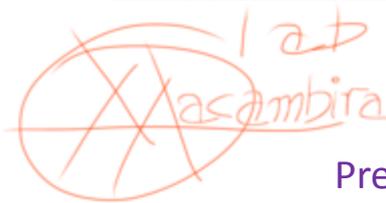




<http://www.pulapirata.com>  
<http://www.pulapirata.net>  
<http://labmacambira.sf.net>



Preparado por Presto

Até o momento o PROJETO PET está sendo criado e  
desenhado por Presto e desenvolvido por v1z.

# PULAPIRATA

O QUE É?

PulaPirata é um site de entretenimento

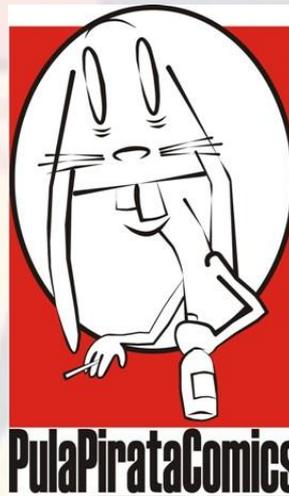
EVOLUÇÃO DA MARCA:



2004



2006



2007



2008



2011

No PulaPirata tem:

Quadrinhos, Podcast bate papo, Podcast musical, Resenhas de quadrinhos, Animações, Videos, Curta-metragens, Eventos, etc.

Confiram: <http://www.pulapirata.com>

# TAMAGOTCHI

## O QUE É?

O que é?

O tamagotchi (たまごっち tamagocchi?) é um brinquedo em que se cria um animal de estimação virtual. O tamagotchi foi lançado pela Bandai<sup>[1][2]</sup> em 1996 no Japão.<sup>[3]</sup>

“Wikipedia”

Site: <http://www.bandai.com/tamagotchi/>

Quais sistemas serão abrangidos?

Android, HTML5 e IOS

Ferramentas de trabalho?

Soundforge – Planejar atividades

pAAinel – Registrar atividades

Hangouts – para conferência



PS: mais informações com o **v1z**.

Será vendido?

Proposta: Inicialmente ele será lançado de graça online no pulapirata.com e colocado à venda na Google Play e Apple Store de graça com jogo parcial e por um preço baixo o jogo completo.

# HISTÓRIA DO JOGO

BASEADO NA PRIMEIRA HISTÓRIA EM QUADRINHOS DO PINGO

UM BELO DIA, ALGUÉM DEIXA UM FILHOTE DE COELHO MUITO FOFINHO NA PORTA DA SUA CASA.  
VOCÊ ADOTA A POBRE CRIATURA!



# PINGO

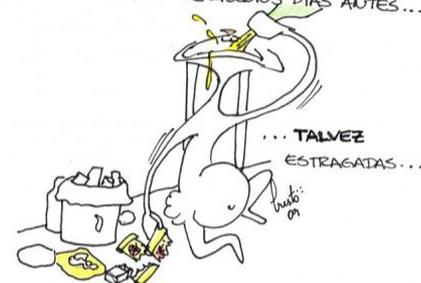
CONHEÇA O PERSONAGEM PRINCIPAL



CONHECENDO O PERSONAGEM,  
SABEMOS QUE ESTE TAMAGOTCHI  
SERÁ UM POUCO FORA DOS PADRÕES.



... TOMAR **CAFÉ** COM AS SOBRAS DE ONTEM OU DE ALGUNS DIAS ANTES...



... **ESCOVAR** OS DENTES...



... DEPOIS DE UMA BELA VOMITADA...

... E IR PARA O TRABALHO CAGANDO MEIO MOLE POR CAUSA DA BEBEIRA DE ONTEM...

... NO MEIO DA RUA...

... EU SOU O PINGO!

# GERAL DO JOGO

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO / DURAÇÃO DO JOGO / IDÉIAS GERADAS NO BRAINSTORM

## PROJETO PET

É o nome do projeto de criação e desenvolvimento de um tamagotchi com um personagem anti-herói.

HORÁRIOS (podem ser customizados nas opções – durante o sono, os ATRIBUTOS congelam):

Pingo acorda às 8:00hs (standard)  
Pingo dorme às 22:00hs (standard)

## EXCEÇÕES:

Pingo pode ir dormir depois do horário se ele for sair a noite.  
Pingo pode exagerar no bar e passar mal durante a noite.  
Pingo pode estar com muita ressaca e ficar pedindo água durante a noite.

## DURAÇÃO DO JOGO:

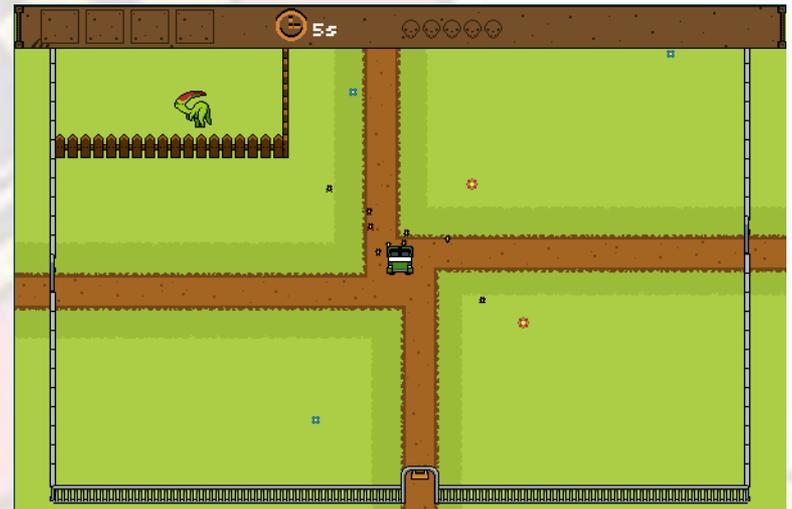
O Pingo vive no máximo 30 dias, podendo morrer antes se não for tratado corretamente.

