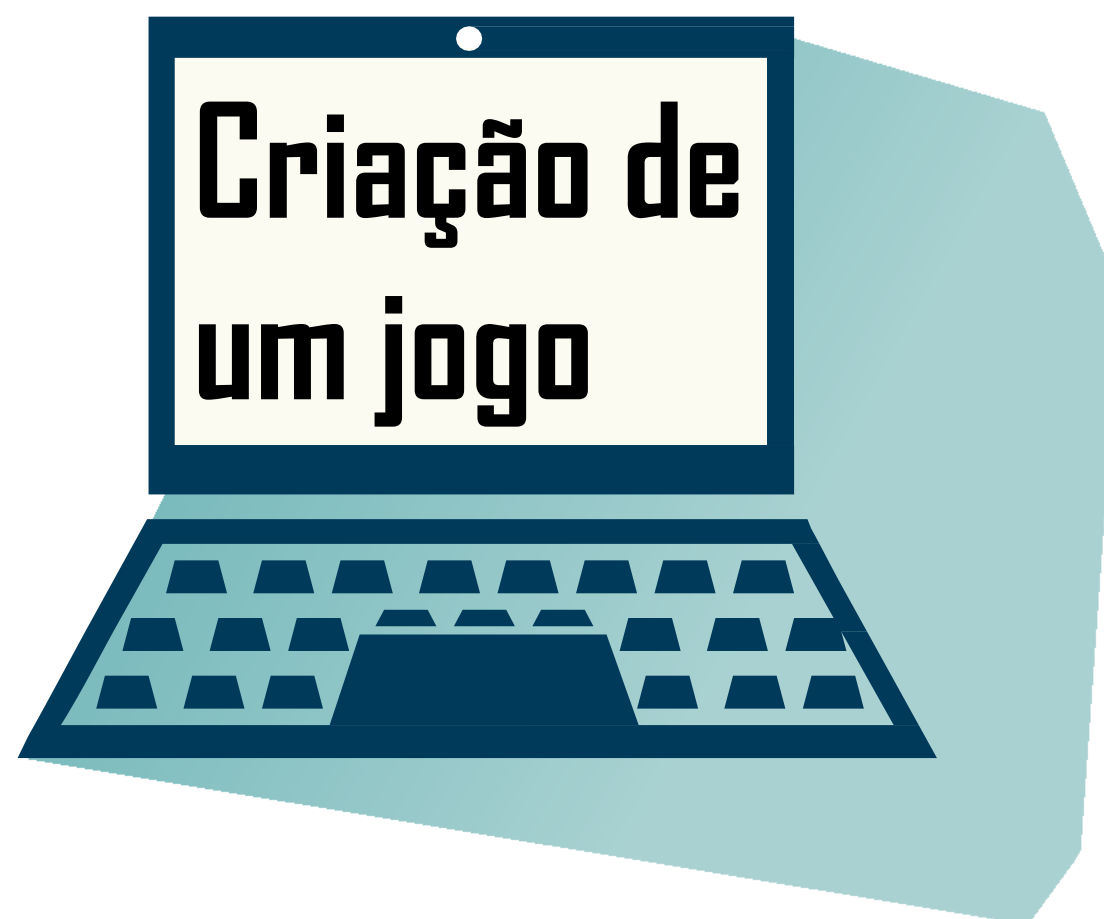


COMPUTAÇÃO NA ESCOLA



Criação do jogo Ilha da Magia

Ciclo de Engenharia de Software



Concepção do jogo Ilha da Magia

Tema: Cultura de Florianópolis.

Ideia: Fazer um jogo sobre crenças dos nativos de Florianópolis.

Gênero: Ação.

Elementos do jogo Ilha da Magia

Personagens: Bruxa e Morcego.

Objetivo: A bruxa fugir do morcego.

Regras:

- A Bruxa começa com 3 vidas
- Se a bruxa conseguir fugir do morcego ela ganha 1 ponto
- Se não conseguir fugir do morcego ela perde 1 vida

Interatividade: Setas do teclado.

Derrota: Ao perder todas as vidas o jogo termina.

COMPUTAÇÃO NA ESCOLA

