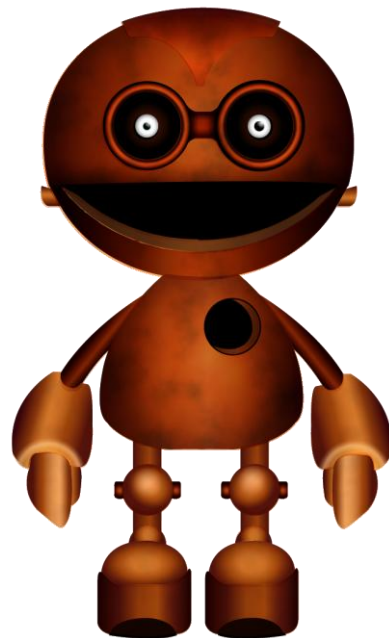


Novas Tecnologias da Comunicação
Departamento de Comunicação e Arte

Laboratório Multimédia 1 – Relatório

THE WORLD STEAMY



Elementos do grupo:

- Ana Rita Neves, 67427
- Gonçalo Fidalgo, 68940
- Martinho Mota, 60720
- Priscila cunha, 68052

Índice

Apresentação do projeto	3
Análise e Planeamento	4
Desenho funcional	5/6
Desenho técnico	7
Produção do projeto	7/8
Conclusões	8
Referências Web e Bibliográficas	9

*Neste relatório será utilizado o novo acordo ortográfico.

Apresentação do Projeto:

O nosso projeto multimédia é uma aplicação interativa apoiada no género de ficção científica “steampunk”. O nome desta aplicação é “THE WORLD OF STEAMY”, sendo reproduzido um jogo, no qual o público-alvo será destinado a crianças e adolescentes.

No que diz respeito á caracterização da nossa aplicação multimédia por área de conteúdos é de entretenimento; por plataforma de suporte é World Wide Web, ou seja, um serviço suportado pela rede internet; por forma de distribuição é uma combinação on-line/off-line; os paradigmas de interação são o tutorial pois há uma sequência de fluxo de informação e para conseguirmos ir do ponto A ao ponto D, temos obrigatoriamente que passar pelo ponto B e C; outro paradigma de interação é o de ambiente porque os ícones e botões se encontram escondidos na interface.

A nível da linguagem, manteve-se um registo simples para ser de fácil compreensão, com um domínio básico do inglês.

A nossa aplicação interativa “The World of Steamy” terá como personagem principal um Robot chamado Steamy que ao acordar irá deparar-se que se encontra sem o seu coração e, como tal, é necessário procura-lo. Portanto o jogo baseia-se na procura das peças do coração que vão sendo dadas sempre que o jogador ganhar cada desafio.

Análise e planeamento:

Os membros do grupo começaram por fazer um levantamento de aplicações multimédia que se assemelhavam ao nosso conceito de uma pequena aventura interativa. Inicialmente fomos baseando numa aventura gráfica 'The Land of Me', uma aplicação lúdico-didática orientada para crianças, onde o utilizador navega por vários cenários onde tem de resolver pequenos jogos, tornando assim esta aplicação a base do conceito que queríamos realizar. De seguida, pesquisamos outro tipo de jogos do estilo “Steampunk” e, ao longo da nossa pesquisa, encontramos uma point-and-click adventure 'Machinarium', um jogo indie que partilhava a nossa temática, pois salientava um pequeno robot que viaja por um castelo resolvendo puzzles para poder avançar de nível. Este jogo foi crucial para definir o conceito de um robot percorrendo diferentes cenários até atingir o seu objetivo.

O grupo procedeu também a uma pesquisa de artistas gráficos que trabalhassem no estilo Steampunk, tendo baseado alguns cenários nas obras de Feng Zhu.

Para a criação da personagem principal da nossa aplicação interativa, Steamy, foi realizada uma pesquisa que abrangeu diversos filmes e jogos que integrassem robots, nomeadamente os jogos 'Ratchet and Clank', 'Rise of Legends' e 'Machinarium' e os filmes 'Wall-E' e 'The Iron Giant'.

Desenho funcional:

➤ Requisitos funcionais

A nossa aplicação multimédia interativa possui desde o início um botão que inicia a interatividade para que o utilizador possa começar a descoberta das peças do coração. São 3 os jogos executados na aplicação e cada um fornece 1 peça, pois o coração se encontra dividido em 3.

O utilizador pode controlar o volume da música de fundo e dos efeitos sonoros da aplicação, bem como, a sua luminosidade. Para tais parâmetros há uma regularização através do botão das definições no canto superior direito do ecrã. Na barra de eventário o utilizador consegue visualizar as peças do coração que faltam para o completar, tal como, as peças de que já usufrui.

Na última animação da aplicação, após esta ter terminado, possibilitamos ao utilizador recomeçar o jogo, imprimir os cenários e sair da aplicação.

