

Imagens

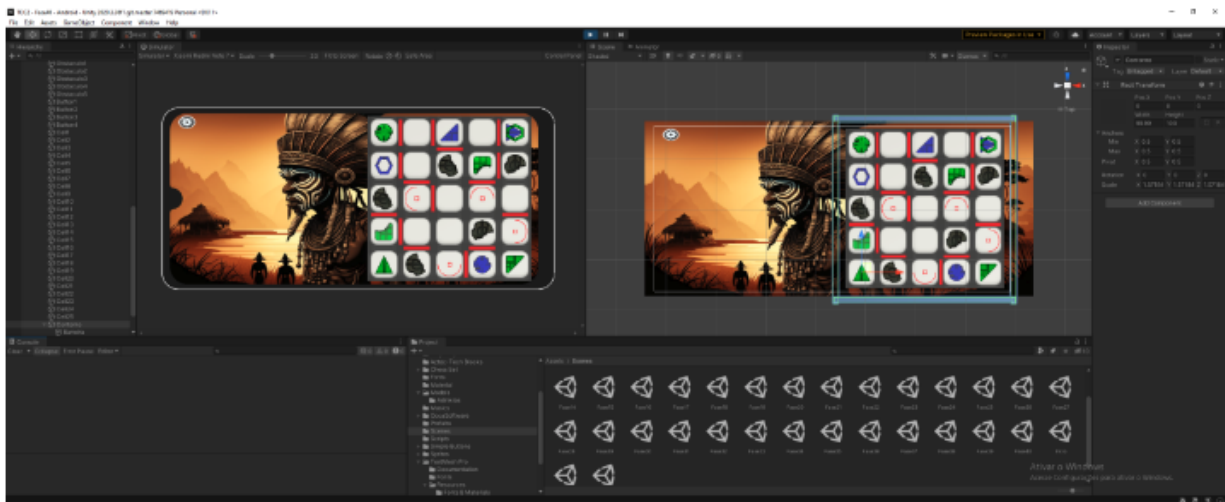


Figura 3.5: Exemplificação da estrutura de um nível com todos os elementos citados na Tabela 3.1. Fonte: autoral



Figura 3.6: Feedback final de 3 estrelas. Fonte: autoral.

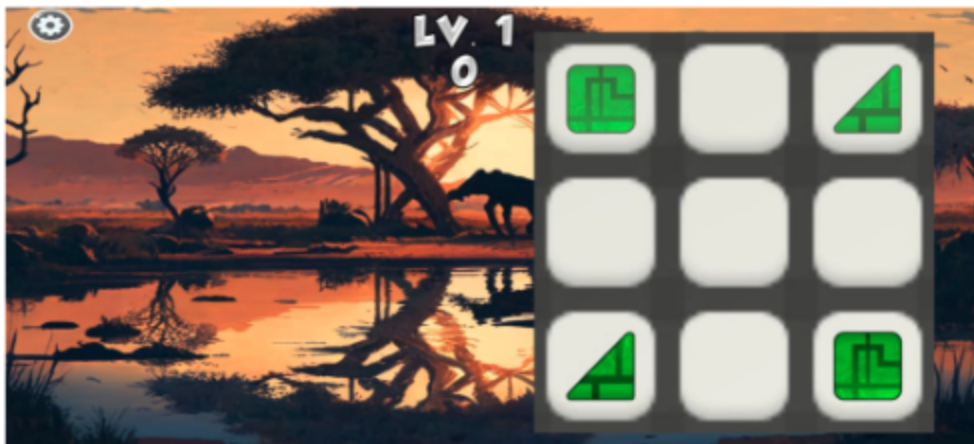


Figura 3.9: Exemplo de nível fácil. Fonte: aortal.