## IDÉIAS GERAIS PARA O JOGO:

PINGO GRITA POR ANARQUIA  
PINGO É CONVIDADO PRA ANIVERSÁRIO / FESTAS  
PINGO É CONVIDADO PARA AMIGO SECRETO  
PINGO É EFETIVADO  
FINAL DO JOGO, GERA UM AVATAR PRA SER COMPARTILHADO  
LISTA DE ACHIEVEMENTS

# REFERÊNCIAS GRÁFICAS

EARTHBOUND / RETRO CITY RAMPAGE / QUIET PLEASE / DINOSAUR ZOOKEEPER



# TELA DO JOGO

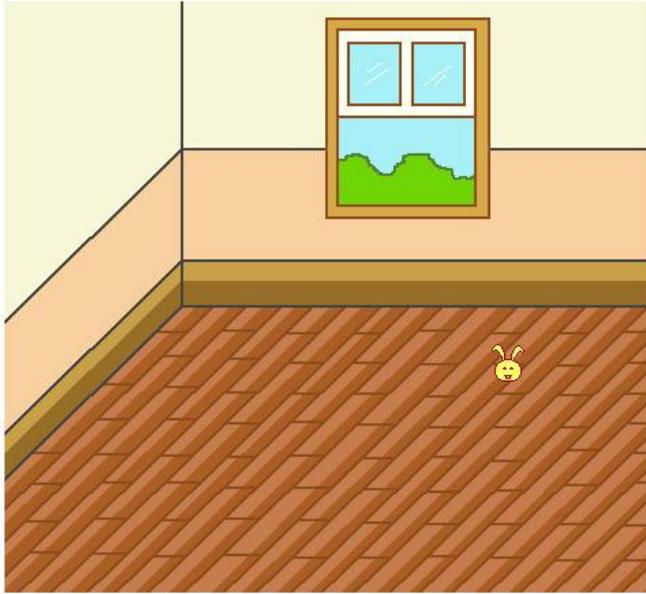
480 x 800px

**PINGO**  
Idade: 9 dias  
Estado: ressaca  
Escola: 3.6

!

Pingo recebeu convite para ir a um aniversario de um colega da escola.

DEIXAR SIM NAO



# TELA DO JOGO

## DETALHES

Imagens do TOPO

TOPO AREA 01 - DISPLAY STATUS

EXCLAMAÇÃO

TOPO AREA 02 - DISPLAY MENSAGEM

Nome do Personagem  
Dias vividos do Pingo  
Estado dos ATRIBUTOS:  
FOME e HUMOR (-20/20)  
SAUDE (-5 / 0) e ALCOOL (4-10)

**PINGO**  
Idade: 9 dias  
Estado: ressaca



Pingo recebeu convite para ir a um aniversario de um colega da escola.

DEIXAR SIM NAO

AVISOS, MENSAGEM EVENTOS

**PINGO**  
Idade: 9 dias  
Estado: ressaca  
Escola: 3.6

! Pingo recebeu convite para ir a um aniversario de um colega da escola.

DEIXAR SIM NAO



O CENÁRIO VAI MUDANDO CONFORME ESTADO CLIMÁTICO NA REGIÃO DO JOGADOR.

CLIMA	MODIFICADOR	SPRITE	
		DIA	NOITE
Ceu limpo	TBD		
Nublado	TBD		



PINGO

BOTÕES DE AÇÕES

# PERSONAGEM - PINGO

## MAPA DE ANIMAÇÃO

#	A - PERSONAGEM	BEBE	CRIANÇA
01	Pingo Respirando		
02	Pingo Piscando		
03	Pingo Pulando		
04	Pingo Comendo		
05	Pingo Varrendo		

# PERSONAGEM - PINGO

## MAPA DE ANIMAÇÃO

#	A - PERSONAGEM	BEBE	CRIANÇA
06	Pingo Triste		
07	Pingo Chorando		
08	Pingo Irritado		
09	Pingo Bravo		
10	Pingo Doente		

# PERSONAGEM - PINGO

## MAPA DE ANIMAÇÃO

#	A - PERSONAGEM	BEBE	CRIANÇA
11	Pingo Bêbado		
12	Pingo Vomitando		
13	Pingo Coma Alcoólico		
14	Pingo Ressaca		
15	Pingo Morto		

