

GAME DEVELOPER – FIPP UNOESTE

CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Caio Carnelez – 101325690

Jorge Leber – 101325282

Alan Lourencette – 101325215

OLYMPIC PASSCODE

1. DESCRIÇÃO

O Olympic Passcode é um jogo no estilo de corrida infinita, onde o objetivo é alcançar a maior pontuação possível, o mesmo foi inspirado nas olimpíadas. O tema principal é a corrida com obstáculos onde o personagem, para pulá-los com sucesso, deve observar os símbolos a baixo destes obstáculos e encontrar algum que seja correspondente nos 4 botões na parte inferior da tela (é garantido que existirá pelo menos um correspondente), após escolher um certo botão, o personagem conseguirá pular apenas o obstáculo que tenha aquele símbolo, caso contrário, o boneco será barrado e o jogo acaba. A cada obstáculo passado com sucesso será adicionado um ponto ao jogador. Os símbolos encontrados a baixo dos obstáculos são todos baseados em esportes, como por exemplo, futebol, basquete, tênis, sinuca. A movimentação do personagem se baseia na tela do celular, onde a metade esquerda corresponde a uma movimentação para a esquerda e a metade direita corresponde a uma movimentação para a direita. Todos os sons e imagens utilizados são de domínio público ou de autoria própria, os links para os que são de domínio públicos estão contidos na pasta do projeto -> Assets e dentro de cada categoria (sprites, audios e etc).

2. INSTALAÇÃO

Antes de obter o arquivo OlympicPasscode.apk, é necessário que seu aparelho Android permita realizar a instalação de aplicativos a partir de outras fontes sem ser o Google Play, para liberar este acesso basta ir em Configurações > Segurança > e Marcar a opção Fontes Desconhecidas (vale lembrar que você faz isso por risco próprio, nós da Caleren não nos responsabilizamos por nenhum dano causado ao aparelho Android). Após a liberação, basta clicar sobre o OlympicPasscode.apk, depois em Instalar e o mesmo será instalado em seu aparelho Android. Vale lembrar também que o jogo foi desenvolvido em Unity, então, é possível jogá-lo em várias outras plataformas, mas usamos como exemplo o Android.