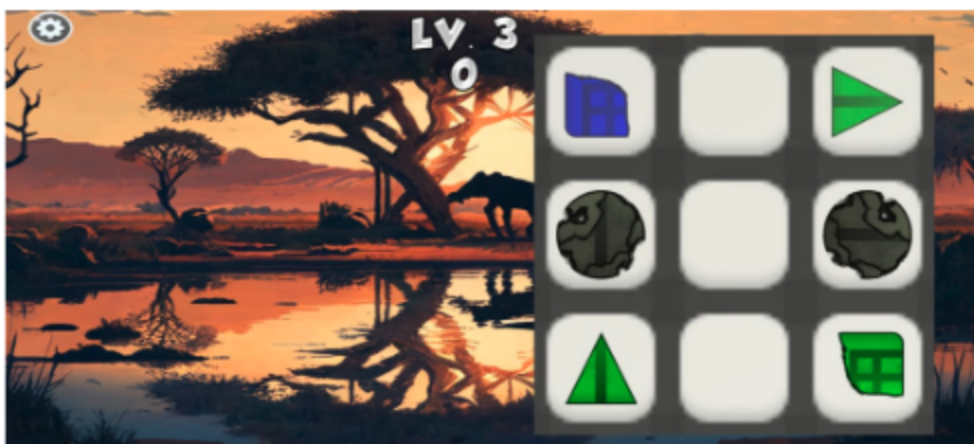


Figura 3.10: Exemplo de nível médio-fácil. Fonte: aortal.



Figura 3.11: Exemplo de nível médio-médio. Fonte: aortal.



Figura 3.12: Diagrama de fluxo de telas. Fonte: autoral.



Figura 3.13: Tela de introdução. Fonte: autoral.



Figura 3.14: Tela de menu principal. Fonte: autoral



Figura 3.15: Tela de menu de seleção de mapas. Fonte: autoral.



Figura 3.16: Tela de menu de seleção de níveis. Fonte: autoral



Figura 3.17: Tela de menu de artefatos. Fonte: autoral.

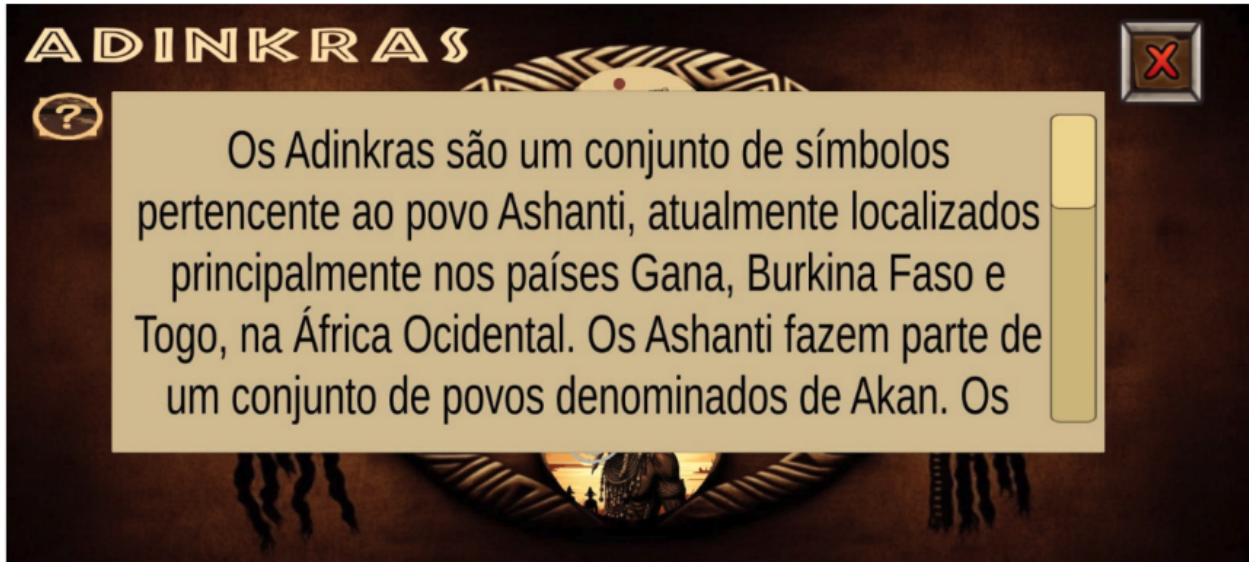


Figura 3.18: Tela de painel informativo sobre a cultura do povo Ashanti. Fonte: autoral.