# PERSONAGEM - PINGO

MAPA DE ANIMAÇÃO

#	A - PERSONAGEM	BEBE	CRIANÇA
16	Pingo Sujo		
17	Pingo Muito Sujo		
18	Pingo Dormindo		

# PERSONAGEM - PINGO

## MAPA DE ANIMAÇÃO

#	A - PERSONAGEM	BEBE	CRIANÇA	ADOLESCENTE	ADULTO	MEIA IDADE	TERCEIRA IDADE	ANCIÃO
01	Pingo Respirando	😬 😬	🐰 🐰	1	1	1	1	1
02	Pingo Piscando	😬 😬	🐰 🐰	1	1	1	1	1
03	Pingo Pulando	😬 😬 😬 😬 😬 😬	🐰 🐰 🐰 🐰 🐰 🐰	1	1	1	1	1
04	Pingo Comendo	😬 😬	🐰 🐰 🐰	1	1	1	1	1
05	Pingo Varrendo	🧹 🧹	🐰 🐰 🐰 🐰	1	1	1	1	1
06	Pingo Triste	😬 😬	🐰 🐰	1	1	1	1	1
07	Pingo Chorando	😬 😬	🐰 🐰	1	1	1	1	1
08	Pingo Irritado	😬 😬	🐰 🐰 🐰	1	1	1	1	1
09	Pingo Bravo	😬 😬	🐰 🐰 🐰	1	1	1	1	1
10	Pingo Doente	😬 😬 😬 😬 😬 😬	🐰 🐰 🐰 🐰 🐰 🐰	1	1	1	1	1
11	Pingo Bêbado	😬 😬 😬 😬	🐰 🐰 🐰 🐰	1	1	1	1	1
12	Pingo Vomitando	🤮 🤮 🤮 🤮 🤮	🐰 🐰 🐰 🐰 🐰	1	1	1	1	1
13	Pingo Coma Alcoólico	😬 😬 😬 😬 😬	🐰 🐰 🐰 🐰 🐰	1	1	1	1	1
14	Pingo Ressaca	😬 😬	🐰 🐰	1	1	1	1	1
15	Pingo Morto	😬 😬 😬 😬 😬	🐰 🐰 🐰 🐰 🐰	1	1	1	1	1
16	Pingo Sujo	🦠 🦠 🦠 🦠 🦠 🦠	🦠 🦠 🦠 🦠 🦠 🦠	🦠 🦠 🦠 🦠 🦠 🦠	🦠 🦠 🦠 🦠 🦠 🦠	🦠 🦠 🦠 🦠 🦠 🦠	🦠 🦠 🦠 🦠 🦠 🦠	🦠 🦠 🦠 🦠 🦠 🦠
17	Pingo Muito Sujo	🦠 🦠 🦠 🦠 🦠	🦠 🦠 🦠 🦠 🦠	🦠 🦠 🦠 🦠 🦠	🦠 🦠 🦠 🦠 🦠	🦠 🦠 🦠 🦠 🦠	🦠 🦠 🦠 🦠 🦠	🦠 🦠 🦠 🦠 🦠
18	Pingo Dormindo	😬 😬 😬 😬 😬 😬	🐰 🐰 🐰 🐰 🐰 🐰					

# ATRIBUTOS

FOME, HUMOR, SOCIAL, HIGIENE

FASE 01				FASE 02					
ATRIBUTOS	RAIO	VALOR INICIAL	MODIFICADORES PASSIVO	ESTADO					
				-20 - 0	01 - 20	21 - 40	41 - 60	61 - 80	81 - 100
<b>FOME</b>	-20 / 120	30	- 5 a cada 15 minutos	FAMINTO	MUITA FOME	FOME	SATISFEITO	CHEIO	LOTADO
ANIMAÇÃO DO PERSONAGEM / EFEITO <i>* o texto AVISO aparece no topo canto direito.</i>				CHORANDO / AVISO: PINGO ESTÁ FICANDO FRACO!	CHORANDO / AVISO: PINGO ESTÁ COM MUITA FOME!	TRISTE / NENHUM	NORMAL / NENHUM	NORMAL / AVISO: PINGO ESTÁ CHEIO!	NORMAL + VOMITANDO. PINGO VOMITA ATÉ SAIR STATUS LOTADO, RANDOMICAMENTE DE 1seg À 5min / AVISO: PINGO COMEU DEMAIS E ESTÁ PASSANDO MAL!
ARTE									
<b>HUMOR</b>	-20 / 120	30	- 5 a cada 20 minutos	BRAVO	IRRITADO	ENTEDIADO	ENTRETIDO	ALEGRE	MUITO ALEGRE
ANIMAÇÃO DO PERSONAGEM / EFEITO				BRAVO* / AVISO: PINGO ESTÁ MAU HUMORADO!	TRISTE / AVISO: PINGO QUER BRINCAR	NORMAL / NENHUM	NORMAL / NENHUM	NORMAL / NENHUM	NORMAL / PINGO ESTÁ MUITO CONTENTE!
ARTE									
<b>SOCIAL</b>	-20 / 120	30	- 5 a cada 40 minutos	DEPRESSÃO	SOZINHO	POUCO AMIGOS	NORMAL	POPULAR	SUPER STAR
ANIMAÇÃO DO PERSONAGEM / EFEITO				CHORANDO / AVISO: PINGO ESTÁ SENTINDO FALTA DE COMPANHIA	TRISTE / AVISO: PINGO GOSTARIA DE UMA AMIZADE	NORMAL / NENHUM	NORMAL / NENHUM	NORMAL / NENHUM	NORMAL / NENHUM
ARTE									
<b>HIGIENE</b>	-20 / 120	30	- 5 a cada 30 minutos	IMUNDO	MUITO SUJO	SUJO	LIMPO	LIMPO	MUITO LIMPO
ANIMAÇÃO DO PERSONAGEM / EFEITO				SUJO / AVISO: PINGO ESTÁ IMUNDO E PODE FICAR DOENTE	SUJO / AVISO: PINGO ESTÁ IMUNDO E PODE FICAR DOENTE!	SUJO / NENHUM	NORMAL / NENHUM	NORMAL / NENHUM	NORMAL / NENHUM
ARTE									

