

Olá, eu sou o Guilherme!

Portfólio

Julho 2026

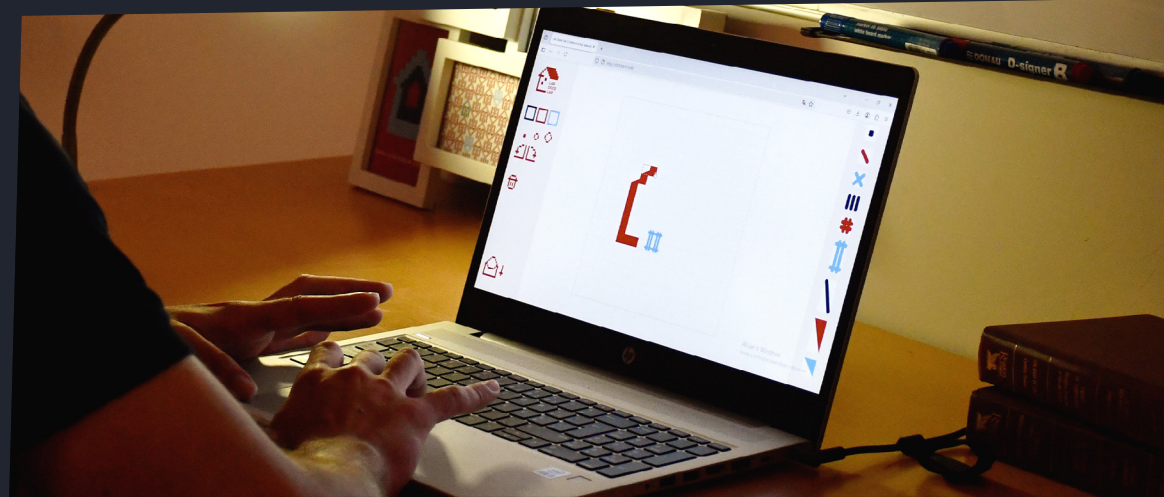


Índice

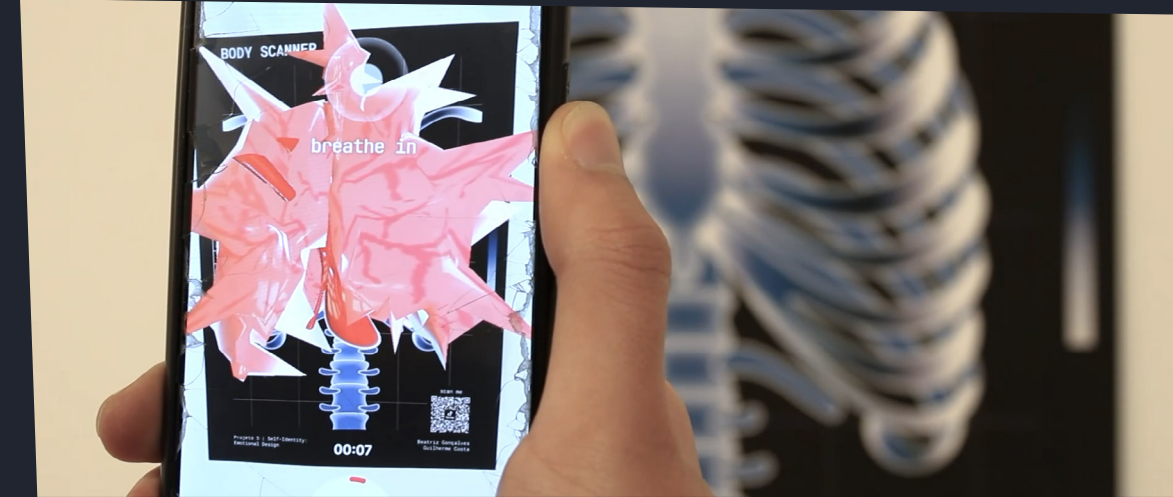
Websites experimentais pág. 4-17



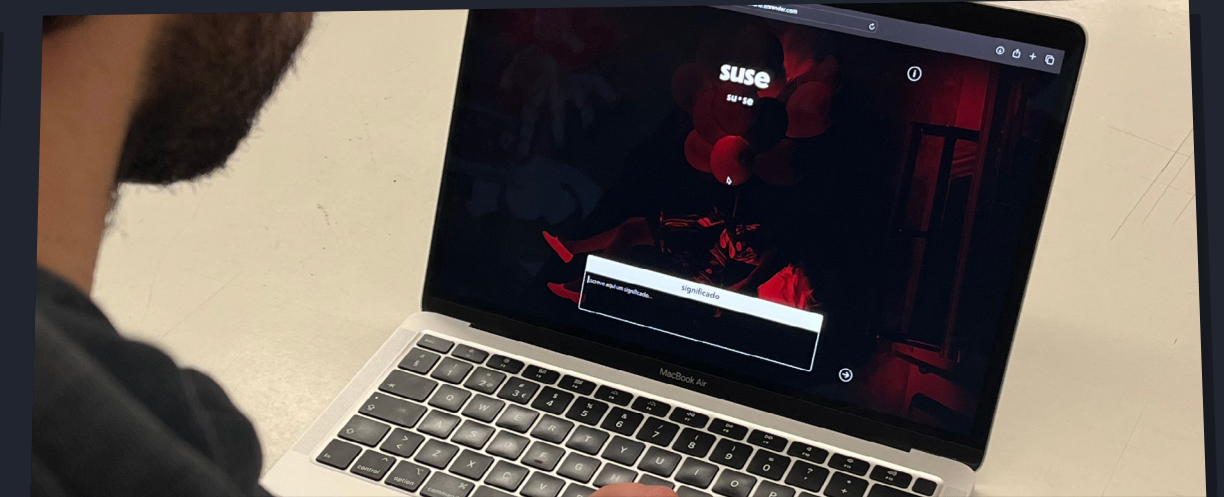
.setPortfolio();



Lar Doce Lar



BODY SCANNER



DICIO • MEU • NÁRIO

Animação pág. 19-22



Sorte de Principiante

Jogos digitais pág. 24-33



6 Feet Under



Quiz de Natal

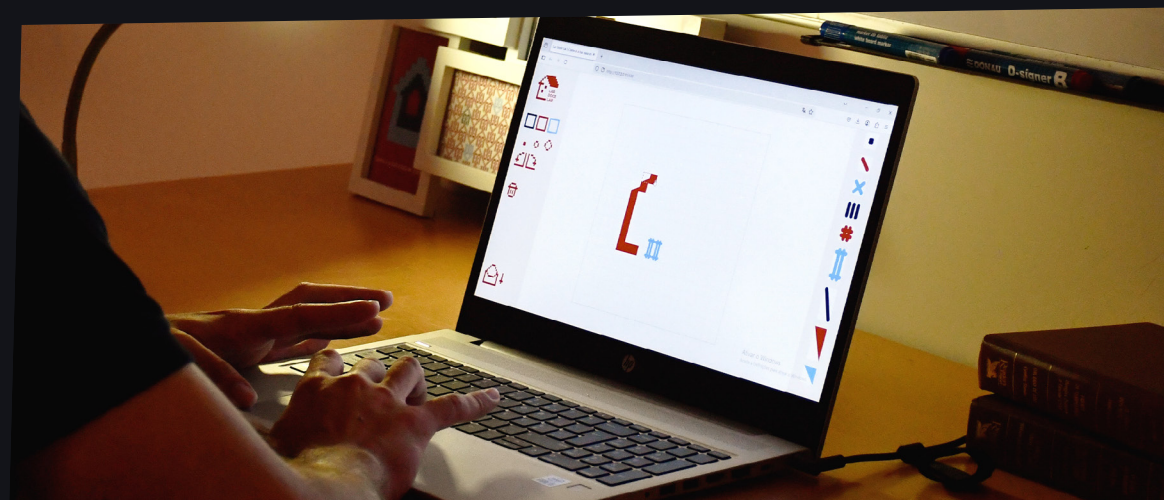


Silent but Deadly

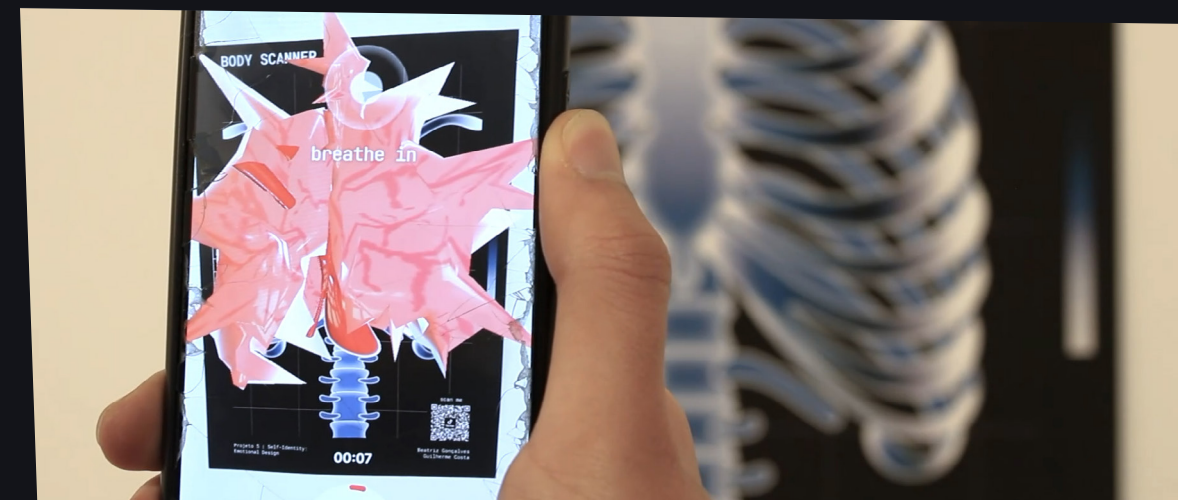
Websites experimentais



`.setPortfolio();`



Lar Doce Lar



BODY SCANNER



DICIO • MEU • NÁRIO

.setPortfolio();

[Abrir website](#)

[Ver código-fonte](#)

Como projeto final da licenciatura, decidi construir um website acessível a utilizadores com necessidades especiais, e com uma navegação própria para comando de jogo.

Numa tentativa de compreender como é que plataformas criadoras de websites adaptam o conteúdo para pessoas com diferentes limitações, decidi usar este projeto como uma oportunidade de construir de raiz o meu portfólio, focando-me na acessibilidade e na interação de quem navega pelo website e pelos meus projetos.

Então, comecei a juntar referências de websites e interfaces de videojogos, de forma a criar uma linguagem sonora e visual moderna, mas expressiva, que espelhasse os meus projetos e o meu gosto pela área. Desenhei a estrutura do website e iniciei a sua implementação, começando pela programação da navegação por comando de jogo, visto que era o aspeto que requereria o maior investimento técnico.

Durante o desenvolvimento, explorei como diferentes tecnologias de acessibilidade (leitores de ecrã, botões universais, programas como o eViacam, etc.) funcionam e interagem com os conteúdos de uma página web, de forma a adaptar o website ao máximo para pessoas que necessitem destas tecnologias. O resultado é um website pessoal inteiramente navegável por diferentes meios, e onde é possível alterar algumas das suas definições num menu de opções de acessibilidade, disponível em todas as páginas.

