



**Curso Profissional de Técnico de Gestão e Programação De Sistemas
Informáticos**

PLANO DO PROJETO
PROVA DE APTIDÃO PROFISSIONAL

DODGE CHALLENGER RACING 2D

Hailton Silva Nº 13

12.º Ano - Turma M



PLANO DO PROJETO
PROVA DE APTIDÃO PROFISSIONAL

**Curso Profissional de Técnico em Gestão e Programação de Sistemas
Informáticos**

Nome do aluno: Hailton Silva

12.º Ano - Turma M

N.º 13

1. Tema do projeto: Dodge Challenger Racing 2D – Jogo de Corrida Top-Down

2. Descrição do projeto:

Objetivos a atingir:

Desenvolver um videojogo 2D funcional utilizando a Unity, cronómetro e um sistema de leaderboard persistente baseado em SQLite.

Atividades a desenvolver:

- Pesquisa sobre jogos top-down e mecânicas de condução 2D.
- Planeamento da estrutura do jogo e organização das cenas.
- Criação do projeto Unity e configuração.
- Testes funcionais, otimização e correções.
- Criação da apresentação e relatório final da PAP.

Recursos materiais e humanos:

- Hailton Silva
- Professor Orientador
- Computador.
- Software Unity Engine.
- Visual Studio / Visual Studio Code.
- Plugins SQLite (sqlite3.dll e Mono.Data.Sqlite.dll).
- Sprites 2D (carro, pista, botões, elementos de UI).
- Ferramentas de edição de imagem.

Disciplinas a envolver:

- PSI
- RC
- AC



3. Cronograma das atividades:

Meses Atividades	Set	Out	Nov	Dez	Jan	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun	Jul
Elaboração e entrega do Projeto da PAP											
Pesquisa, Análise e Tratamento de Informação											
Planificar o sistema do carro											
Adquirir material necessário											
Montar o sistema											
Programar											
Testar, Recolher Dados											
Entrega da PAP (Serviços Administrativos)											
Apresentação da PAP											

O/A aluno(a)

O/A Diretor(a) de curso

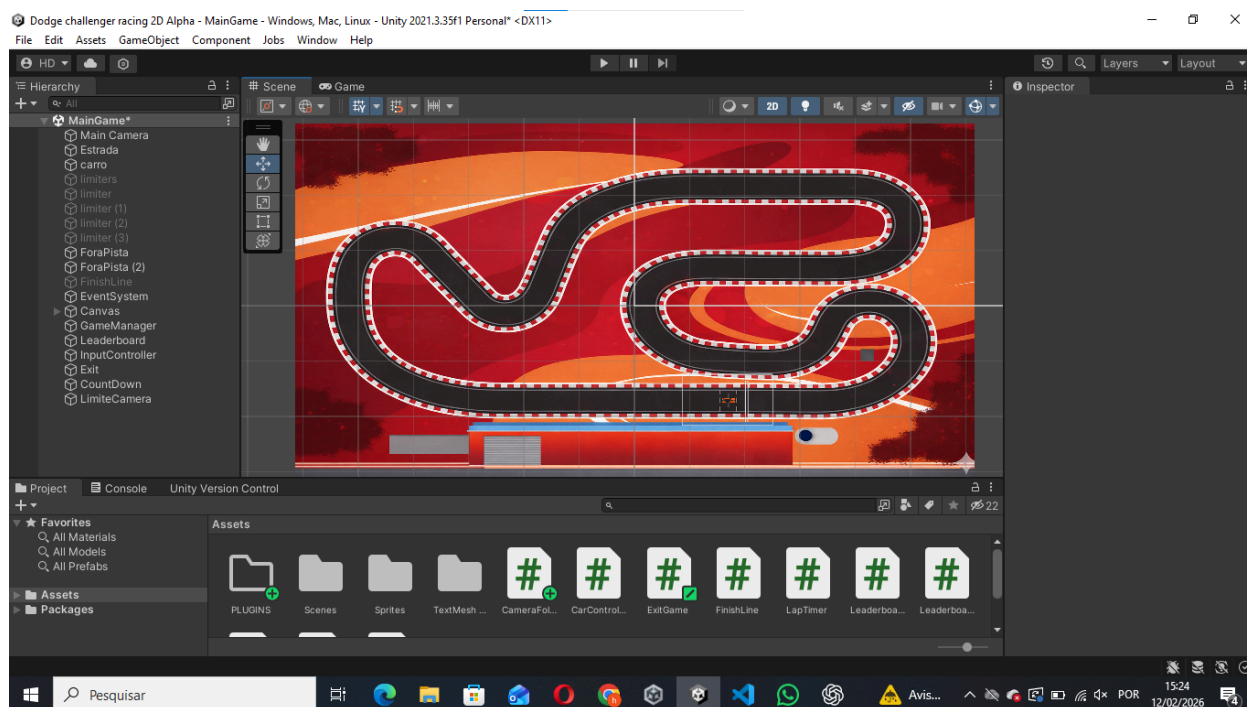
O/A Orientador(a)