Figura 3.19: Tela de menu de seleção de artefatos. Fonte: autoral.



Figura 3.20: Tela de painel de informações dos artefatos. Fonte: autoral.

Diagrama de gameplay

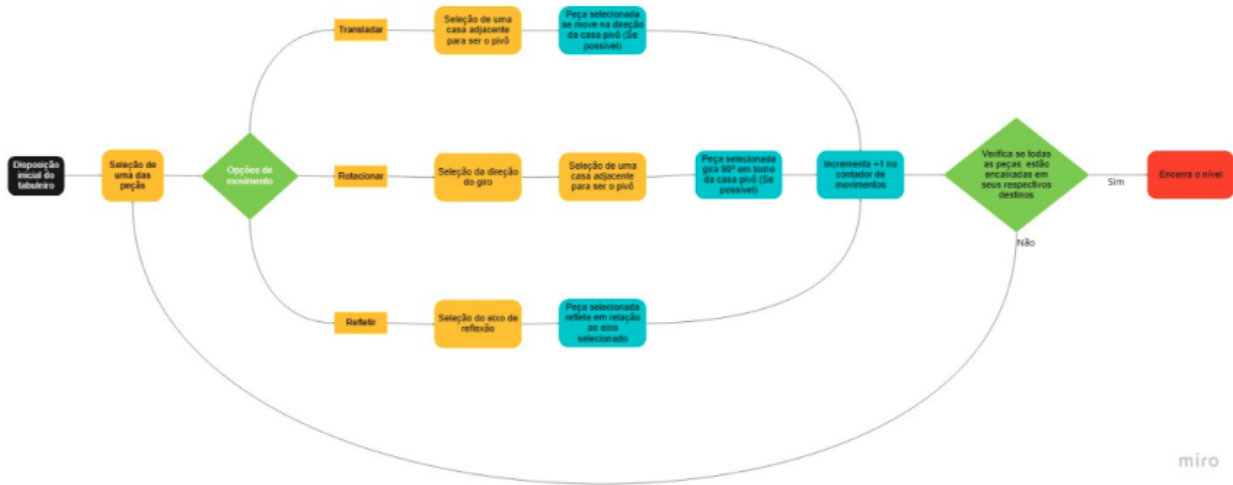


Figura 3.21: Diagrama de fluxo de *gameplay*. Fonte: autoral.