JavaScript

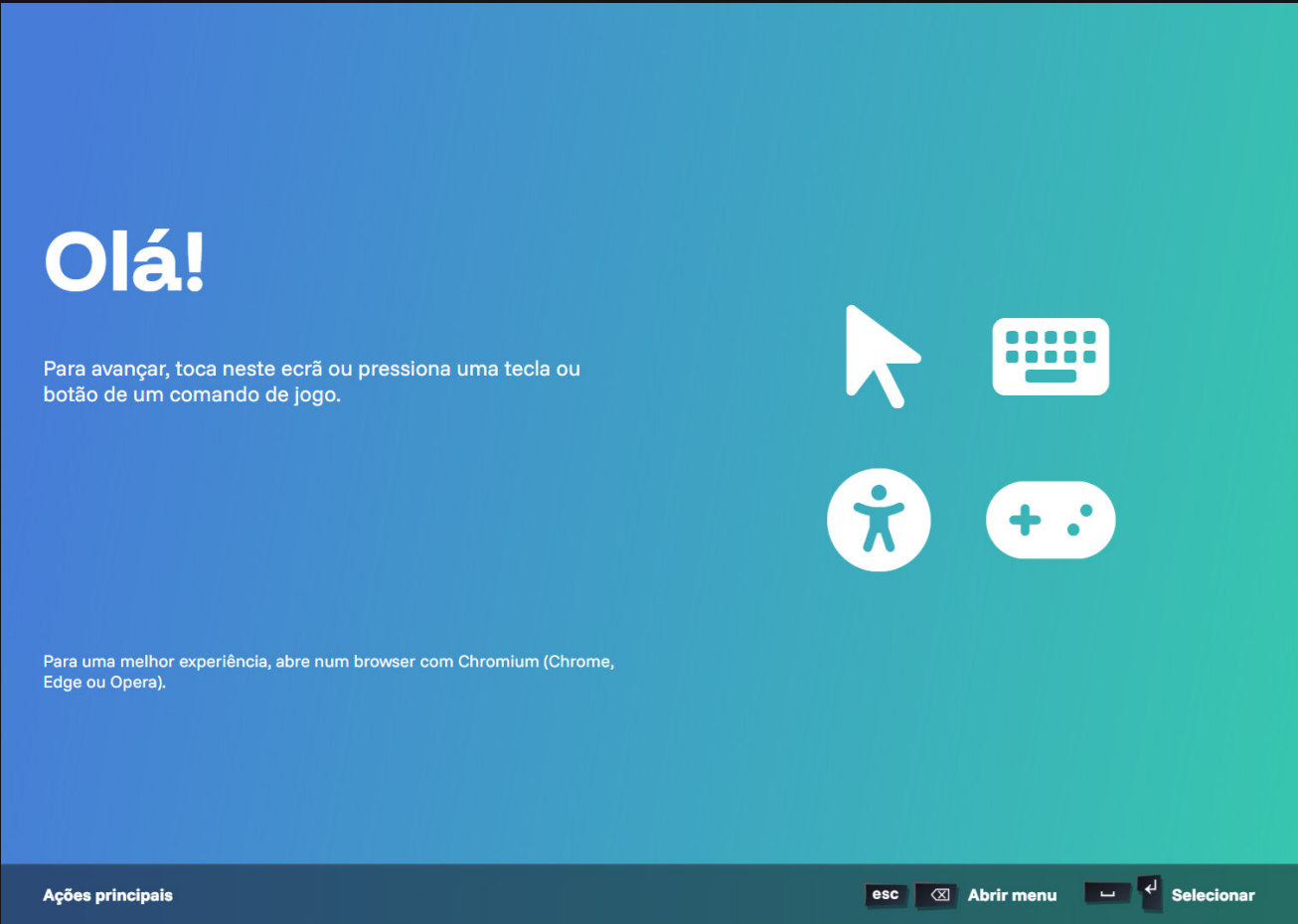
Figma

Blender

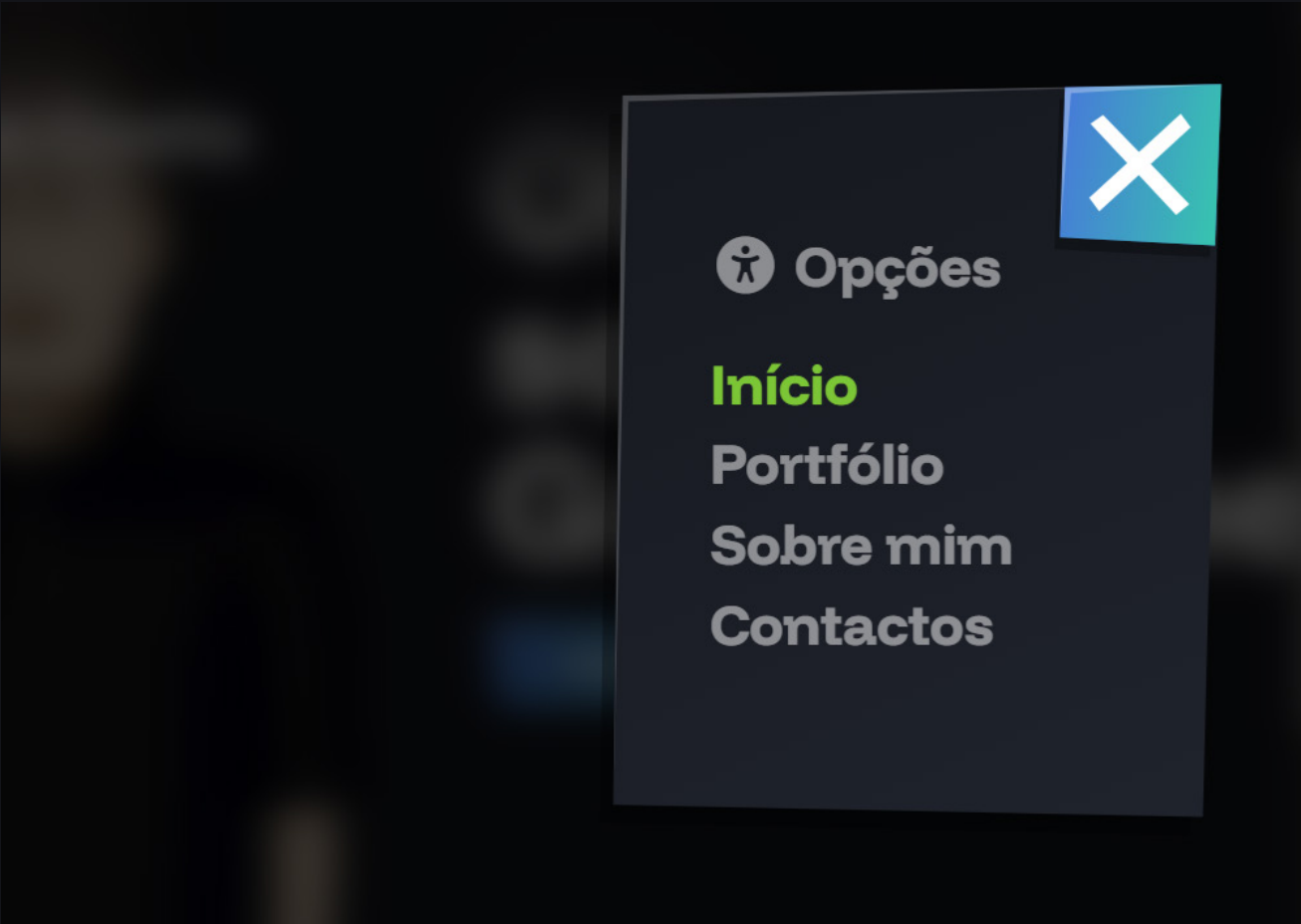
Adobe Photoshop

REAPER





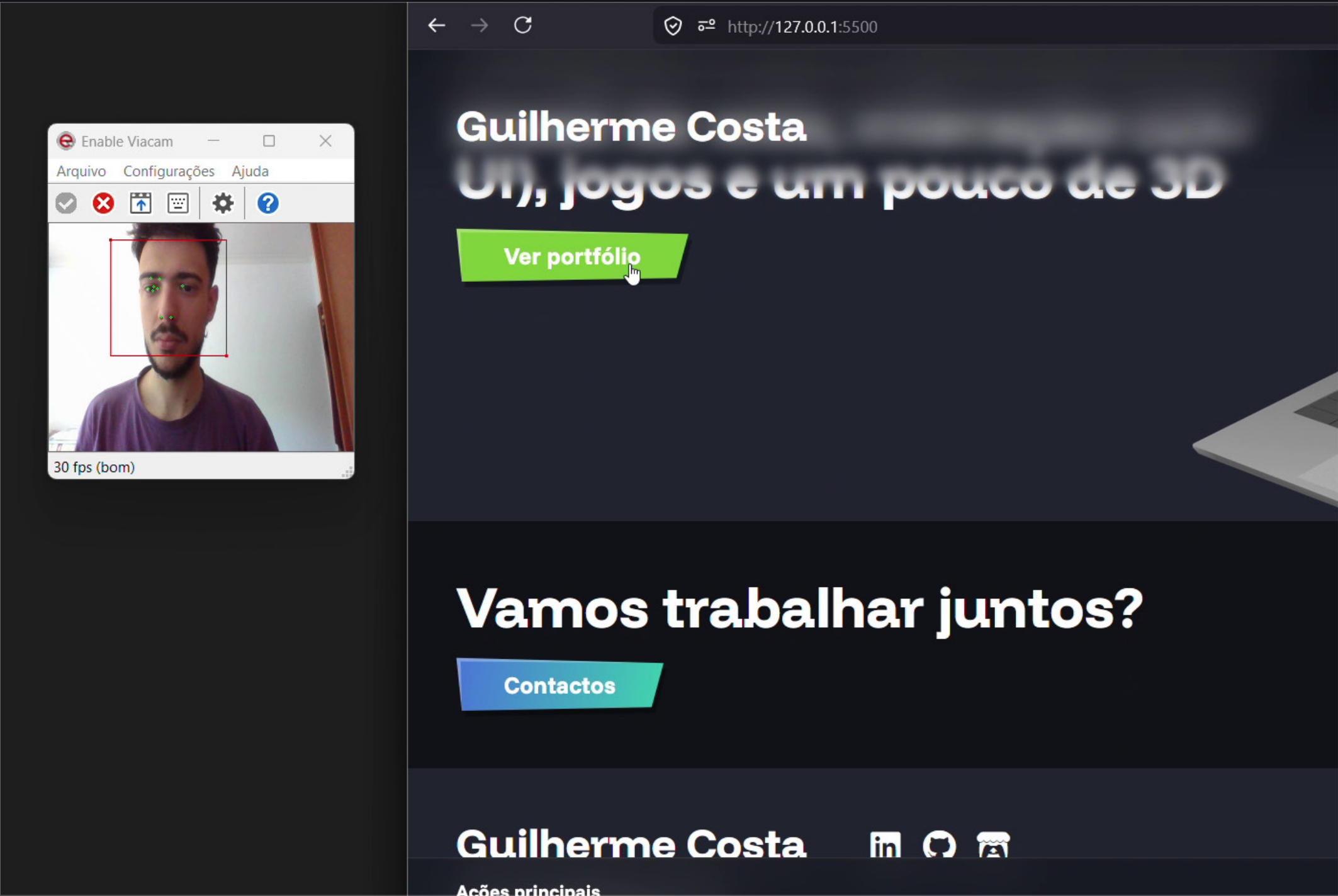
O ecrã inicial, que é visível quando o utilizador visita o website pela primeira vez. Serve para avisar que as páginas podem ser navegadas de diferentes formas, representadas pelos ícones à direita.



O menu de navegação. É possível aceder às restantes páginas do website, bem como aceder ao menu de opções, onde se pode alterar algumas definições do mesmo.



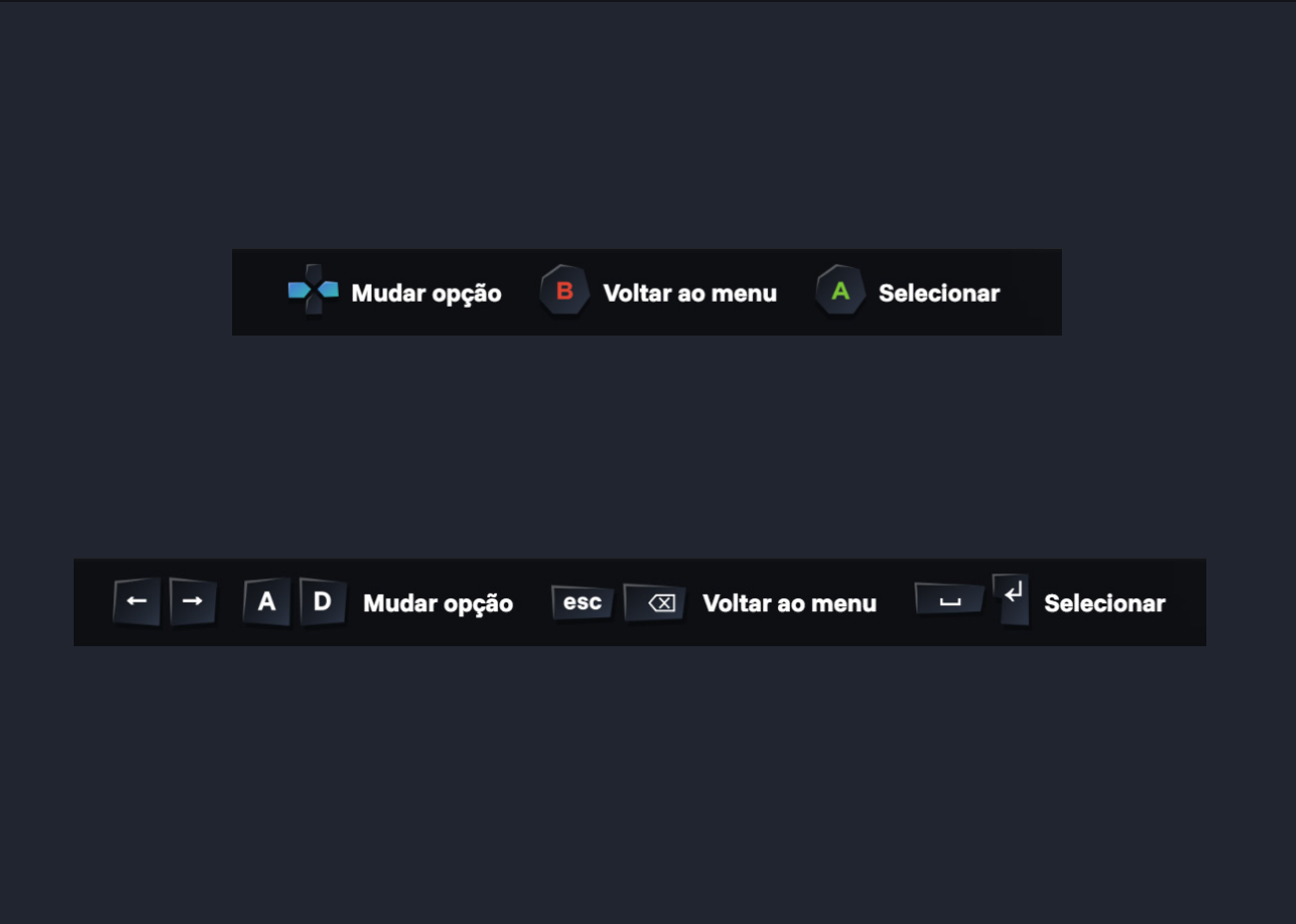
Parte da página de um projeto. Cada página deste tipo é composta por uma lista de detalhes, um *abstract*, uma pequena descrição sobre o meu papel, no projeto e uma galeria de imagens e vídeos. Pode também conter links para vídeos e outros websites.