# ATRIBUTOS

ESTUDO, SAÚDE, DISCIPLINA, ÁLCOOL

ATRIBUTOS	RAIO	VALOR INICIAL	MODIFICADORES PASSIVO	ESTADO					
				-5	-4 - 0	1 - 3	4 - 6	7 - 9	10
<b>ESTUDO</b>	-5 / 10	0	-1 por dia. A partir da matrícula	<b>EXPULSO</b>	<b>REPROVADO</b>	<b>RECUPERAÇÃO</b>	<b>MEDIANO</b>	<b>BOM ALUNO</b>	<b>MELHOR DA SALA</b>
EFEITO É APLICADO SOMENTE NA VOLTA DA ESCOLA				AVISO: PINGO FOI EXPULSO DA ESCOLA E NÃO PODE MAIS ESTUDAR	AVISO: O PINGO REPROVOU DE ANO. ELE PODE TENTAR SE MATRICULAR SOMENTE 1 VEZ MAIS.	AVISO: O PINGO ESTÁ DE RECUPERAÇÃO, ELE PRECISA ESTUDAR PARA A PROVA DE AMANHÃ.	NENHUM	AVISO: PINGO É UM DOS MELHORES ALUNOS DA CLASSE.	AVISO: PINGO É O MELHOR ALUNO DA ESCOLA.
<b>SÁUDE</b>	-5 / 10	5	-1 por idade	<b>DOENTE TERMINAL</b>	<b>DOENTE</b>	<b>FRÁGIL</b>	<b>ESTÁVEL</b>	<b>SAUDÁVEL</b>	<b>ATLETA</b>
ANIMAÇÃO DO PERSONAGEM / EFEITO				MORTO / AVISO: PINGO NÃO RECEBEU CUIDADOS MÉDICO À TEMPO E FALECEU.	DOENTE / AVISO: PINGO ESTÁ MUITO DOENTE PARA PRATICAR QUALQUER ATIVIDADE.	DOENTE / AVISO: PINGO ESTÁ DOENTE!	NORMAL / NENHUM	NORMAL / NENHUM	NORMAL / PINGO ESTÁ COM A SAÚDE PERFEITA.
ARTE									
<b>DISCIPLINA</b>	-5 / 10	0	NA	<b>CRIMINOSO</b>	<b>REBELDE</b>	<b>TEIMOSO</b>	<b>OBEDIENTE</b>	<b>RESPONSÁVEL</b>	<b>MÁQUINA DA DISCIPLINA</b>
EFEITO				AVISO: PINGO É PRESO PRATICANDO VANDALISMO; PINGO FICA 1 DIA PRESO (FORA DO CENÁRIO).	NÃO EXECUTA NENHUMA ATIVIDADE DE ESTUDO OU HIGIENE	50% CHANCE DE NÃO EXECUTAR ATIVIDADE DE ESTUDO OU HIGIENE	NENHUM	PINGO SOLICITA PERMISSÃO PARA ESTUDAR (CASO TENHA ESTUDO 3 OU MENOS) OU LIMPAR O QUARTO (CASO TENHA MAIS DE 6 COCÔS PELO QUARTO).	PINGO AUTOMATICAMENTE ESTUDA (CASO TENHA ESTUDO 3 OU MENOS) OU LIMPA O QUARTO (CASO TENHA MAIS DE 6 COCÔS PELO QUARTO).
<b>ÁLCOOL</b>	0 / 10	0	-1 por hora	<b>NA</b>	<b>NORMAL</b>	<b>ALEGRE</b>	<b>BÉBADO</b>	<b>MUITO BÉBADO</b>	<b>COMA ALCÓOLICO</b>
ANIMAÇÃO DO PERSONAGEM / EFEITO				NA	NORMAL / NENHUM	NORMAL / NENHUM	BÉBADO / AVISO: PINGO ESTÁ BÉBADO.	BÉBADO-VOMITANDO / NÃO PODE EXECUTAR AS ATIVIDADES DE ESTUDO E HIGIENE. PINGO VOMITA ATÉ SAIR STATUS MUITO BEBADO. RANDOMICAMENTE DE 1seg à 5min. AVISO: PINGO ESTÁ MUITO BÉBADO PARA EXECUTAR CERTAS ATIVIDADES; NO DIA SEGUINTE O PINGO ACORDA DE RESSACA (VERDE);	EM COMA* / ÚNICA ATIVIDADE DISPONÍVEL SERIA DA GLICOSE AO PINGO; AVISO: PINGO ENTROU EM COMA ALCÓOLICO; NO DIA SEGUINTE O PINGO ACORDA DE RESSACA; ADICIONA 1A CARACTERÍSTICA BEBIDA; DIMINUI 1 DIA NA VIDA DO COELHO.
ARTE									