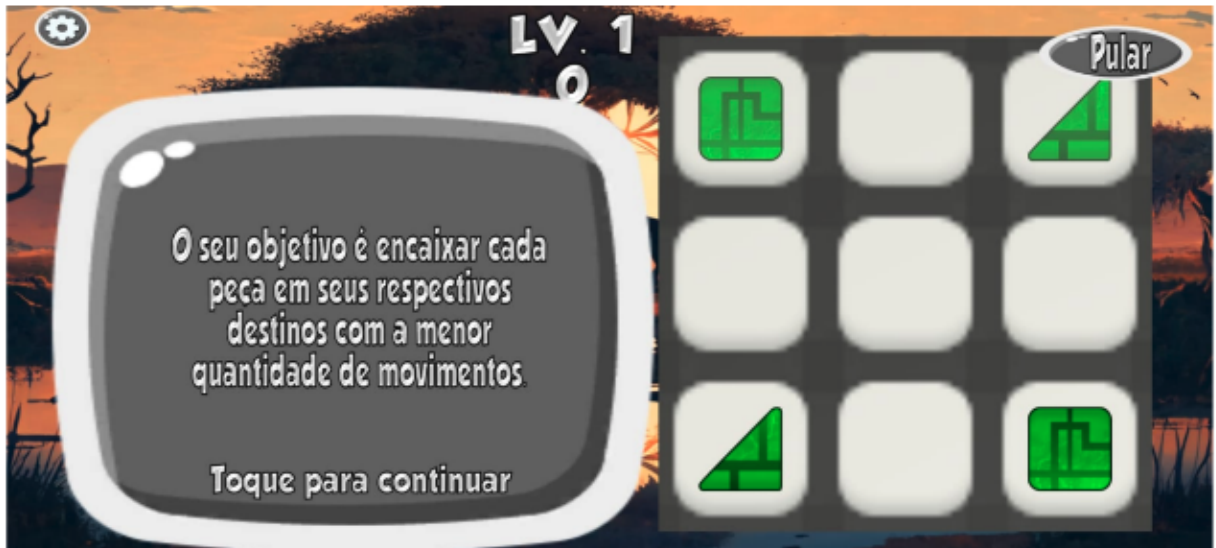


Figura 3.22: Instrução do objetivo do jogo. Fonte: autoral.

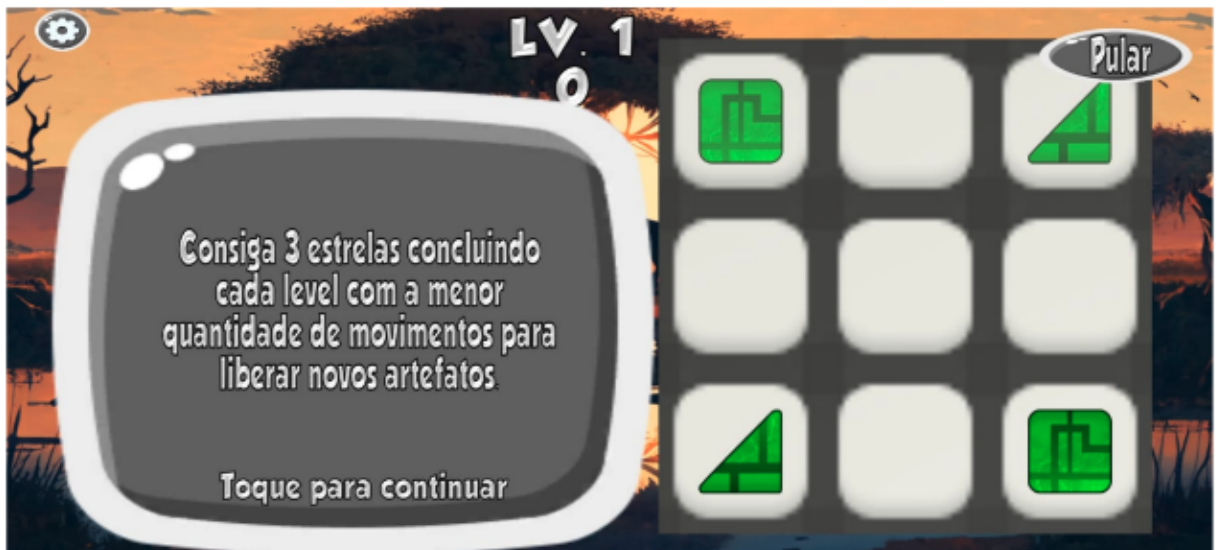


Figura 3.23: Explicação do sistema de recompensa. Fonte: autoral.