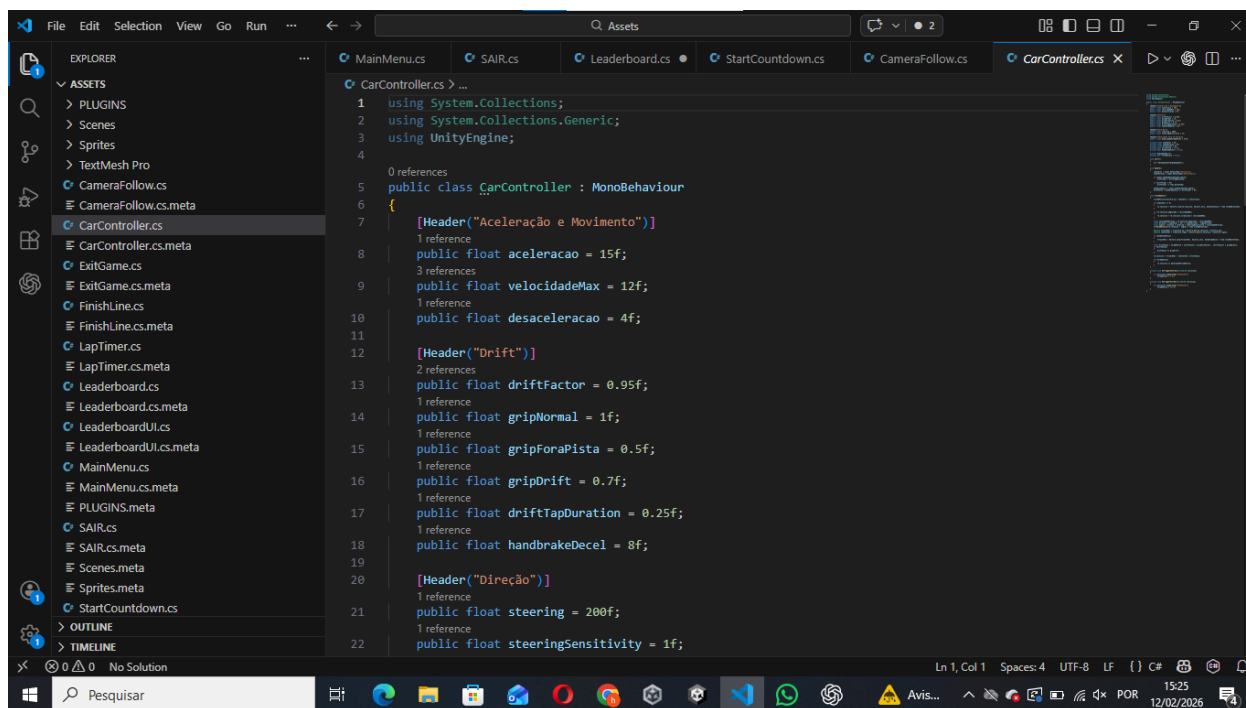
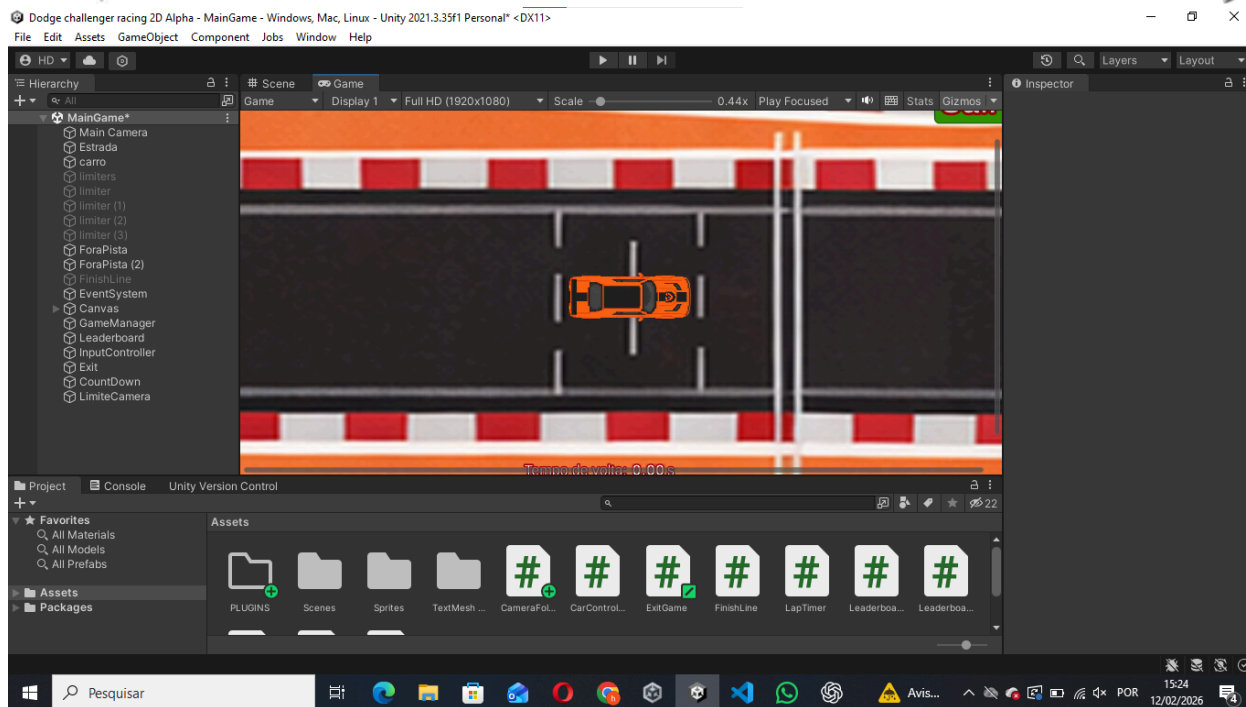
__ / __ / 20__

__ / __ / 20__

__ / __ / 20__

IMAGENS DO JOGO





Dodge challenger racing 2D Alpha - Main...