# ARTE BOTÕES / SUB-BOTÕES

FOME / HUMOR

#	C - BOTÃO PRINCIPAL	BEBE	CRIANÇA	ADOLESCENTE	ADULTO	MEIA IDADE	TERCEIRA IDADE	ANCIÃO	
01		SOPA DE CENOURA 	SOPA DE CENOURA 	SALADA COM LEGUMES 	SALADA COM LEGUMES 	SALADA COM LEGUMES 	SALADA COM LEGUMES 	SOPA DE CENOURA 	
02		SOPA DE BACON 	PIZZA 	PIZZA 	PIZZA 	PIZZA 	PIZZA 	PIZZA 	SOPA DE BACON 
03		LEITE 	CAFÉ 	CAFÉ 	CAFÉ 	CAFÉ 	CAFÉ 	CAFÉ 	LEITE 
04		ÁGUA 	ÁGUA 	ÁGUA 	ÁGUA 	ÁGUA 	ÁGUA 	ÁGUA 	ÁGUA 
05		BRINQUEDO 	BRINQUEDO 	RPG 	RPG 	RPG 	RPG 	RPG 	
06		TV 	TV 	TV 	TV 	TV 	TV 	TV 	TV 
07		LIVRO INFANTIL 	LIVRO INFANTIL 	QUADRINHOS 	QUADRINHOS 	QUADRINHOS 	LIVRO 	LIVRO 	LIVRO 
08		ANIME VIOLENTO 	ANIME VIOLENTO 	CINEPRIVE +21 	CINEPRIVE +21 	CINEPRIVE +21 	CINEPRIVE +21 	CINEPRIVE +21 	CINEPRIVE +21 

# ARTE BOTÕES / SUB-BOTÕES

SOCIAL / HIGIENE

#	C - BOTÃO PRINCIPAL	BEBE	CRIANÇA	ADOLESCENTE	ADULTO	MEIA IDADE	TERCEIRA IDADE	ANCIÃO
09	<b>SOCIAL</b> 	LIGAR PRO AMIGO 	LIGAR PRO AMIGO 	LIGAR PRO AMIGO 	LIGAR PRO AMIGO 	LIGAR PRO AMIGO 	LIGAR PRO AMIGO 	LIGAR PRO AMIGO 
10		CONVIDAR COLEGA 	CONVIDAR COLEGA 	CONVIDAR COLEGA 	CONVIDAR COLEGA 	CONVIDAR COLEGA 	CONVIDAR COLEGA 	CONVIDAR COLEGA 
11		VG ONLINE 	VG ONLINE 	VG ONLINE 	VG ONLINE 	VG ONLINE 	VG ONLINE 	VG ONLINE 
12		REDE SOCIAL 	REDE SOCIAL 	REDE SOCIAL 	REDE SOCIAL 	REDE SOCIAL 	REDE SOCIAL 	REDE SOCIAL 
13	<b>HIGIENE</b> 	ESCOVAR OS DENTES 	ESCOVAR OS DENTES 	ESCOVAR OS DENTES 	ESCOVAR OS DENTES 	ESCOVAR OS DENTES 	ESCOVAR OS DENTES 	ESCOVAR OS DENTES 
14		BANHO 	BANHO 	BANHO 	BANHO 	BANHO 	BANHO 	BANHO 
15		LIMPAR O QUARTO 	LIMPAR O QUARTO 	LIMPAR O QUARTO 	LIMPAR O QUARTO 	LIMPAR O QUARTO 	LIMPAR O QUARTO 	LIMPAR O QUARTO 
16		PERFUME 	PERFUME 	PERFUME 	PERFUME 	PERFUME 	PERFUME 	PERFUME 

# ARTE BOTÕES / SUB-BOTÕES

OBRIGAÇÕES / LAZER

#	C - BOTÃO PRINCIPAL	BEBE	CRIANÇA	ADOLESCENTE	ADULTO	MEIA IDADE	TERCEIRA IDADE	ANCIÃO
17	OBRIGAÇÕES 	ESCOLA 	ESCOLA 	ESCOLA 	TRABALHO 	TRABALHO 	TRABALHO 	na
18		TAREFA DE CASA 	TAREFA DE CASA 	TAREFA DE CASA 	ESTUDAR 	ESTUDAR 	 ESTUDAR 	na
19	LAZER 	BOMBOM LICOR 		CERVEJA 	CERVEJA 	CERVEJA 	CERVEJA 	CERVEJA 
20		na	na	na	SUCO DE MACACO 	SUCO DE MACACO 	SUCO DE MACACO 	SUCO DE MACACO 
21		PASSEAR NO PARQUE 	PASSEAR NO PARQUE 	PASSEAR NO PARQUE 				
22		na	na	na	IR PRO BAR 	IR PRO BAR 	IR PRO BAR 	IR PRO BAR 

