



JUNIOR CHALLENGE

Para estudantes dos 10 aos 12 anos de idade (5º e 6º ano do 2º ciclo).

Recorrendo ao Scratch, e em pares, terão de desenhar um jogo de plataformas em duas dimensões (2D). Continue a ler para descobrir todos os detalhes do desafio:

- ✓ Um videojogo de plataformas é um jogo semelhante ao Super Mario Bros, Donkey Kong, Crash Bandicoot, etc. Num jogo eletrónico deste género, a personagem tem de atravessar um ambiente de jogo 2D para alcançar um objetivo, ultrapassando obstáculos e enfrentando adversários. Estes jogos de vídeo são chamados de “Closed World” (mundo fechado) porque os obstáculos são lineares, seguindo uma história lógica com um início e um fim.
- ✓ Avaliaremos qualquer jogo eletrónico em que o jogador tenha de ultrapassar vários obstáculos enquanto atravessa um ambiente de jogo 2D para atingir um objetivo.
- ✓ O jogo deverá ter no mínimo dois cenários/níveis.
- ✓ Queremos que nos surpreendas e queremos ver jogos onde o design seja inovador e original. Por outras palavras: fazer a vossa própria versão de um jogo de vídeo existente é ótimo, mas se tiverem uma ideia original, isso é fantástico!
- ✓ Pretendemos com este concurso que desenvolvam ao máximo a vossa imaginação e, por isso, gostaríamos que os protagonistas do vosso projeto fossem os super heróis que hoje em dia cuidam de nós: os heróis da COVID. Temos a certeza de que as vossas ideias serão magníficas!
- ✓ O jogo será em 2D. A deslocação pode ser de um lado para o outro, de cima para baixo, ou ambos.
- ✓ O jogo deverá ser fluido, e os controlos do jogador deverão ser eficazes. Um jogo que seja frustrante devido a controlos que não respondem não vai muito longe na avaliação. Certifiquem-

DXC IBERIA CODES



se de que é divertido!

- ✓ O código Scratch pode ser preenchido em qualquer língua que desejem. Os comentários, instruções, e qualquer outra informação relevante para o jogador podem ser em inglês.
- ✓ Quando utilizarem comandos de teclado, utilizem o seguinte esquema para o jogo. Notem que NÃO é necessário utilizar todos mas, se planearem utilizar algum deles deverão aderir aos que estão neste esquema:
 - [seta para a direita] - para se mover para a direita
 - [seta para a esquerda] - para se mover para a esquerda
 - [seta para cima] - para cima
 - [seta para baixo] - para baixo
 - Se quiserem, podem usar estes comandos com as teclas ASDW
 - [espaço] – saltar
 - [F] - para interagir com elementos chave do jogo, ou para disparar uma arma.
 - [E] - para interagir com elementos secundários
 - Alternativamente, podem usar cliques do rato para interagir

E claro: também podem utilizar comandos adicionais da vossa invenção. Qualquer elemento que incluam no jogo que vá para além dos pontos que sugerimos pode ajudar a obter uma classificação mais elevada!