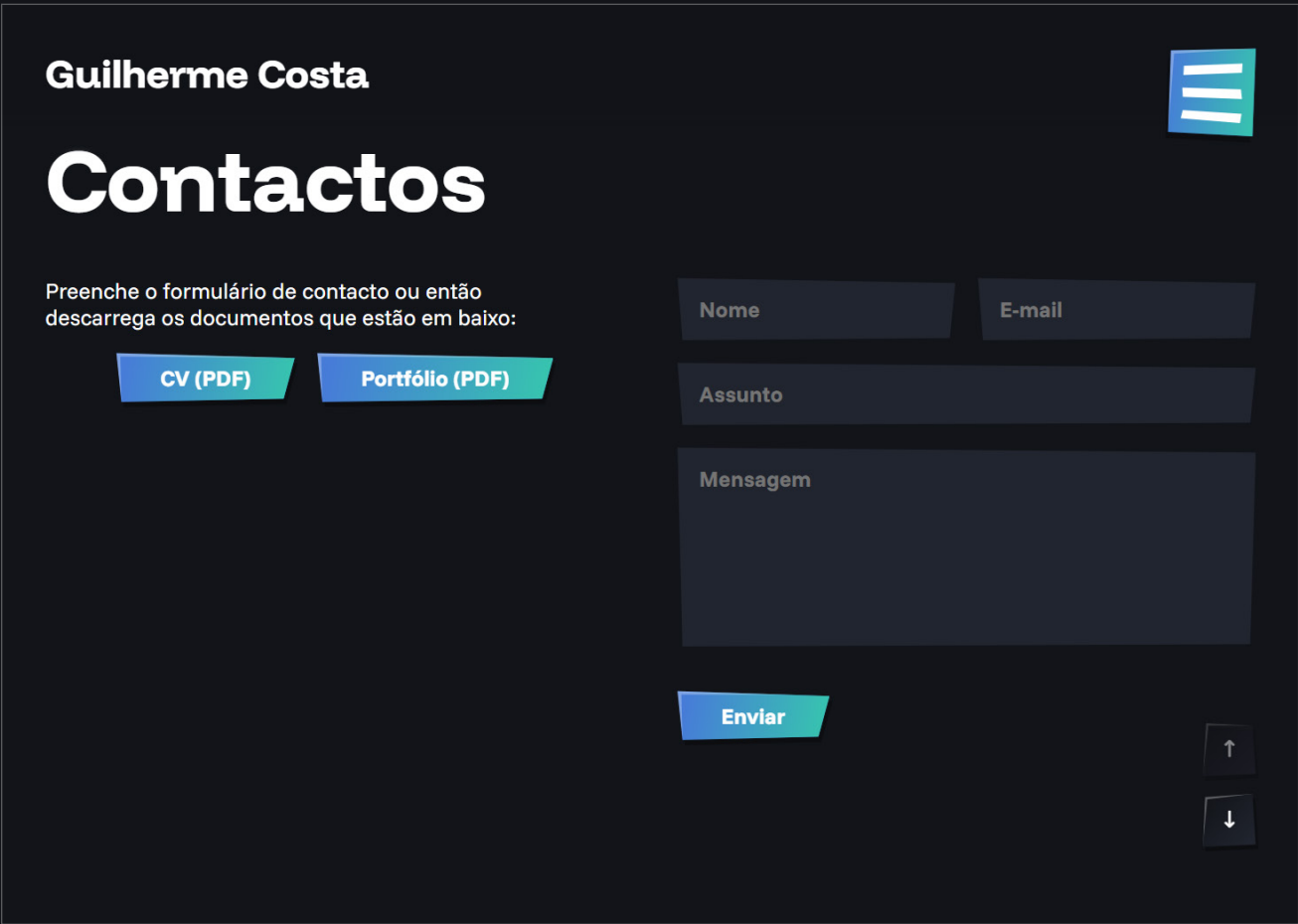
Navegação pelo website através do programa eViacam. Este software é utilizado por pessoas com limitações na mobilidade, e recorre a uma webcam para controlar o cursor do rato.



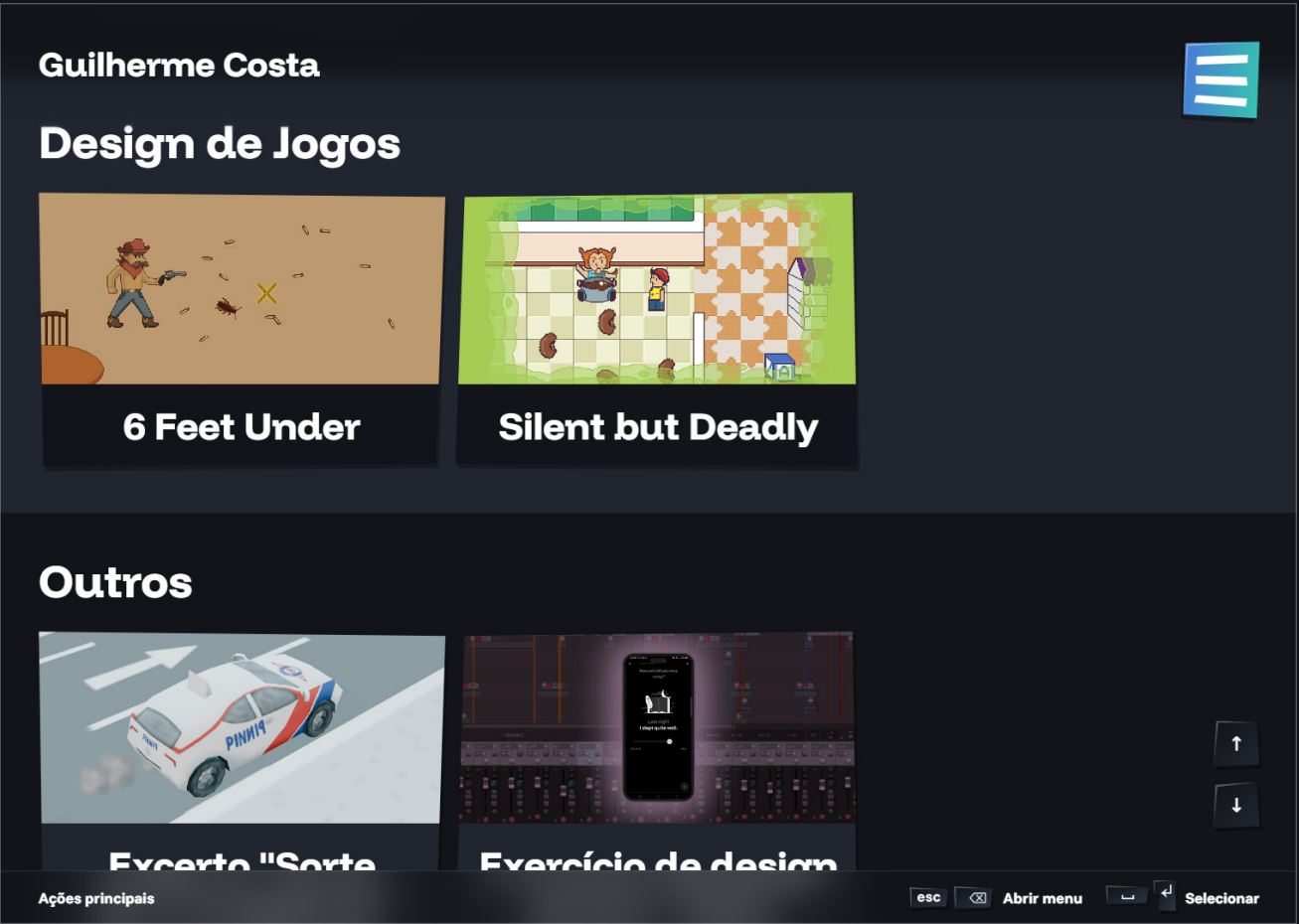
A janela de opções do website, acedida através do menu principal de navegação. Aqui, podem ser alteradas definições gerais do website, ou definições relacionadas com o comando de jogo.



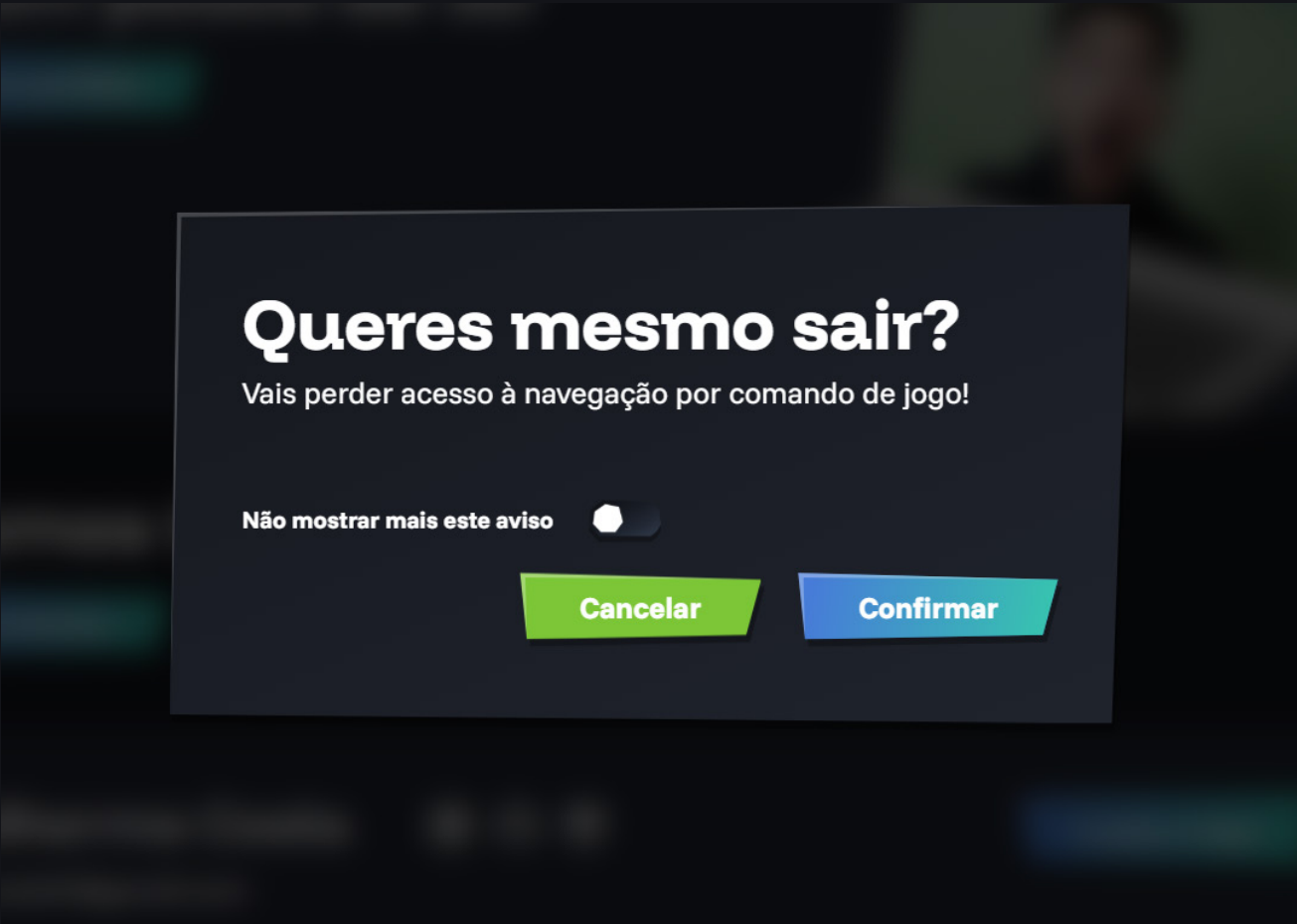
A barra de ações do website, que está sempre presente na margem inferior do ecrã. Ela muda consoante o elemento em foco e o método de interação com o site (comando de jogo ou teclado).



A página de Contactos. Aqui, o utilizador pode enviar um e-mail a Guilherme Costa, ou descarregar o seu CV ou uma versão do seu portfólio em formato PDF.



Parte da página de portfólio, onde é possível ver uma listagem dos projetos, agrupados por categorias.



O pop-up que aparece quando o utilizador, ao navegar com um comando de jogo, pretende ir para um website externo. Assim, está preparado para a perda dessa navegação ao sair deste website.



Alguns dos ícones e botões produzidos para o website.

Contexto Projeto universitário individual	Ano de realização 2026	Tipografia Funnel Sans , Kristian Möller Funnel Display , Kristian Möller	Biblioteca utilizada stacked-alpha-video , jakearchibald
Categorias Programação, Web design, UX/UI	Duração do projeto 4 meses	Iconografia Font Awesome	

Lar Doce Lar

[Ver código-fonte](#)

[Ver exposição](#)

Com o objetivo de melhorar a cidade do Porto, conceptualizou-se uma instalação temporária de sensibilização para a crise da habitação, situada numa casa devoluta.

O projeto “Lar Doce Lar” surgiu da proposta de melhorar a cidade do Porto através do tema “Diversidade e Inclusão”. O grupo concordou que há necessidade de sensibilizar a população geral para o problema da crise da habitação, e decidiu conceptualizar uma exposição temporária numa casa devoluta, que teria parceria com a associação “Habitação Hoje!”.