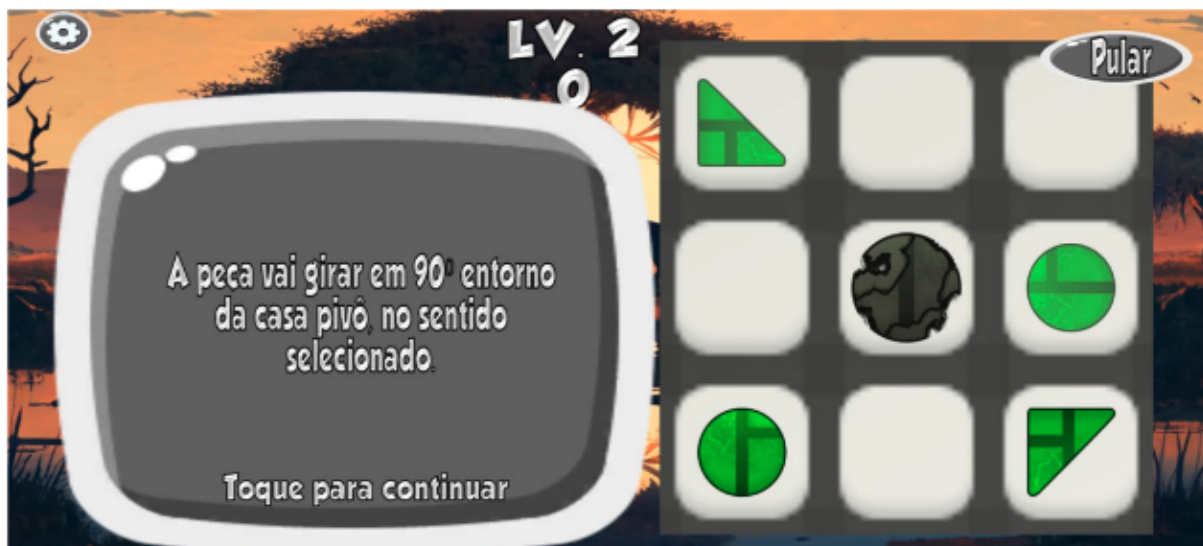


Figura 3.24: Parte da explicação do movimento de rotação. Fonte: autoral.

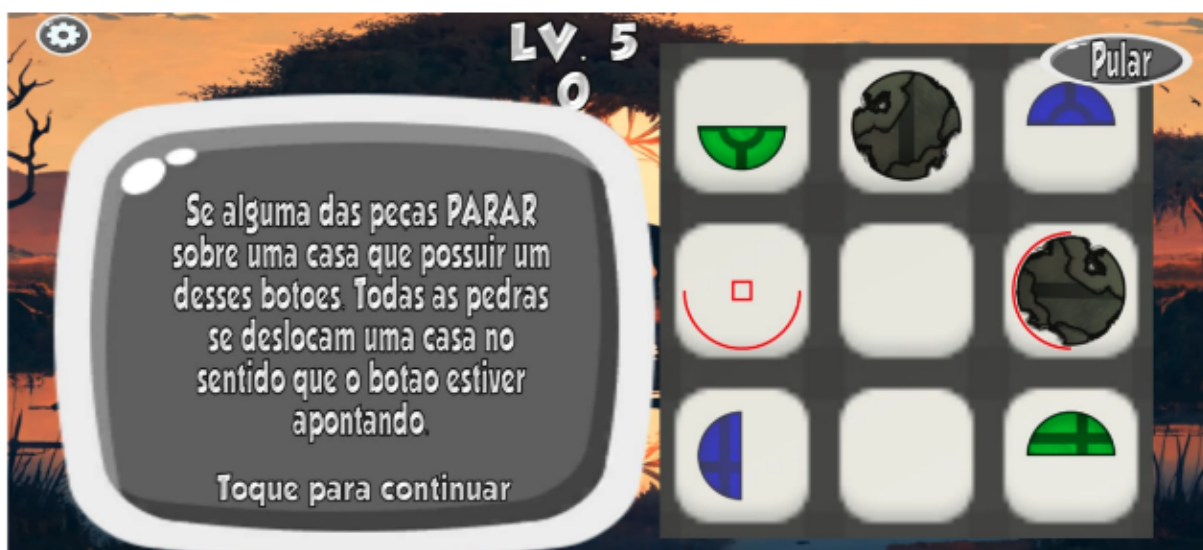


Figura 3.25: Parte da explicação de como usufruir dos arcos direcionais. Fonte: autoral.



Figura 3.26: Exemplo do menu de movimentos exibido na tela do *smartphone*. Fonte: autoral.



Figura 3.27: Movimento de translação é selecionado e casas adjacentes são destacadas. Fonte: autoral.



Figura 3.28: Movimento de rotação é selecionado e os sentidos do giro são expostos. Fonte: autoral.



Figura 3.29: O sentido horário é selecionado e as casas adjacentes são destacadas. Fonte: autoral.



Figura 3.30: Movimento de reflexão é selecionado e os eixos X e y são exibidos para a escolha.
Fonte: autoral.