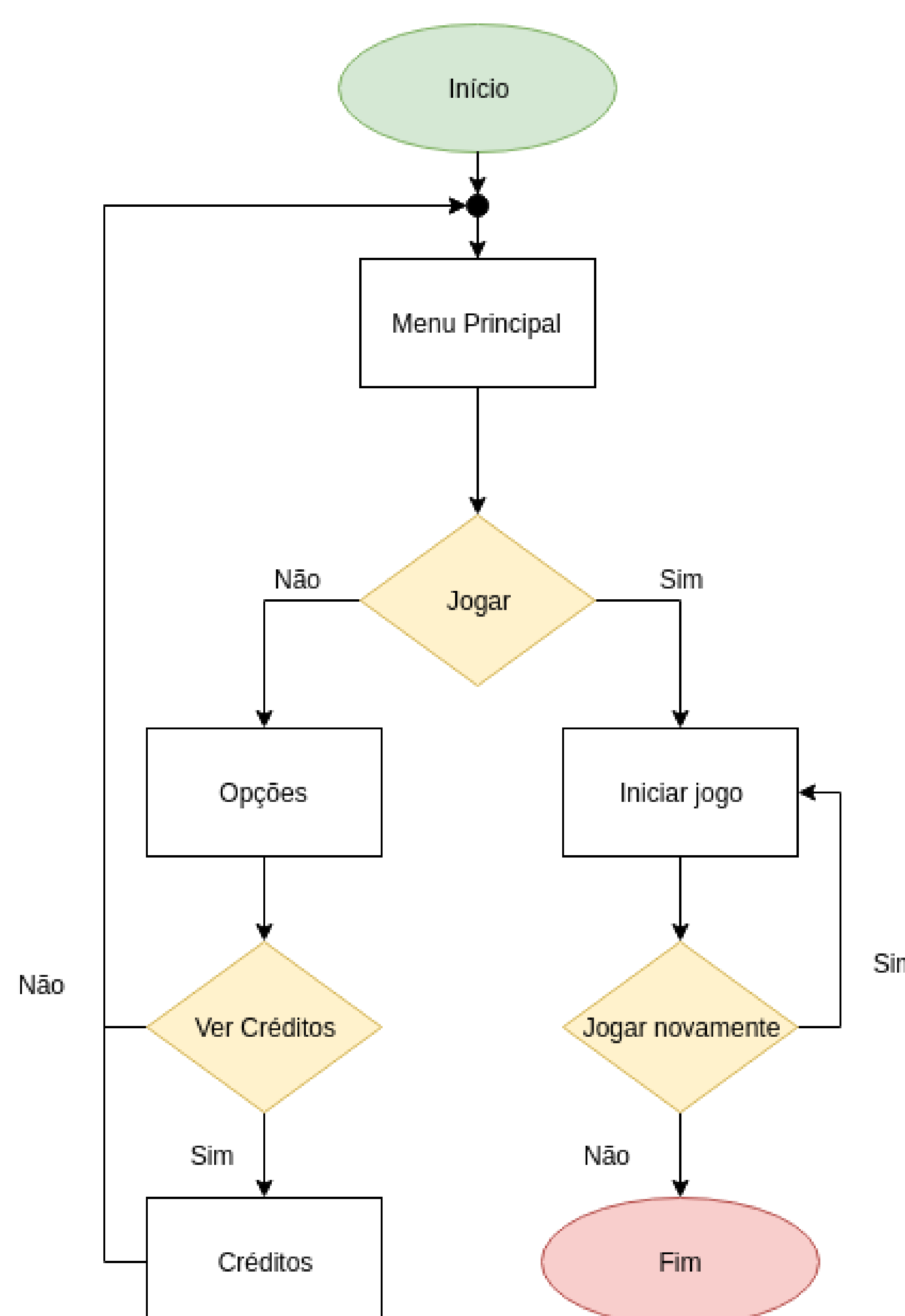
Os programas utilizados no desenvolvimento do jogo foram plataforma Unity em conjunto com a Linguagem de programação C# e com o sistema de gerenciamento de banco de dados SQLServer. Para o Design do protótipo, foi utilizado o Corel Draw X8.



**Figura 1 :** Demonstra uma representação do menu principal do jogo.



**Figura 2 :** Demonstra uma representação de como será a tela no decorrer do jogo.



**Figura 3 :** Fluxograma do projeto.

## Resultados Preliminares

O cenário em que o jogo se passará, está finalizado. A nave do jogador também está finalizada. Todos os desenvolvedores do jogo estão cientes de tecnicidades e dificuldades encontradas para concluir o projeto dentro do prazo estabelecido. A trilha sonora está em fase de 'pré-produção'.

OBS: Todos os pontos estipulados previamente poderão ser alterados no decorrer do desenvolvimento do projeto.

## Conclusão

O projeto se encontra em fase de desenvolvimento dentro do prazo esperado. Até o momento, possuímos todos modelos 2D de nave e cenário.

## Referências

- [1] <https://unity3d.com/pt>
- [2] [www.coreldraw.com](http://www.coreldraw.com)
- [3] [www.flamingtext.com](http://www.flamingtext.com)
- [4] DATE, C. J. **Introdução a Sistemas de Banco de Dados. 9ed. Campus, 2000.**
- [5] PRESSMAN, Roger S. **Engenharia de Software: Uma Abordagem Profissional. 7.ed. Bookman, 2011.**
- [6] Stelman, Andrew. **Use a Cabeça! C# - 2ª Edição. Alta Books Editora. 738 pg, 2010.**

**STAR WAVE™**