# ARTE BOTÕES / SUB-BOTÕES

SAÚDE / DISCIPLINA

#	C - BOTÃO PRINCIPAL	BEBE	CRIANÇA	ADOLESCENTE	ADULTO	MEIA IDADE	TERCEIRA IDADE	ANCIÃO
23	<b>SAÚDE</b> 	REMÉDIO 	REMÉDIO 	REMÉDIO 	REMÉDIO 	REMÉDIO 	REMÉDIO 	REMÉDIO 
24		GLICOSE 	GLICOSE 	GLICOSE 	GLICOSE 	GLICOSE 	GLICOSE 	GLICOSE 
25		DIGESTIVO 	DIGESTIVO 	DIGESTIVO 	DIGESTIVO 	DIGESTIVO 	DIGESTIVO 	DIGESTIVO 
26		na	na	na	VIAGRA 	VIAGRA 	VIAGRA 	VIAGRA 
27	<b>DISCIPLINA</b> 	GRITAR 	GRITAR 	GRITAR 	GRITAR 	GRITAR 	GRITAR 	GRITAR 
28		CHINELADA 	CHINELADA 	CHINELADA 	CHINELADA 	CHINELADA 	CHINELADA 	CHINELADA 
29		CASTIGO 	CASTIGO 	CASTIGO 	CASTIGO 	CASTIGO 	CASTIGO 	CASTIGO 
30		CHICOTE 	CHICOTE 	CHICOTE 	CHICOTE 	CHICOTE 	CHICOTE 	CHICOTE 



# EFEITOS BOTÕES

HUMOR: BRINQUEDO, TV, LIVRO INFANTIL, ANIME VIOLENTO

BOTÃO PRINCIPAL	ITEM	TEMPO ATIVIDADE	FOME	HUMOR	SOCIAL	HIGIENE	ESTUDO	TRABALHO	SAÚDE	DISCIPLINA	ÁLCOOL	SEXUALIDADE	ANIMAÇÃO	SOM	EFEITO / EVENTO
<b>HUMOR</b> 	BRINQUEDO 	5m	-10	60	0	-10	0	0	1	0	0	0	*animação Pingo jogando bola	*gravar	o Pingo fica durante 5m com animação em loop e aplica os modificadores somente no final.
	TV 	5m	-5	60	0	0	-1	0	0	0	0	0	*animação Pingo vendo TV	*gravar	o Pingo fica durante 5m com animação em loop e aplica os modificadores somente no final.
	LIVRO INFANTIL 	5m	0	40	0	0	1	0	0	1	0	0	*animação Pingo lendo livro	*gravar	o Pingo fica durante 5m com animação em loop e aplica os modificadores somente no final.
	ANIME VIOLENTO 	5m	-15	80	-10	-20	-1	0	0	-1	0	0	*animação Pingo vendo anime	*gravar	o Pingo fica durante 5m com animação em loop e aplica os modificadores somente no final.

# EFEITOS BOTÕES

SOCIAL: LIGAR PRO AMIGO, CONVIDAR COLEGA, REDE SOCIAL, VIDEO GAME ONLINE

BOTÃO PRINCIPAL	ITEM	TEMPO ATIVIDADE	FOME	HUMOR	SOCIAL	HIGIENE	ESTUDO	TRABALHO	SAÚDE	DISCIPLINA	ÁLCOOL	SEXUALIDADE	ANIMAÇÃO	SOM	EFEITO / EVENTO
 SOCIAL	LIGAR PRO AMIGO 	1m	0	20	20	0	0	0	0	0	0	0	Criar sub botão e animação	*gravar	o Pingo fica durante 1m com animação em loop e aplica os modificadores somente no final.
	CONVIDAR COLEGA 	30m	-10	60	50	-30	0	0	0	0	0	0	Criar sub botão e animação do amigo do Pingo	*gravar campainha	um colega do Pingo aparece no quarto depois de tocar a CAMPAINHA e eles ficam brincando de pega pega.
	REDE SOCIAL 	10m	0	20	30	0	0	0	0	0	-1	0	Criar sub botão e animação	*gravar	o Pingo fica durante 10m com animação em loop e aplica os modificadores somente no final.
	VG ONLINE 	10m	0	40	10	0	0	0	0	0	-1	0	Criar sub botão e animação	*gravar	o Pingo fica durante 10m com animação em loop e aplica os modificadores somente no final.

PS: OS BOTÕES SOCIAIS SÓ APARECEM APÓS O PINGO TER IDO PARA A ESCOLA PELA PRIMEIRA VEZ.

# EFEITOS BOTÕES

HIGIENE: ESCOVAR OS DENTES, BANHO, LIMPAR O QUARTO, PERFUME

BOTÃO PRINCIPAL	ITEM	TEMPO ATIVIDADE	FOME	HUMOR	SOCIAL	HIGIENE	ESTUDO	TRABALHO	SAÚDE	DISCIPLINA	ÁLCOL	SEXUALIDADE	ANIMAÇÃO	SOM	EFEITO / EVENTO
HIGIENE 	ESCOVAR OS DENTES 	1m	0	-5	5	20	0	0	1	0	0	0	*animação do Pingo escovando os dentes.	*gravar	o Pingo fica durante 1m com animação em loop e aplica os modificadores somente no final.
	BANHO 	5m	0	-10	0	80	0	0	0	1	0	0	*animação do Pingo tomando banho na banheira.	*gravar	o Pingo fica durante 5m com animação em loop e aplica os modificadores somente no final.
	LIMPAR O QUARTO 	varia	0	-20	0	-10	0	0	0	-1	0	0		*gravar	- Pingo muda sua animação varrendo e vai se movendo para a SUJEIRA mais próxima e quando ele passa por cima ela é removida e o Pingo se direciona para a SUJEIRA mais próxima. O Pingo pára de varrer até o quarto ficar limpo.
	PERFUME 	10s	0	0	5	10	0	0	0	0	0	0	*animação de nuvem rosa perfumando o Pingo	*gravar	o Pingo fica durante 10s com animação em loop e aplica os modificadores somente no final.