Nesta instalação, o visitante é convidado a explorar o espaço enquanto ouve testemunhos de pessoas reais a contar a sua situação habitacional, sendo estes ativados através de sensores de proximidade. Também, num momento final, é pedido ao utilizador que desenhe a sua casa de sonho, através de um website que recorre a um sistema modular, e que acompanhe e participe na associação parceira.

Ao longo deste projeto, estive encarregue de, juntamente com o resto do grupo de trabalho, conceptualizar toda a exposição. Ao mesmo tempo, estive encarregue de programar os sensores de movimento e, principalmente, o website do momento final, bem como o envio do desenho para o e-mail do utilizador, após a conclusão do mesmo.

 JavaScript

 Node.js

 Processing

 Figma

 Adobe Premiere

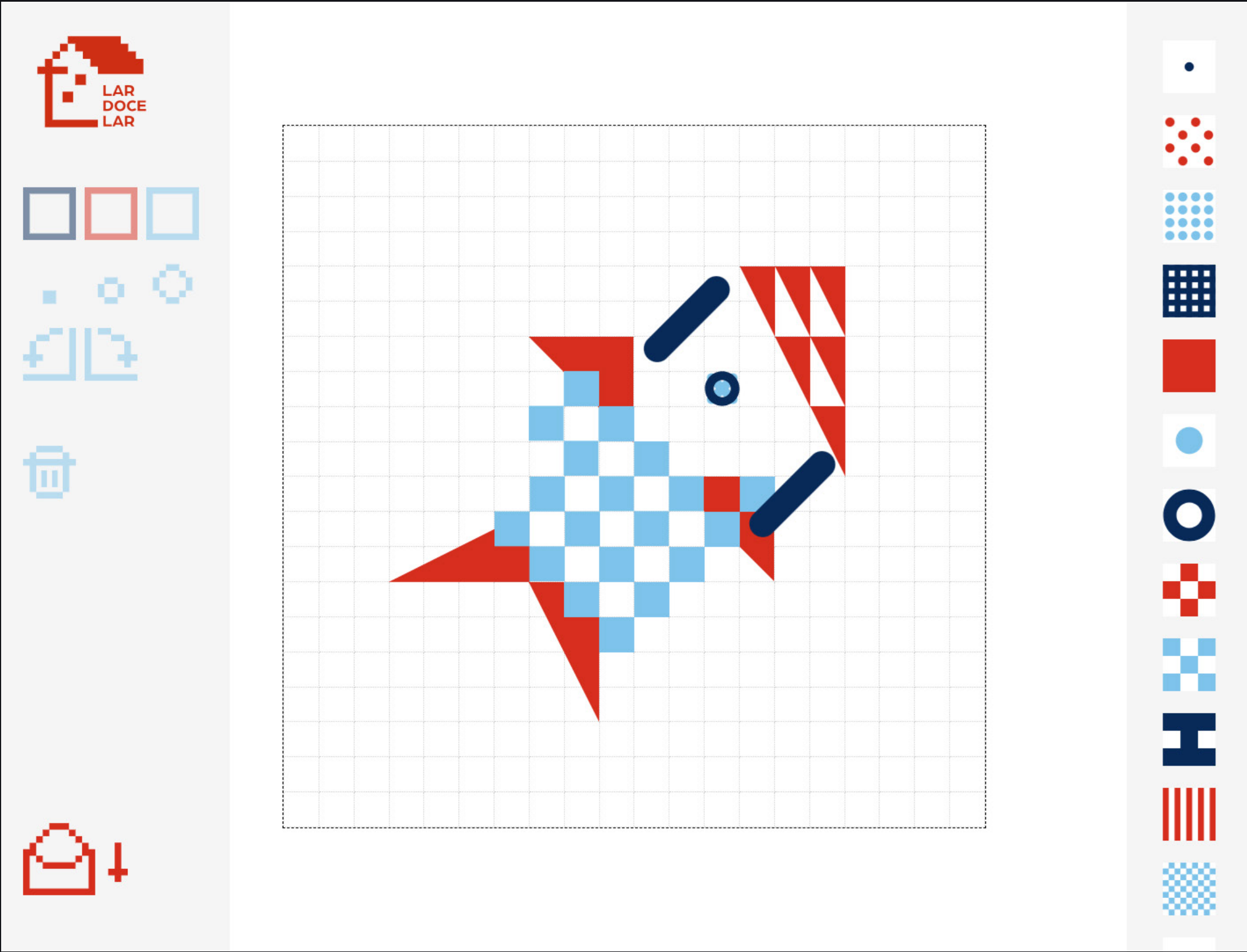




O ecrã de inserção do endereço de e-mail, após a conclusão do desenho, em que introduz a parceria com a associação.



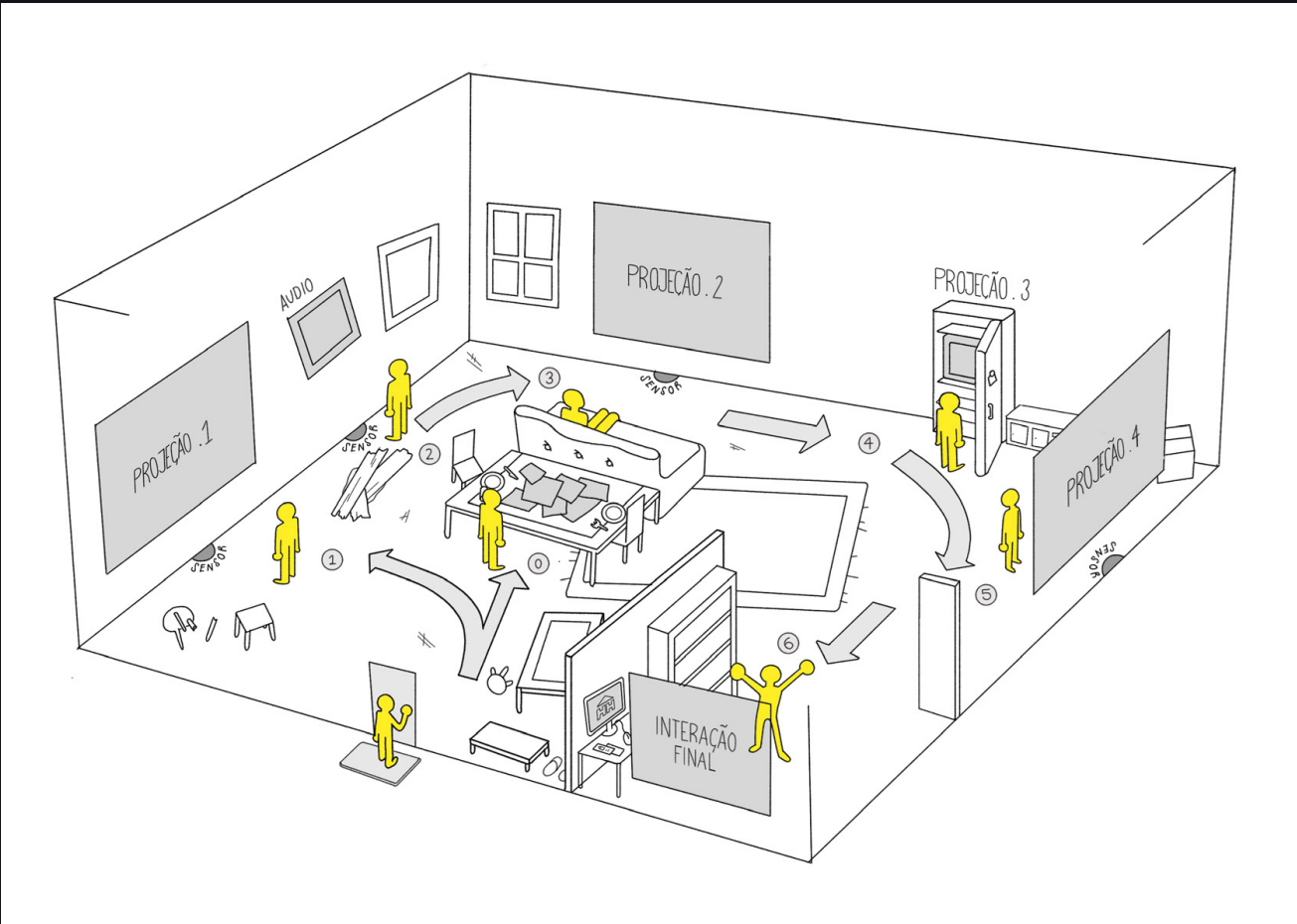
O e-mail recebido pelo utilizador, contendo o desenho por ele realizado e apelando a consultar os recursos disponibilizados pela associação “Habitação Hoje!”.



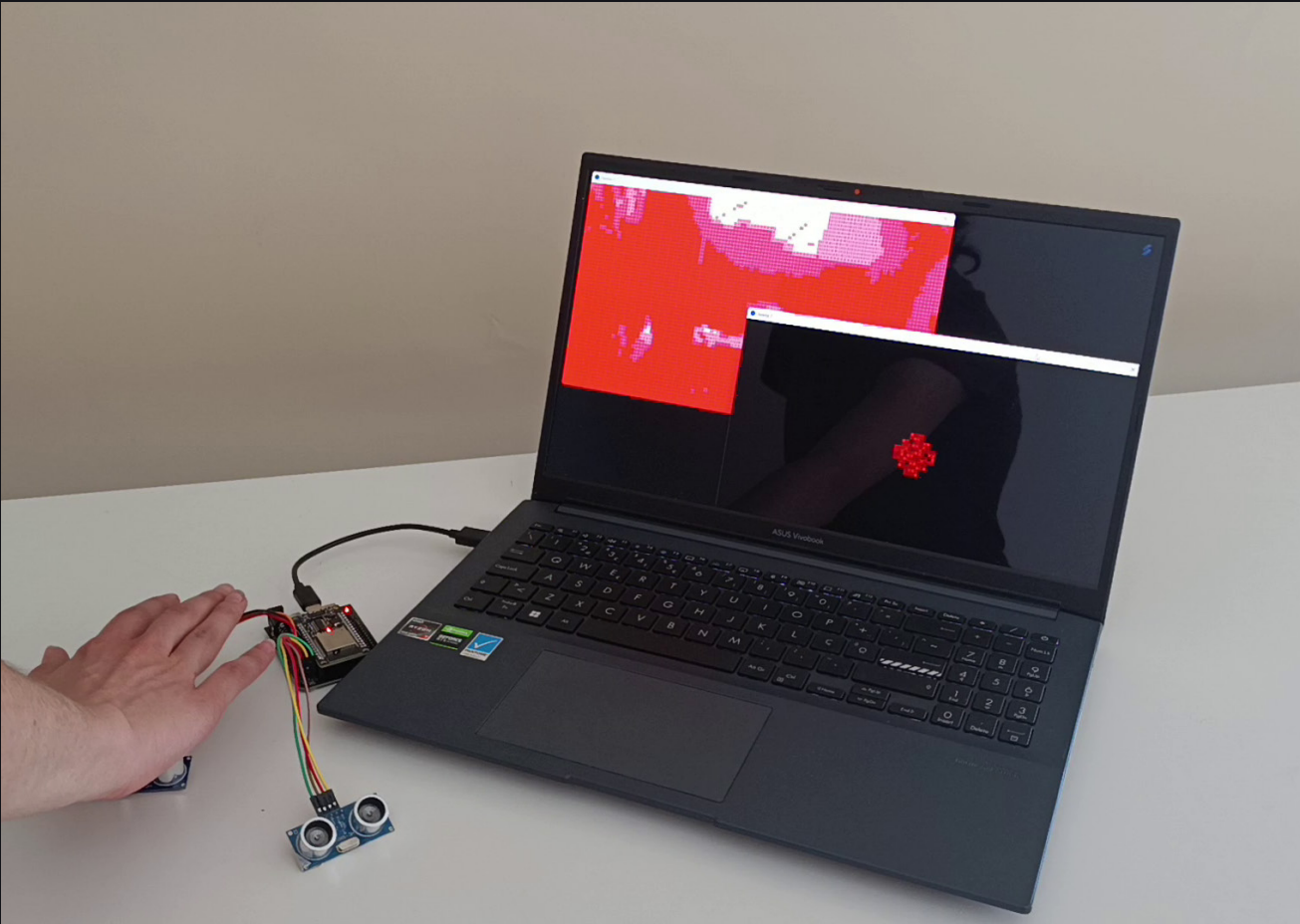
O ecrã principal. O lado direito contém a lista dos elementos modulares, e o lado esquerdo inclui opções de transformação e de cor dos mesmos. A tela central permite que os módulos sejam selecionados e arrastados, de forma que se possam fazer ajustes na composição do desenho.



O local do momento final, onde se situa o computador no seu ecrã inicial. Este ecrã sugere que o utilizador se sente para fazer o desenho da sua casa de sonho.



Esboço da disposição dos vários momentos de interação da exposição, e do trajeto a ser percorrido pelo utilizador.



Teste de múltiplos sensores de proximidade num único computador. Quando os sensores não detetam nada, é mostrada uma animação pulsante, e quando detetam, acionam o vídeo específico.