➤ Estrutura Arborescente

A arborescência da aplicação é de tipo composto, integrando arborescência linear e hierárquica linear. No entanto arborescência é maioritariamente de tipo linear como é característico de um paradigma de interação tutorial. A hierárquica linear apenas ocorre no último cenário que por sua vez é um nó, onde o utilizador navega entre os níveis da estrutura podendo optar por sair, voltar ao início, imprimir um cenário ou ver a animação final. Todos os outros cenários são links. Podemos verificar tal estrutura na seguinte figura que representa a arborescência da nossa aplicação multimédia:

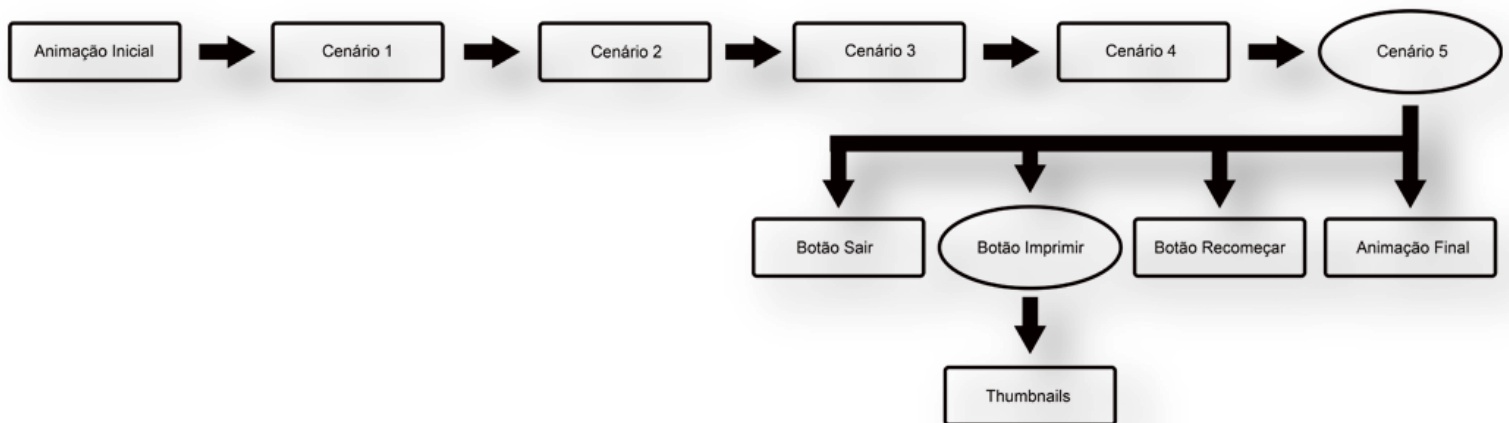


Fig.1 – Estrutura Arborescente

➤ Desenho de interação e usabilidade

No que diz respeito á usabilidade, o nosso grupo pretendeu não dificultar a “comunicação” com o utilizador pois o visionamento da animação do cenário 1, ou seja, o cenário onde o Steamy acorda e se apercebe que não tem coração, explicita o que se pretende de seguida, portanto, quando o Robot leva a mão ao peito e se vê um buraco no sítio do coração, tudo leva a entender a necessidade de se encontrar as peças pertencentes ao mesmo.

Optamos por utilizar algumas palavras, nomeadamente o título, em inglês por esta língua ser a base da internet, visto que, queremos que o nosso projeto esteja disponível para qualquer computador a partir do meio de distribuição on-line.

Desenho técnico:

Todos os cenários e elementos visuais apresentados no nosso projeto de Laboratório Multimédia 1 são originais, primeiramente esboçados e depois de escolhidos, vetorizados no programa Adobe Illustrator 5.0. Para o tratamento de imagens que são representadas ao longo da nossa aplicação utilizamos o Adobe Photoshop 5.0. Quanto á edição dos sons presentes nos jogos, o programa utilizado para a sua manipulação foi o Audacity. A linguagem de programação usada foi o Action Script 2.0.

Produção do projeto:

➤ Estrutura e meios de navegação/interação

Os meios de navegação e interação ao longo da nossa aplicação são o rato, utilizando o seu click e as setas do teclado do computador que têm como principal função nos jogos a deslocação do objeto em questão.

➤ Integração e controlo de som

Integramos o som na aplicação multimédia utilizando a linguagem Action Script 2.0 com recurso a variáveis e códigos semelhantes. O controlo do som é realizado através dos botões que disponibilizamos ao utilizador. Esta interação também recorre ao AS2.0.

➤ Animação

É com a animação principal que compreendemos o que será sucedido, ou seja, a pequena narrativa que explicita o facto do Steamy não ter coração. Todos os cenários possuem animação, visto que, o mocho é um movie clip e aparece em todos os jogos, que por sua vez também têm algumas animações.

➤ Soluções técnicas adotadas para a resolução de problemas

Os jogos a que nos propusemos a realizar eram algo complexos em relação ao nosso conhecimento. Tal dificultou a nossa tarefa e levou-nos a realizar uma vasta pesquisa de códigos e maneiras de solucionar as barreiras que se iam colocando como conflitos na programação entre códigos. Após essa pesquisa e a fim de concluir os jogos fizemos a junção e aprendizagem dos códigos necessários para cada um deles.

Conclusões:

➤ Reflexão crítica

Ao longo da realização do nosso projeto final de Labmm1, concluímos que alguns pormenores deveriam ter sido devidamente estudados previamente de forma a que o objetivo final fosse alcançado; tal levou a que trocássemos ideias que já haviam sido finalizadas. Também a falta de comunicação sentida entre os elementos do grupo provocou um atraso significativo na conclusão do projeto.

Referências bibliográficas:

<http://machinarium.net/demo/>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Steampunk>

<http://fengzhudesign.blogspot.pt/>