# EFEITOS BOTÕES

OBRIGAÇÕES: ESCOLA, TAREFA DE CASA

BOTÃO PRINCIPAL	ITEM	TEMPO ATIVIDADE	FOME	HUMOR	SOCIAL	HIGIENE	ESTUDO	TRABALHO	SAÚDE	DISCIPLINA	ÁLCOOL	SEXUALIDADE	ANIMAÇÃO	SOM	EFEITO / EVENTO
OBRIGAÇÕES 	ESCOLA 	240m	-15	-40	60	-20	3	3	0	1	0	0	*animação Pingo indo pra escola; animação do Pingo na sala de aula estudando; animação do Pingo volta para casa.	*gravar	Pingo foi à escola: 08:00-12:00hs - EVENTOS ESCOLA 01. 12:01-16:00hs - EVENTOS ESCOLA 02. 16:01- 18:00hs - EVENTOS ESCOLA 03. 18:01-até dormir - aparece AVISO no Topo: <b>A escola já fechou os portões, Pingo não pode ir mais à escola hoje.</b>
	TAREFA DE CASA 	30m	-10	-20	0	-5	2	0	0	0	1	0	* animação do Pingo estudando	*gravar	o Pingo fica durante 30m com animação em loop e aplica os modificadores somente no final da próxima ida à ESCOLA.

- Ao apertar este botão, Pingo fica fora do cenário por 4hs. A animação dele na aula fica em loop até passar 240m e ele voltar para casa.só pode ser utilizado 1 vez por dia. Nesse tempo os botões ficam desativados.  
- Se tentar enviar o Pingo pela segunda vez no dia aparece AVISO no Topo: **Pingo já foi à escola hoje.**

PS: ESCOLA SÓ FICA DISPONÍVEL A PARTIR DO PINGO CRIANÇA

# EFEITOS BOTÕES

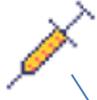
## LAZER: BOMBOM LICOR, PASSEAR NO PARQUE

BOTÃO PRINCIPAL	ITEM	TEMPO ATIVIDADE	FOME	HUMOR	SOCIAL	HIGIENE	ESTUDO	TRABALHO	SAÚDE	DISCIPLINA	ÁLCOL	SEXUALIDADE	ANIMAÇÃO	SOM	EFEITO / EVENTO
	BOMBOM LICOR 	5s	10	10	0	-5	0	0	0	0	1	0		*gravar	o Pingo fica durante 10s com animação em loop e aplica os modificadores somente no final.
	PASSEAR NO PARQUE 	30m	-15	40	30	-40	-1	0	1	0	0	0	criar animação	*gravar	Pingo vai passear no parque: 08:00-12:00hs - EVENTOS PARQUE 01. 12:01-18:00hs - EVENTOS PARQUE 02. 18:01-22:00hs - EVENTOS PARQUE 03.

- Ao apertar este botão, Pingo fica fora do cenário por 30m. A animação dele no parque fica em loop até passar 30m e ele voltar para casa. Nesse tempo os botões ficam desativados..

# EFEITOS BOTÕES

SAÚDE: REMÉDIO, GLICOSE, DIGESTIVO

BOTÃO PRINCIPAL	ITEM	TEMPO ATIVIDADE	FOME	HUMOR	SOCIAL	HIGIENE	ESTUDO	TRABALHO	SAÚDE	DISCIPLINA	ÁLCOOL	SEXUALIDADE	ANIMAÇÃO	SOM	EFEITO / EVENTO
SAÚDE 	REMÉDIO 	5s	0	-10	0	0	0	0	-1	0	0	0		*gravar	o Pingo fica durante 5s com animação em loop e aplica os modificadores somente no final.
	GLICOSE 	30m	0	-30	0	0	0	0	-1	0	-6	0	* animação do Pingo tomando glicose deitado em uma maca.	*gravar	o Pingo fica durante 30m com animação em loop e aplica os modificadores somente no final.
	DIGESTIVO 	5s	-10	-5	0	0	0	0	0	0	0	0	0		*gravar

- Só fica disponível quando o Pingo está MUITO BÉBADO ou em COMA ALCOOLICO.