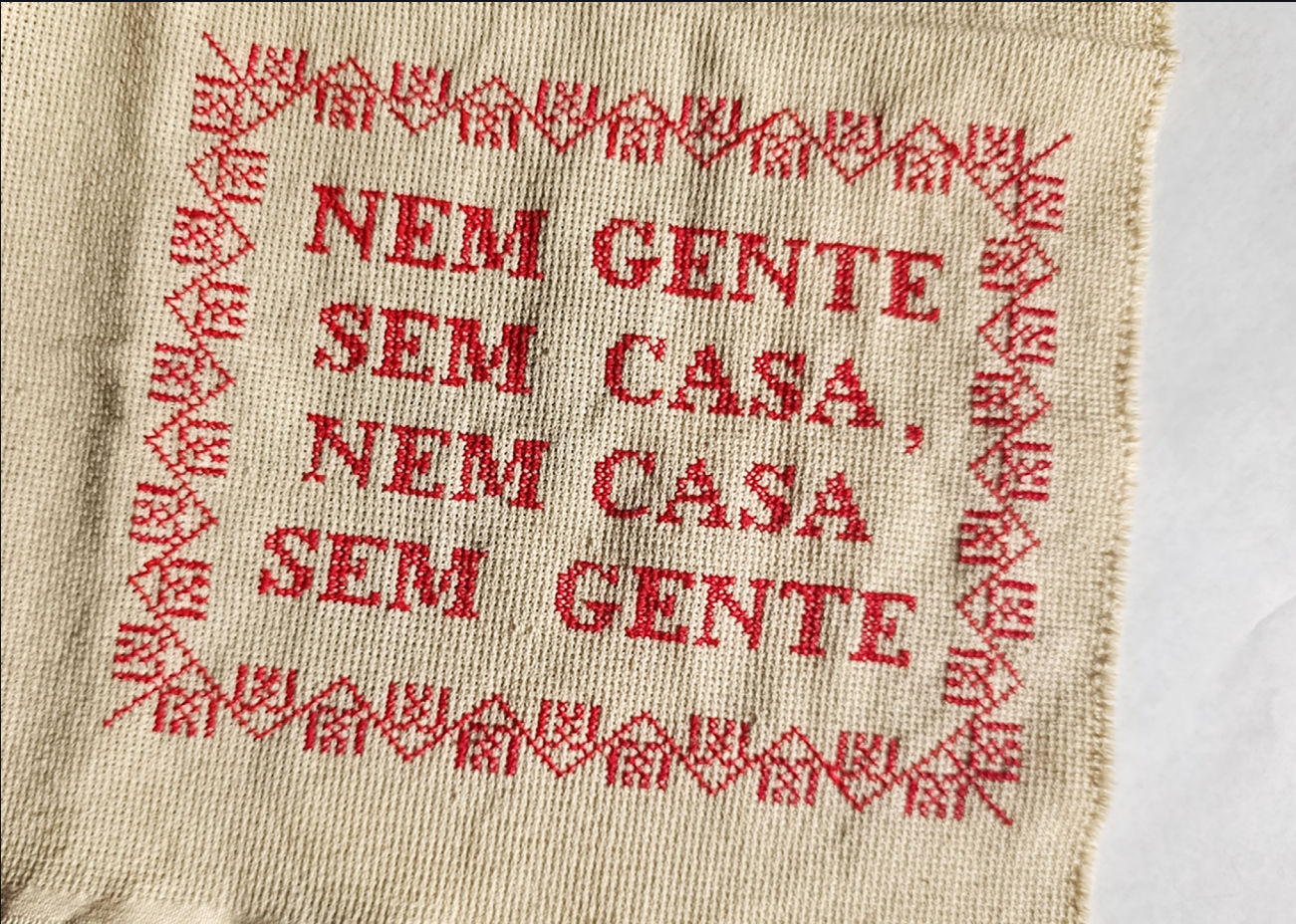
O tapete de entrada para a exposição. Nele, está gravado o logótipo feito para a identidade gráfica de todo o projeto.



A folha de sala da exposição, que explicita o objetivo da mesma e dá mais contexto sobre a associação “Habitação Hoje!”.



Um dos momentos audiovisuais, à espera de ser acionado pelo sensor de proximidade.



Pormenor de um objeto de exposição, feito propositadamente para ficar junto a um momento audiovisual.

Contexto
Projeto universitário de grupo (7)

Ano de realização
2025

Bibliotecas utilizadas
[html-to-image](#), [bubkoo](#),
[nodemailer](#), [nodemailer](#)

Categorias
Programação, UX/UI

Duração do projeto
2 meses

Tipografia
[Afacad](#), Kristian Möller

BODY SCANNER

▶ Ver demonstração

Baseando numa experiência somática, foi criado um efeito de realidade aumentada onde o utilizador é incentivado a abrandar o seu ritmo respiratório e acalmar o corpo.

Este projeto partiu de um mapeamento corporal que foi feito antes e após uma série de exercícios de flexibilidade e relaxamento. Um elemento comum no grupo foi o alívio na respiração, e este foi o aspeto que inspirou a criação do efeito de realidade aumentada.

O efeito tem como objetivo controlar o ritmo respiratório do utilizador. Para isso, são mostrados um par de pulmões e um coração deformados que vão voltando às suas formas originais à medida que o utilizador vai cumprindo com os momentos respiratórios propostos pela aplicação: um de inspiração e outro de expiração.

Estes momentos alternam entre si, e, em cada um, é avaliado o volume detetado pelo microfone, de forma a saber se o utilizador cumpre a ação durante o tempo pedido. Se o utilizador não cumprir com os requisitos de cada etapa, a deformação dos órgãos é aumentada. Se conseguir restaurar plenamente a aparência física e visual dos dois órgãos do corpo, a experiência somática termina.

O meu papel neste projeto passou pela programação de todo o efeito, bem como pela preparação dos modelos tridimensionais e a sua incorporação no projeto.

Effect House

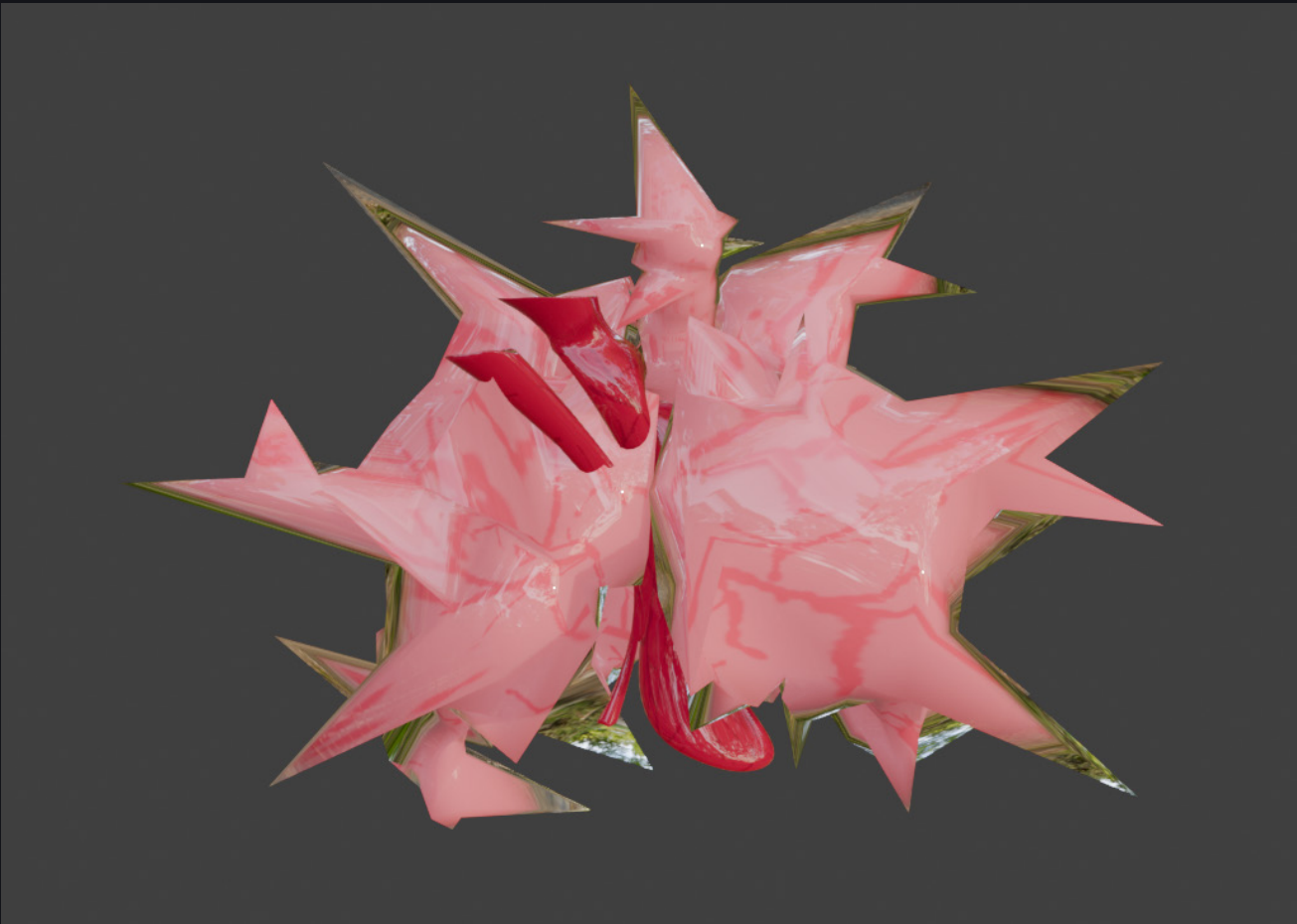
Blender

Ai Adobe Illustrator





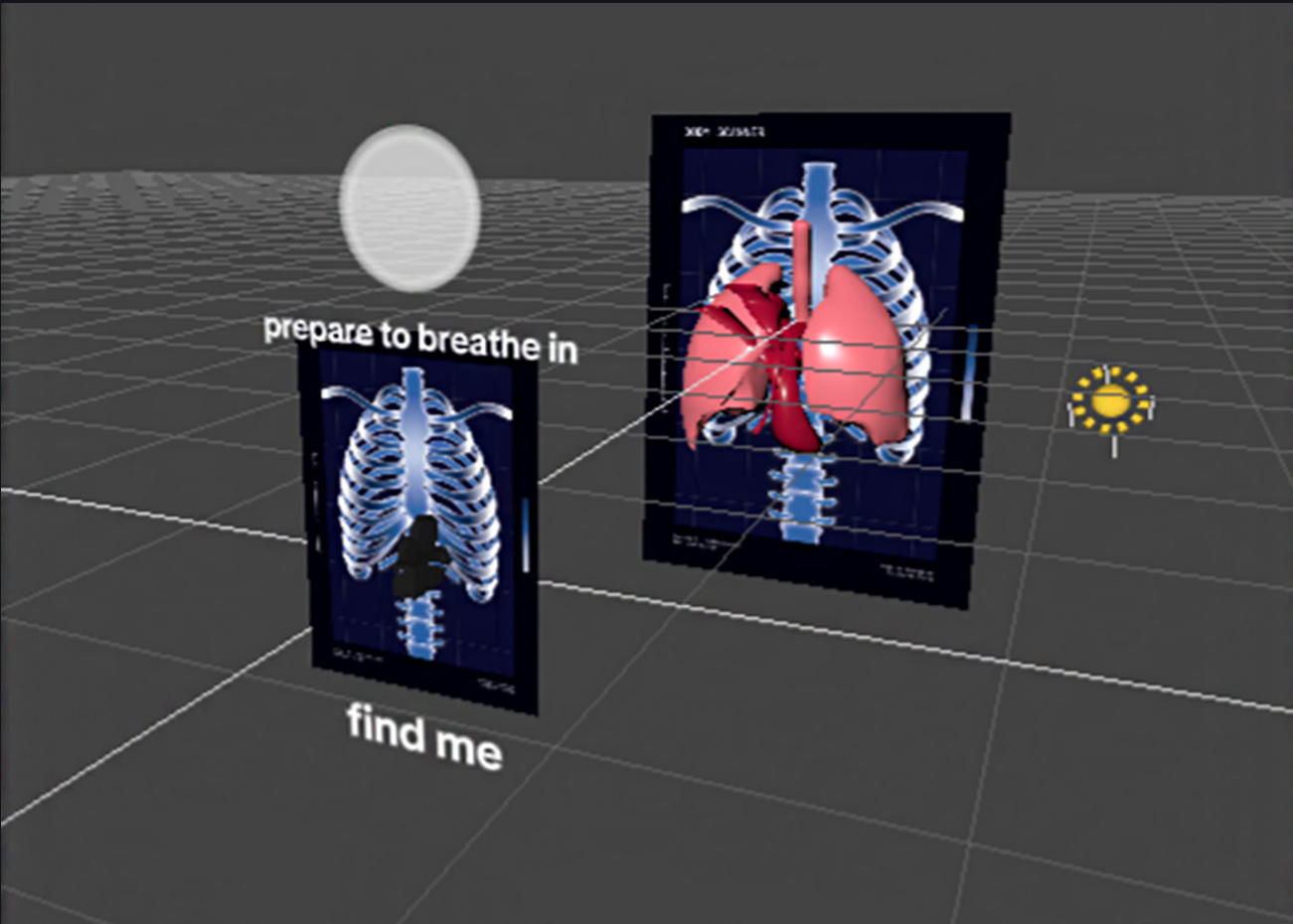
O efeito visual. Consegue-se ver que, através do telemóvel, se vê um par de pulmões e um coração sobre a caixa torácica do cartaz analógico. O círculo branco determina a duração dos momentos de inspiração e expiração, e o microfone deteta se o utilizador cumpre as etapas.



