Shot

1. Introdução

Os estágios supervisionados são disciplinas da matriz curricular da Faculdade 7 de Setembro (FA7) que consistem em práticas de ensino-aprendizagem com caráter pedagógico, marcado pela relação professor-estudante, em torno de uma experiência não-acadêmica, propiciando a oportunidade para análise desta prática à luz dos conteúdos teóricos inseridos no curso. Durante a disciplina de Estágio Supervisionado I cada aluno é estimulado a conceber, projetar e desenvolver um jogo para plataformas móveis utilizando a Linguagem Lua e Plataforma Corona SDK.

O presente relato apresenta o jogo **Shot** desenvolvido durante o semestre 2014.2 na disciplina de Estágio Supervisionado I do curso de Sistemas de Informação da (FA7).

1. Metodologia

Para a produção do jogo foi necessário conhecer a linguagem de programação Lua, uma linguagem bastante utilizada para o desenvolvimento de jogos. Juntamente com a linguagem Lua, a outra ferramenta utilizada para ajudar no desenvolvimento foi o framework Corona. O corona, tem o propósito de permitir que se desenvolva com facilidade e rapidamente jogos multiplataforma, onde o jogo é projetado e programado apenas uma vez, e funciona sem modificações no iPhone, Android, Kindle.

1. Resultados Alcançados

Descrever o jogo

O jogo é de um único personagem que fica no meio do cenário e sua missão é abater os inimigos antes que ele cheguem ate ele.

Nome do Jogo: Shot

- Enredo

O jogo foi desenvolvido para que o jogador consiga eliminar o maior numero de inimigos no menor tempo.
- Objetivos

O objetivo principal do jogo é não deixar que os inimigos cheguem até o personagem principal que fica no meio do cenário.

- Regras do jogo

* Vidas

O jogador começa com 3 vidas, e a cada vez que um inimigo consegue chegar ate o personagem ele perde uma vida, acabando o jogo caso ele perca as 3 vidas.

* Pontos

Cada inimigo que é eliminado o jogador ganha 10 pontos.

* Como o jogo acaba

O jogo não tem um fim, conhecido com endless. A única forma de acabar o jogo é caso o inimigo consiga chegar ate o personagem principal 3 vezes.

1. Considerações Finais

Criar novas fases para ir dificultando com o passar, adicionar a funcionalidade de guardar o estado ou seja quando o jogador sair e voltar ao jogo, vai continuar de onde parou. Adicionar novos inimigos e novas armas.