

DRØMME: PROPOSTA UM JOGO 2D DO GÊNERO TIRO

Gabriel Eduardo Lima¹
Guilherme Eduardo Kuglin²
Thiago Vinicius de Oliveira Hornburg³
Timóteo Rafael Janzen⁴
Adriano Pessini⁵
Ricardo de la Rocha Ladeira⁶
Eder Augusto Penharbel⁷

DRØMME é a proposta de um jogo do gênero tiro no estilo *singleplayer* em 2D com visão *top view*, e possui como temática principal a sobrevivência a um apocalipse zumbi. É um jogo no qual o jogador deverá enfrentar os inimigos para avançar ao estágio seguinte, tendo que gerenciar seus atributos e recursos. Ao passar de cada estágio, o jogador poderá melhorar seus atributos e comprar armas melhores, já que a dificuldade do jogo aumenta conforme o avanço de estágios. O objetivo do projeto é desenvolver um jogo e demonstrar os processos nele envolvidos. Para desenvolver esse projeto algumas etapas estão sendo seguidas em um cronograma cíclico, dentre elas: discussão de ideias, fase de pesquisas, etapa de projeto, execução do projeto, testes e documentação dos resultados. O jogo está sendo desenvolvido com a linguagem python e sua biblioteca pygame, e alguns dos softwares mais utilizados são: editores de texto, editores gráficos, ferramentas UML, editores de áudio etc. O projeto já contém resultados parciais, como o desenvolvimento da base gráfica e da mecânica básica do jogo, além do *Game Design Document (GDD)*, ainda não totalmente concluído, pois ainda há algumas funcionalidades em desenvolvimento. Com o presente trabalho pode-se concluir que a implementação de um jogo é um processo que exige diversos conhecimentos, tais como: aplicativos de editoração de imagens, matemática e física, engenharia de software, programação, além de métodos e processos próprios do desenvolvimento de jogos como, por exemplo, o GDD. Jogos são frequentemente associados à diversão, porém desenvolver um jogo digital é criar um software que pode ser complexo, e que geralmente demanda

1Aluno do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, limaedugabriel@gmail.com

2Aluno do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, guilherme.kuglin2@gmail.com

3Aluno do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, ygfd.to@gmail.com

4Aluno do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, timoteojanzen123@gmail.com

5Professor do Ensino Básico Técnico e Tecnológico, adriano.pessini@ifc.edu.br

6Professor do Ensino Básico Técnico e Tecnológico, ricardo.ladeira@ifc.edu.br

7Professor do Ensino Básico Técnico e Tecnológico, eder.penharbel@ifc.edu.br



algoritmos não triviais. É uma tarefa desafiadora e, do ponto de vista acadêmico, funciona como um meio para alcançar familiaridade e maturidade em programação.

Palavras-chave: Apocalipse Zumbi. Jogo. Python. GDD. Programação.