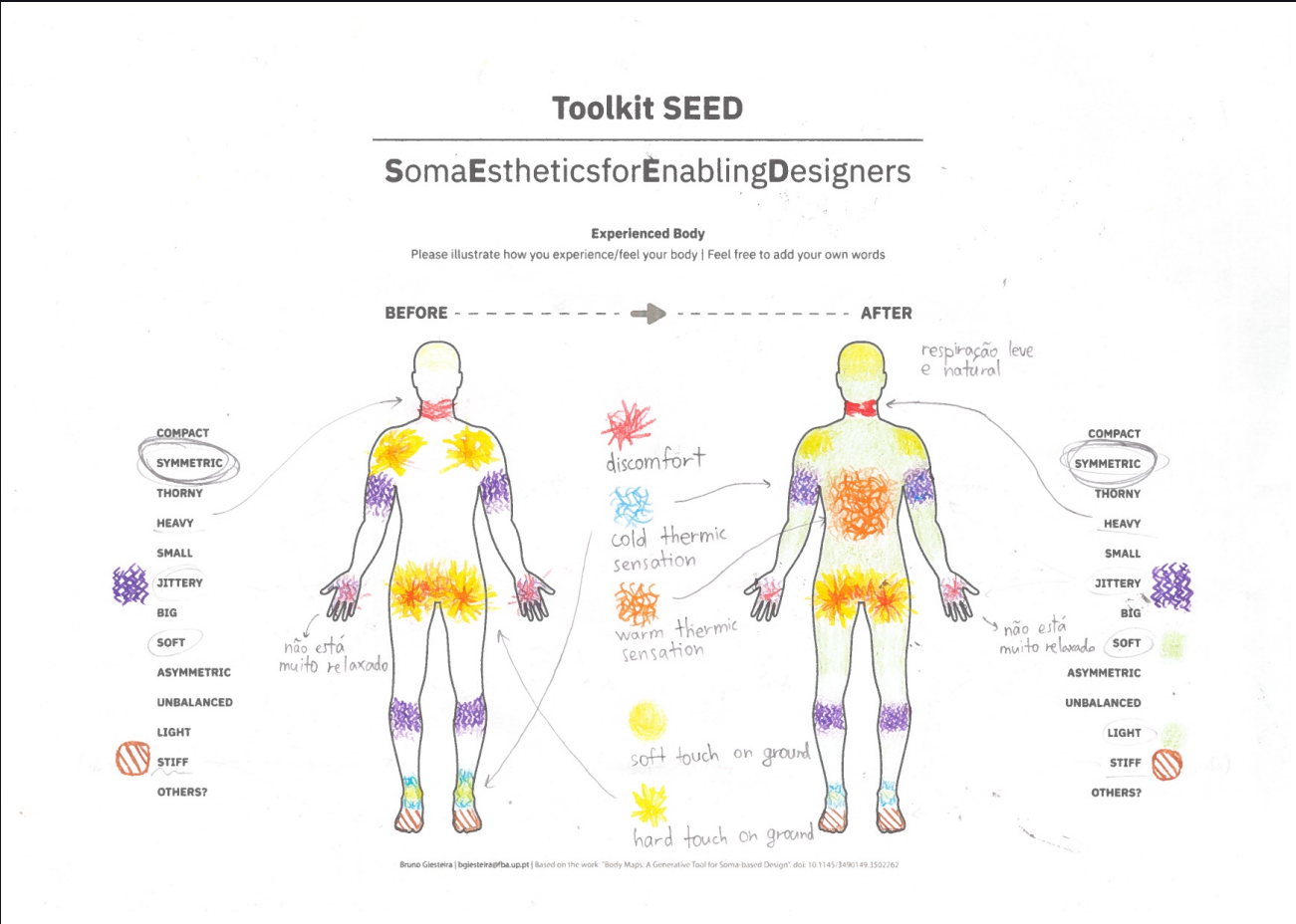
Os modelos tridimensionais vistos no programa Blender. A sua deformação é controlada por um eixo cujo valor vai de 0 a 1. A respiração bem praticada diminui o valor da deformação.



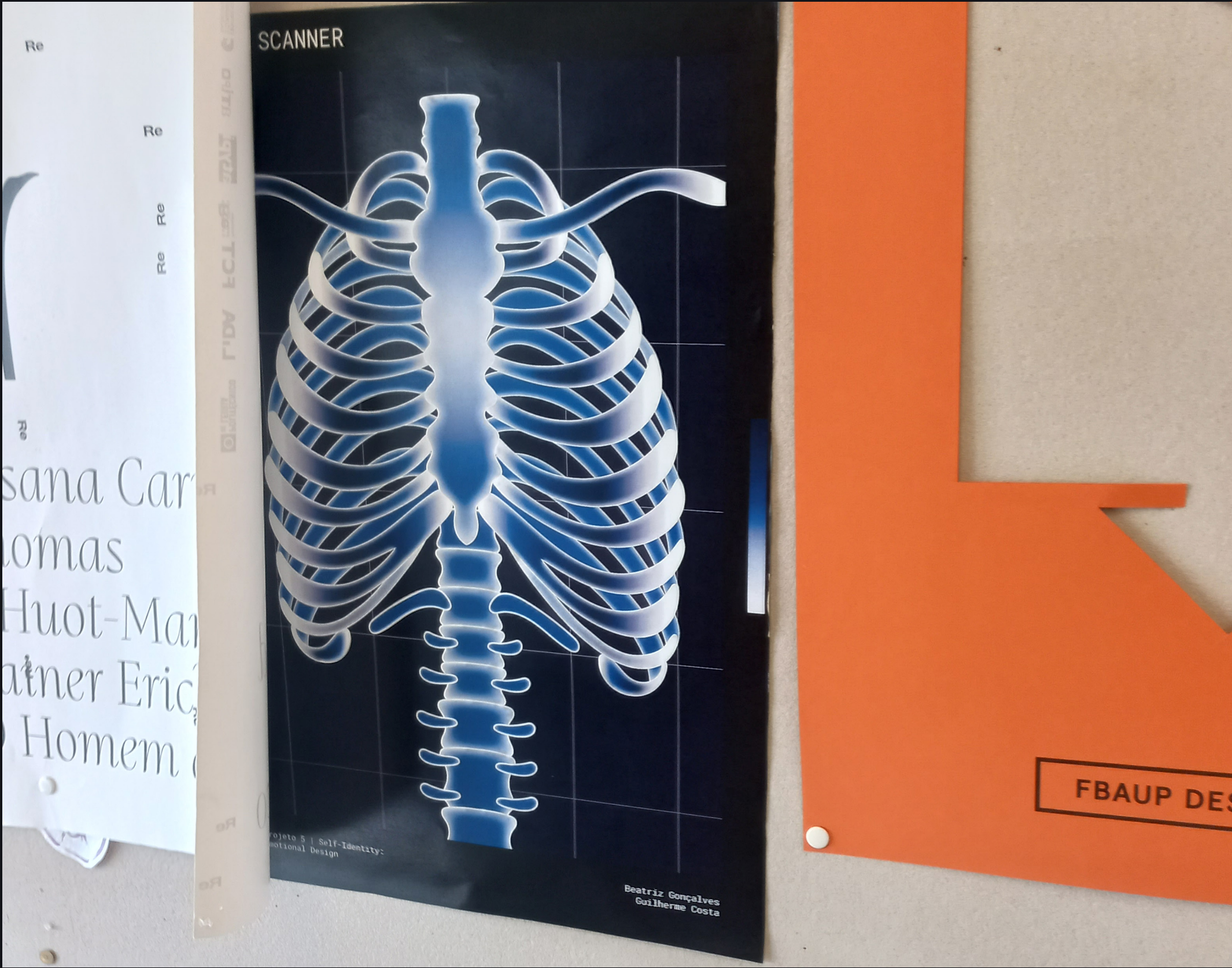
A localização do cartaz para o efeito 3D. O utilizador deve-se encontrar a cerca de 1 metro dele (local sugerido por um círculo onde os pés devem assentar) e apontar o telemóvel para o cartaz.



Os vários objetos presentes no efeito, vistos no programa Effect House. Os objetos 2D encontram-se à frente, e os 3D atrás. A luz do lado direito ilumina uniformemente os modelos 3D pela lateral.



O mapeamento corporal que originou todo o trabalho. Este registo foi feito por cada elemento do grupo, de forma a encontrar pontos em comum para poder replicar essa transformação no utilizador.



O cartaz utilizado para espoletar o efeito visual. A presença da caixa torácica serve de referência visual para os órgãos a serem mostrados no efeito.

Contexto
Projeto universitário de grupo (2)

Ano de realização
2025

Tipografia
Roboto Mono,
Christian Robertson

Categorias
Programação, RA, 3D

Duração do projeto
1 mês

DICIO • MEU • NÁRIO

[↗ Abrir website](#)

[↻ Ver código-fonte](#)

Partindo da premissa de construir um cibertexto, foi criado um dicionário coletivo de palavras inventadas, que convida os seus utilizadores a atribuir-lhes significado.

Através do estudo das regras de formação de palavras da língua portuguesa, foram criadas três listas de sílabas, que correspondem às que podem ser utilizadas no início, no meio e no fim da palavra. Este processo conta também com a probabilidade de a pseudopalavra ser gerada com ou sem sílaba intermediária.

O utilizador é, então, proposto a dar um significado a essa palavra, podendo ter uma ajuda visual através de uma imagem surrealista. Esse significado é enviado para um servidor que compila todas as respostas e as apresenta num arquivo digital coletivo.

O website é desprovido da estética frequentemente associada a dicionários, optando antes por um estilo visual simples, mas impactante. Isso também se reflete nas imagens, uma vez que a escolha de utilizar cores primárias fomenta a imaginação e a criatividade do utilizador.

Neste projeto, tive a responsabilidade de programar a lógica da geração das palavras, definindo regras e exceções para que as mesmas sigam os padrões da gramática portuguesa. Além disso, também fiquei encarregue de programar a interação do website com o servidor, onde toda a informação seria alojada.