# EFEITOS BOTÕES

DISCIPLINA: GRITAR, CHINELADA, CASTIGO, CHICOTE

BOTÃO PRINCIPAL	ITEM	TEMPO ATIVIDADE	FOME	HUMOR	SOCIAL	HIGIENE	ESTUDO	TRABALHO	SAÚDE	DISCIPLINA	ÁLCOL	SEXUALIDADE	ANIMAÇÃO	SOM	EFEITO / EVENTO
DISCIPLINA 	GRITAR 	1m	0	-40	0	0	0	0	0	2	0	0	criar animação	*gravar	
	CHINELADA 	10s	-5	-80	0	-10	0	0	-1	3	0	0	criar animação	*gravar	
	CASTIGO 	1m	-10	-60	0	-10	0	0	0	4	0	0	criar animação	*gravar	
	CHICOTE 	1m	-15	-100	0	-40	0	0	-3	6	0	0	criar animação	*gravar	
<p>* um comentário que vale para todas as ações é: Se o jogador tentar apertar algum botão durante a uma ação em andamento, aparece a AVISO no Topo: Você quer interromper a ação do Pingo? SIM ou NÃO. Se SIM, vai para a ação do botão que ele tentou apertar. Se NÃO, o Pingo continua fazendo a ação.</p>															

# EVENTOS

## EVENTOS ESCOLA - EM DESENVOLVIMENTO

Eventos acontecem durante a ESCOLA e PARQUE. Quando Pingo volta da escola, aparece a MENSAGEM no TOPO e						
EVENTOS ESCOLA 01						
ID	MENSAGEM	QUANTIDADE	MODIFICADOR	EFEITO	CHANCE	
001	Pingo fez uma amizade	TBD	TBD	TBD	TBD	
002	Pingo acendeu bombinha no banheiro e foi pego	TBD	TBD	TBD	TBD	
003	Pingo briga na escola	TBD	TBD	TBD	TBD	
004	Pingo na feira de ciências	TBD	TBD	TBD	TBD	
005	Pingo sofre bullying	TBD	TBD	TBD	TBD	
006	Pingo levanta a saia de uma colega	TBD	TBD	TBD	TBD	
007	Pingo entra em um grupo de RPG	TBD	TBD	TBD	TBD	
008	Pingo é pego roubando na escola	TBD	TBD	TBD	TBD	
009	Pingo andou nu pela escola	TBD	TBD	TBD	TBD	
010	Pingo xingou a professora	TBD	TBD	TBD	TBD	
011	Pingo teve seu lanche roubado por um colega	TBD	TBD	TBD	TBD	
012	Pingo se destacou na aula de arte	TBD	TBD	TBD	TBD	
013	Pingo se destacou na aula de esporte	TBD	TBD	TBD	TBD	
014	Pingo cagou na sala de aula	TBD	TBD	TBD	TBD	
015	Pingo começou uma guerra de papel	TBD	TBD	TBD	TBD	
016	Pingo disparou extintor de incêndio	TBD	TBD	TBD	TBD	
017	Pingo é convidado para ir a casa de um colega fazer trabalho escolar	TBD	TBD	TBD	TBD	
018	Pingo é convidado para ir a festa de aniversário	TBD	TBD	TBD	TBD	
EVENTOS ESCOLA 02						
		TBD	TBD	TBD	TBD	
		TBD	TBD	TBD	TBD	
EVENTOS ESCOLA 03						
		TBD	TBD	TBD	TBD	

**EVENTOS**

EVENTOS PARQUE

**PILA PARATA**



**EM DESENVOLVIMENTO**

**FEA**

# INFORMAÇÕES NO TOPO

## TOPO E TELA DE DESTAQUE

INFORMAÇÕES	MENSAGEM	COMENTÁRIO	ARTE
STATUS ou AVISO do personagem	Mensagem exibida conforme efeito descrito nos ATRIBUTOS e AÇÕES	A Animação fica piscando até que o jogador clique no TOPO ou MODIFIQUE O STATUS.	
Resultado de EVENTOS	Mensagem exibida conforme na tabela de EVENTOS	Ao clicar no TOPO a tela de DESTAQUE aparece e mostrando o TEXTO e ANIMAÇÃO.	tela DESTAQUE 
Ações com tempo de espera	'Pingo está <fazendo ação>! Deseja interromper?  SIM / NÃO'		

# INFORMAÇÕES NO TOPO

## EXCLAMAÇÃO

EXCLAMAÇÃO	
INFORMAÇÕES	ANIMAÇÃO
STATUS do personagem (FOME OU HUMOR (01 / 20) / SAUDE (1 / 3) OU ALCOOL (4/7))	Essa imagem centralizada no TOPO piscando. 
STATUS negativo do personagem (FOME OU HUMOR (-20 / 0) / SAUDE (0 / 4) OU ALCOOL (8/10))	Essa imagem centralizada no TOPO piscando. 
Resultado de EVENTOS	
Ações com tempo de espera	NA
Demais atividades	NA

# MAIS INFORMAÇÕES:

## DESENVOLVIMENTO COM PLAYN – SCREENCAST DO V1Z:

<http://vimeo.com/58750849> **PlayN Game Development part 1 (pt-BR)**

<http://vimeo.com/58791008> **PlayN Game Development 2 (pt-BR)**

<http://vimeo.com/59002263> **PlayN Game Development 3 (pt-BR)**

## PROTÓTIPO V 0.3.1 – SCREENCAST DO V1Z:

<http://vimeo.com/67038666> **pet-0.3.1 PlayN game development**

## TABELA MOD REV03 – SCREENCAST DO PRESTO:

[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=vjMHaPJmO6I](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=vjMHaPJmO6I)

**Projeto Pet - Tabela de modificadores de Status Rev03**

## WIKI PET:

<http://wiki.nosdigitais.teia.org.br/Pet> Wiki