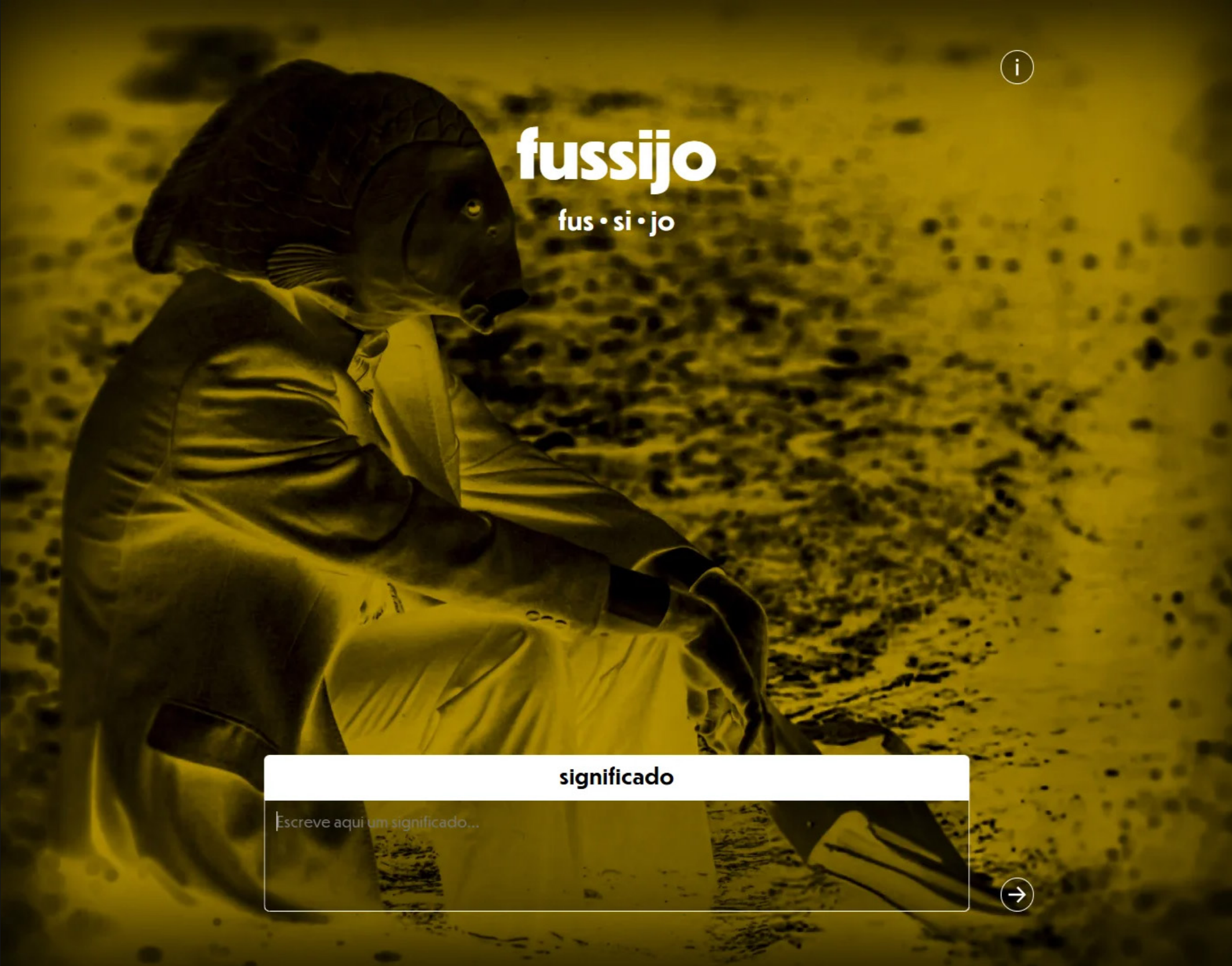
 JavaScript

 Node.js

 Figma

 Adobe Photoshop

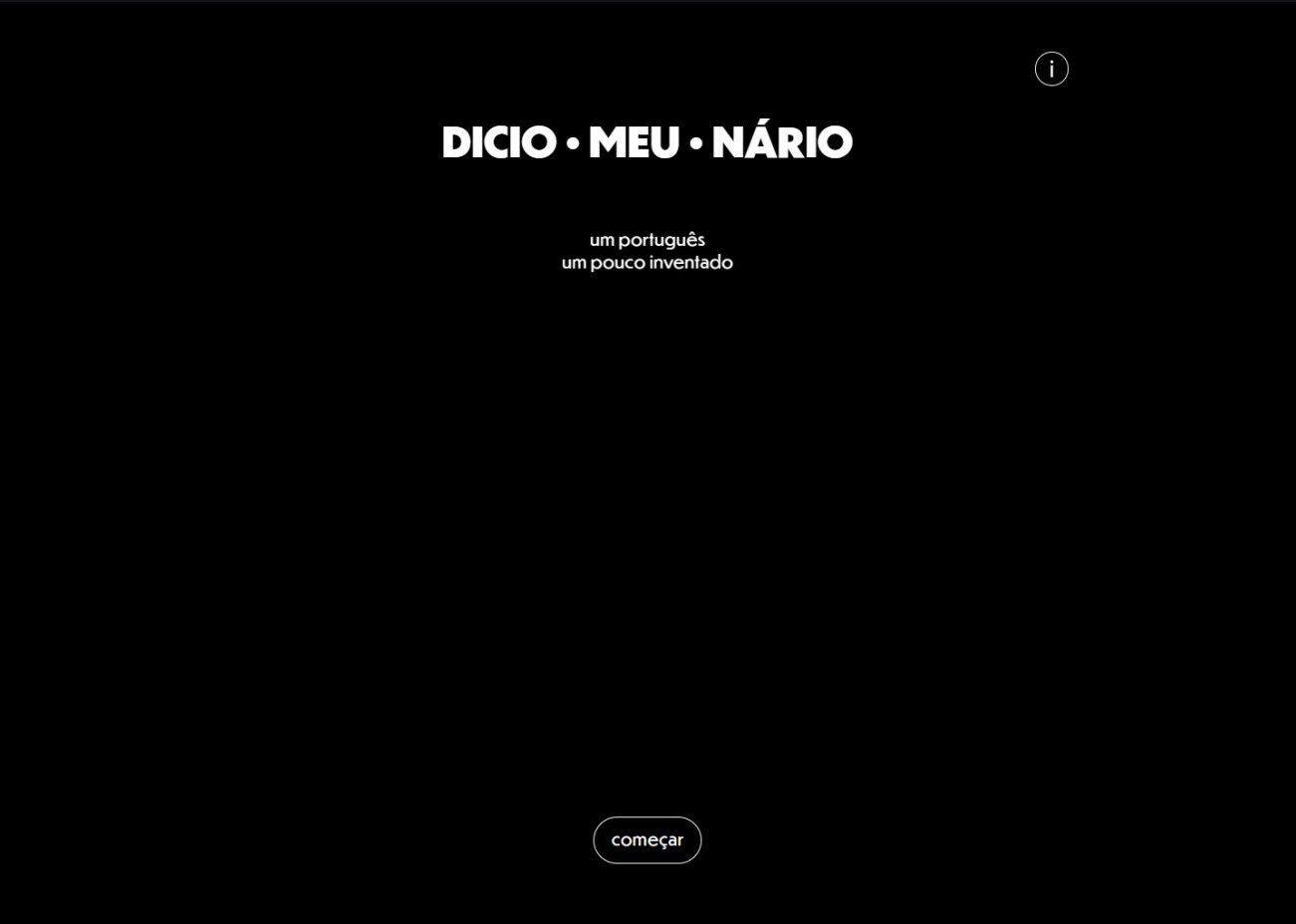




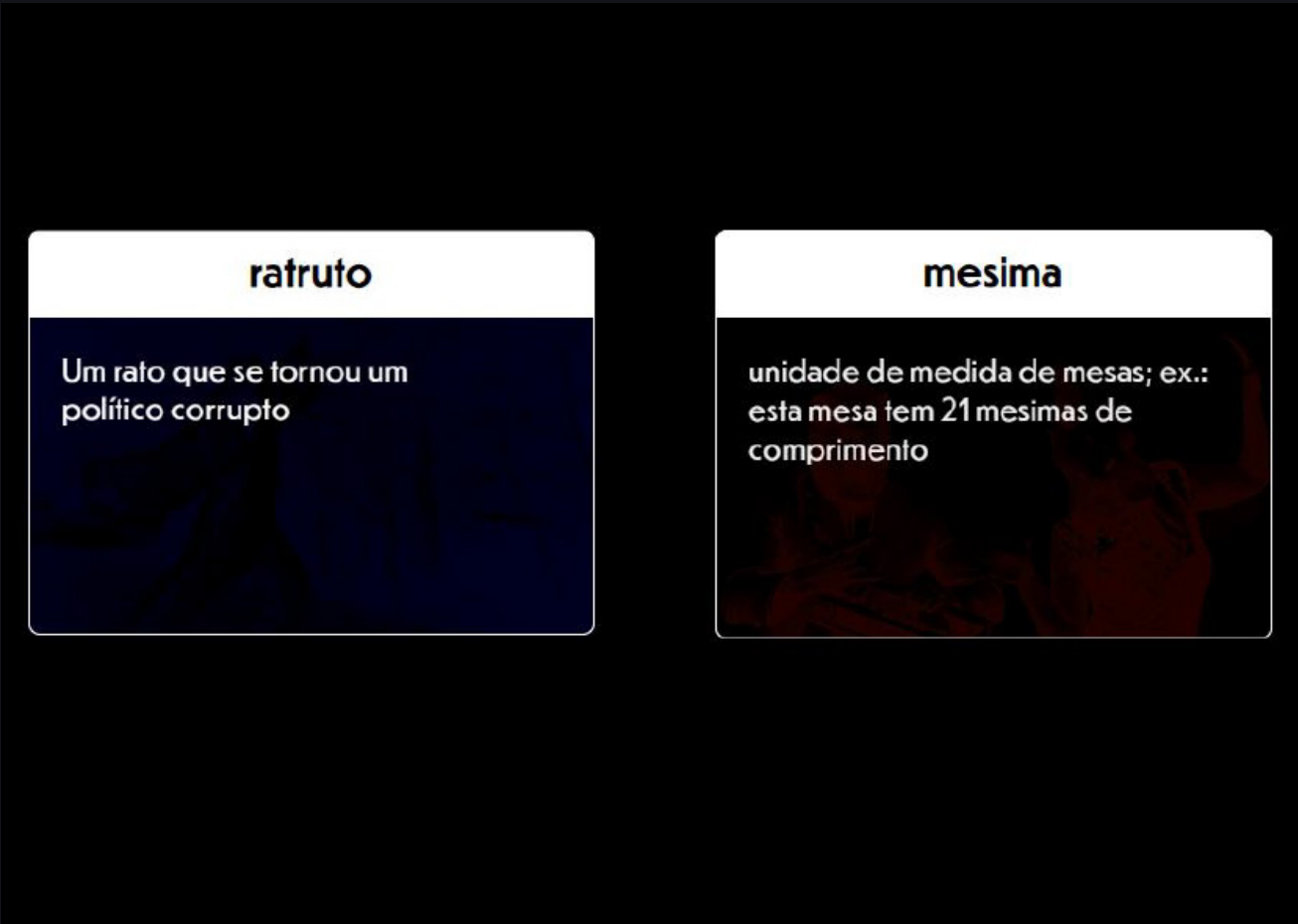
O ecrã principal do projeto. É aqui onde é gerada uma pseudopalavra para o utilizador a significar, podendo-se basear (ou não) na ajuda visual escolhida aleatoriamente. É imposto um limite mínimo de 10 caracteres para que o significado seja válido para submissão.

```
[
  {
    "palavra": "crasolpo",
    "silabas": "cra•sol•po",
    "significado": "Um cravo que desenvolveu espinhos que apontam para o sol",
    "imagem": 73,
    "ultimas_imagens": [73]
  },
  {
    "palavra": "quebipo",
    "silabas": "que•bi•po",
    "significado": "um bispo extremamente bem disposto",
    "imagem": 75,
    "ultimas_imagens": [73, 75]
  },
  {
    "palavra": "nupla",
    "silabas": "nu•pla",
    "significado": "uma noite de núpcias entre dois plásticos às bolinhas",
    "imagem": 64,
    "ultimas_imagens": [73, 75, 64]
  },
  {
    "palavra": "umes",
    "silabas": "u•mes",
    "significado": "aquele feitio de quem tem pouco que fazer",
    "imagem": 4,
    "ultimas_imagens": [75, 64, 4]
  }
]
```

Formato dos dados recolhidos no servidor. A chave “ultimas_imagens” é utilizada para garantir que não existem imagens iguais sucessivamente na página do arquivo.



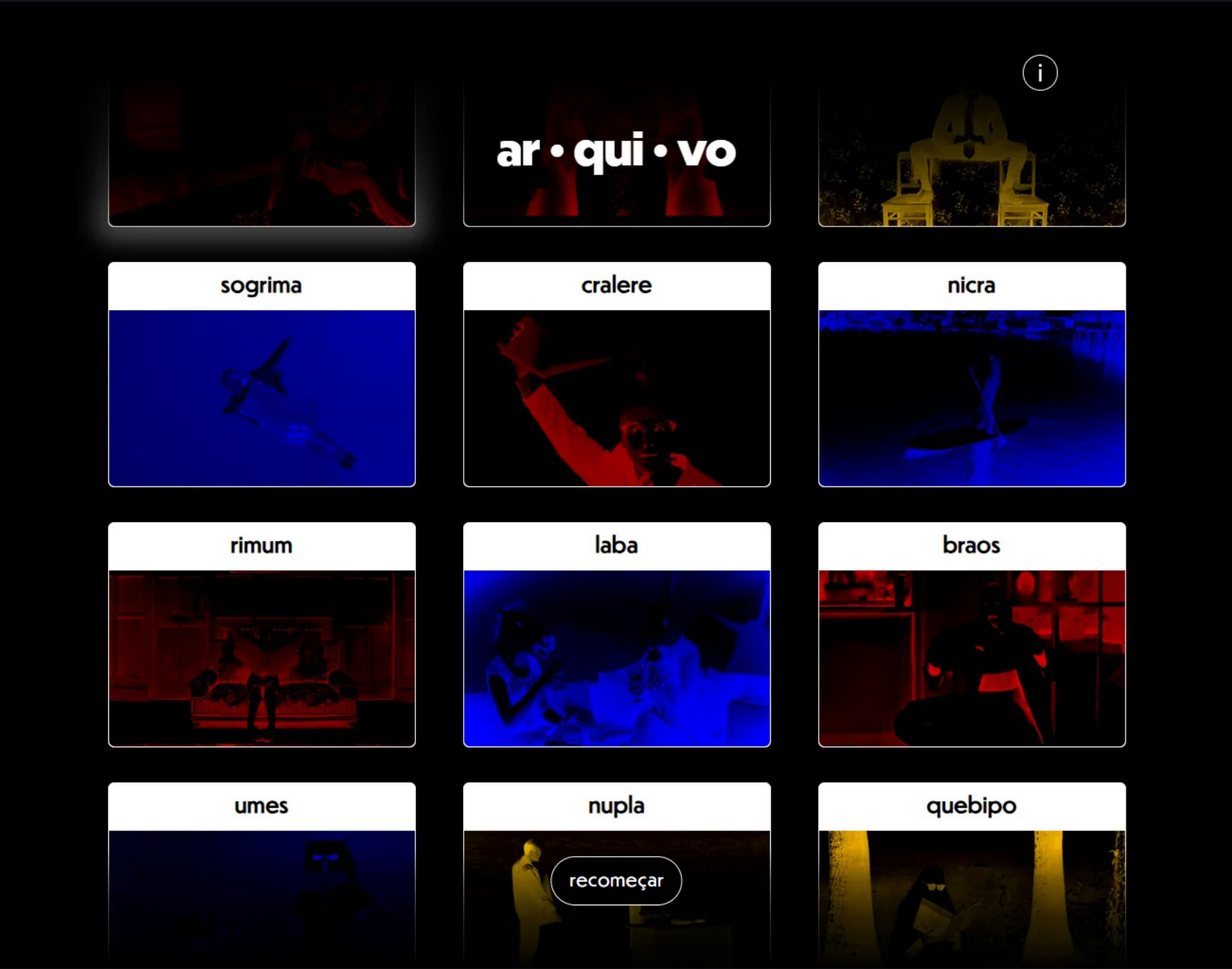
O ecrã inicial da experiência. Ele é desprovido de qualquer conteúdo visual, de forma que o ecrã principal, onde se vê a palavra gerada, tenha um maior destaque.



Exemplos de pseudopalavras e dos seus respetivos significados atribuídos pelos utilizadores.



Página de informações do projeto.



Esta é a página do arquivo de significados. Ao passar o rato, o utilizador consegue consultar a sua pseudopalavra e o respetivo significado, bem como mais 29 submissões feitas anteriormente por qualquer outro utilizador.

Contexto
Projeto universitário de grupo (5)

Ano de realização
2024

Tipografia
Dunbar, CJ Dunn

Categorias
Programação, Web design

Duração do projeto
1 mês

Animação



Sorte de Principiante

Animação

Sorte de Principiante

▶ Ver animação

Durante um semestre, produzi um excerto de uma curta-metragem, realizada totalmente em 3D, sobre o meu percurso atribulado nas aulas de condução.

Iniciei o projeto com um estudo das personagens principais, nomeadamente o instruendo, a instrutora, e os pais. Desenhei as silhuetas das várias personagens e estudei como a personagem principal evoluiria visualmente ao longo da curta.

Comecei a fazer um esboço da narrativa, dividindo-a em três atos, e começando a realizar o storyboard. Este acabou por ficar incompleto devido a falta de tempo e a necessidade de avançar com a modelação e animação dos vários objetos e personagens da curta.

Tentei espelhar a estética e animação presente em videojogos entre os anos 90 e anos 2000, com a diferença de desenhar todas as texturas, em vez de utilizar imagens pré-existentes. Assim, a animação está no formato 4:3 e os modelos e animações são propositadamente rudimentares, baseadas em gestos repetíveis.

Devido a limitações de tempo, a duração da curta-metragem foi altamente reduzida, tendo sido limitada a parte do primeiro ato. Por isso, uma porção dos cenários e das personagens não ficaram suficientemente desenvolvidos para serem incluídos na animação final.

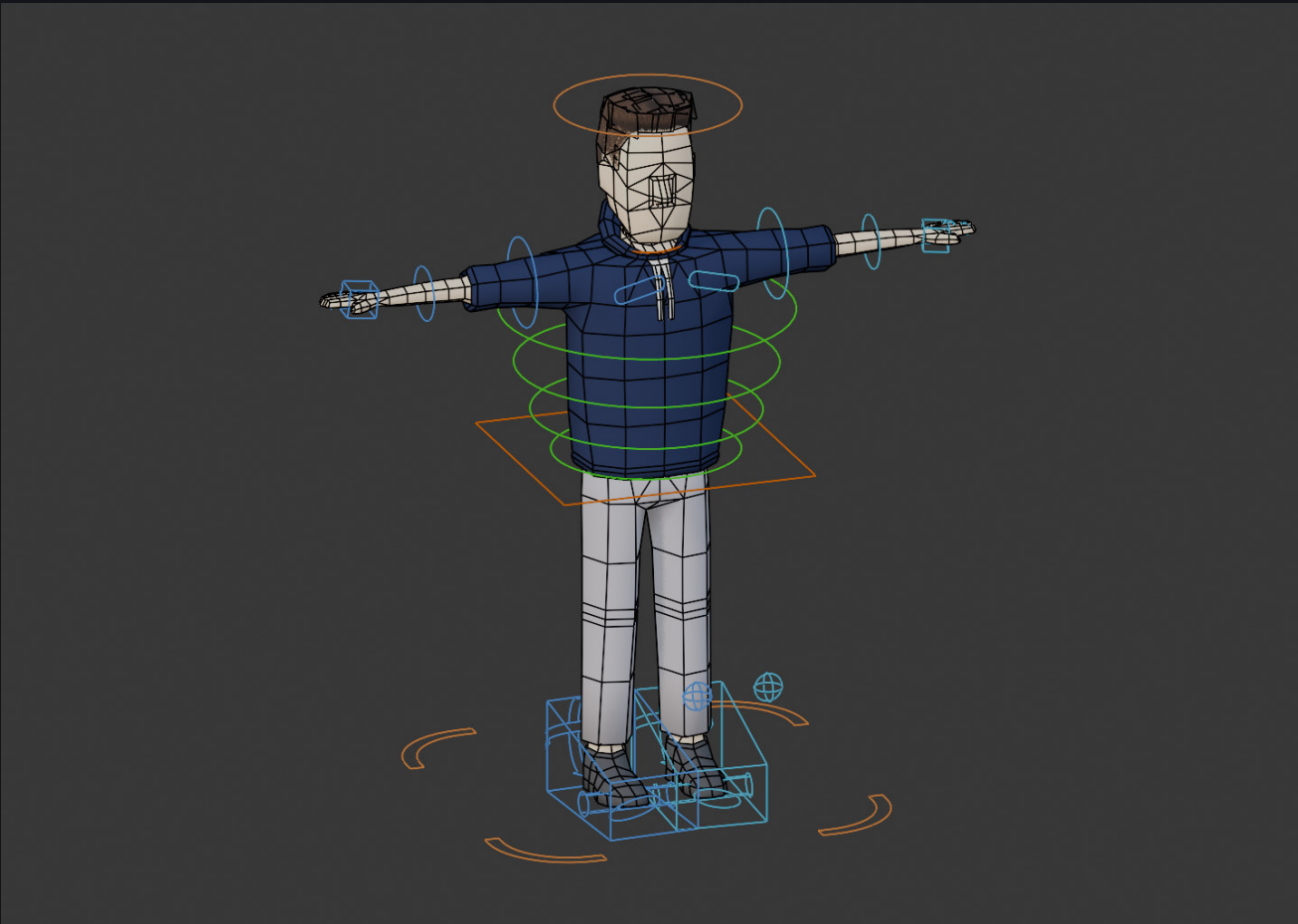
 Blender

 Adobe Photoshop

 REAPER

Guilherme Costa

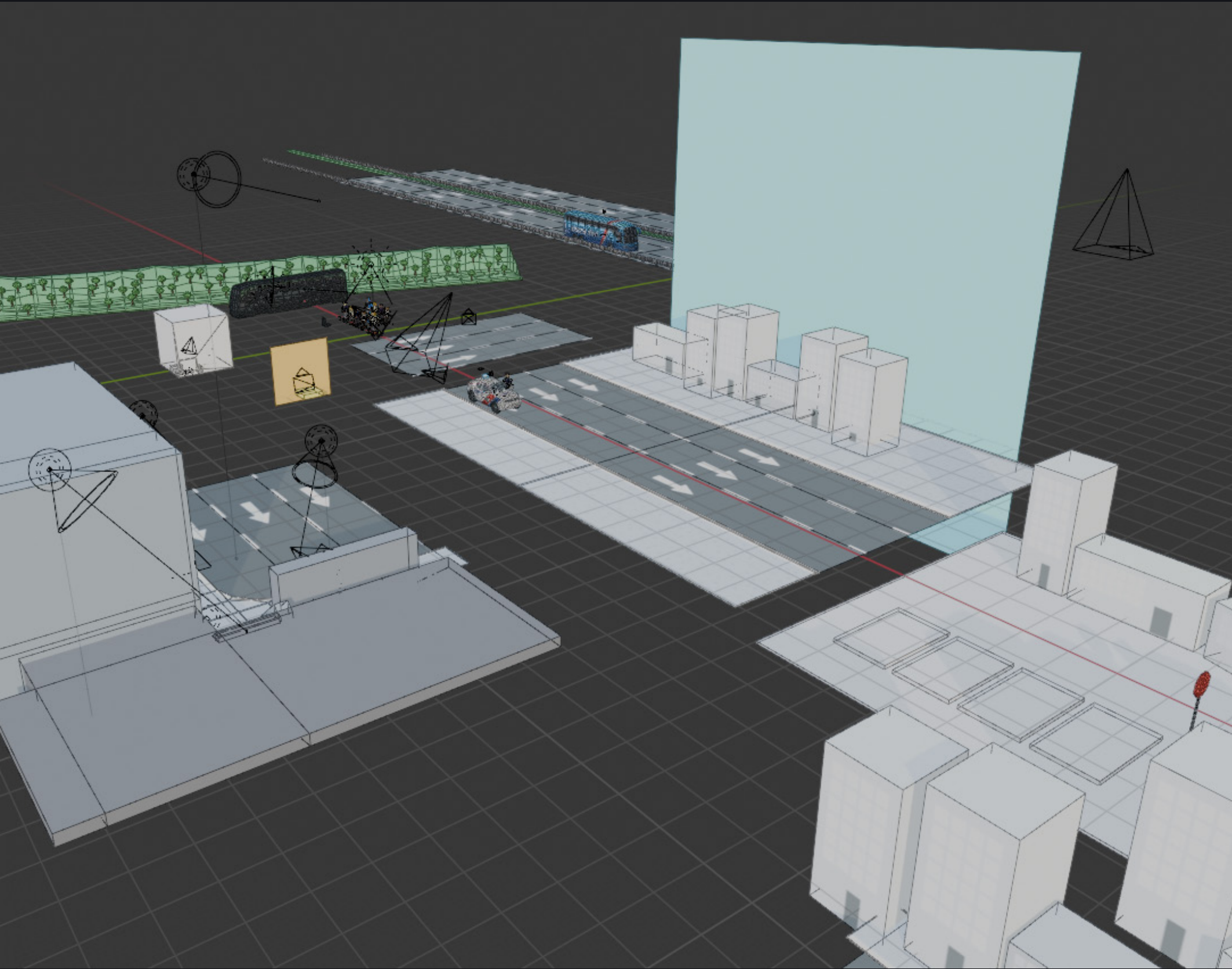




Modelo tridimensional da personagem principal. Aqui é possível ver as texturas e os materiais utilizados, bem como os controladores que permitem animá-la.



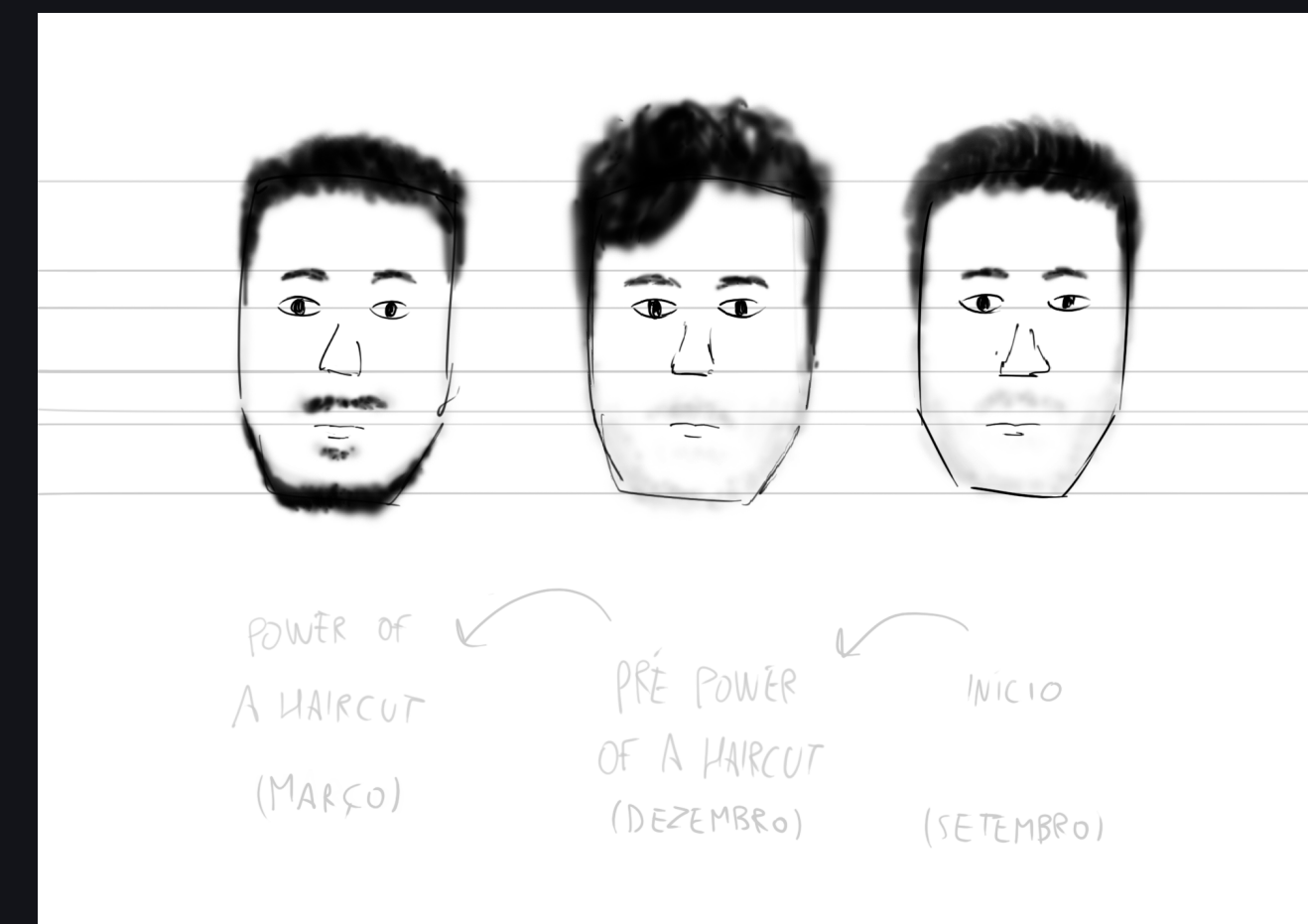
A textura e o modelo tridimensional do carro, respetivamente. É também possível ver os ossos que controlam a abertura das portas e os controladores que se encarregam da rotação das rodas.



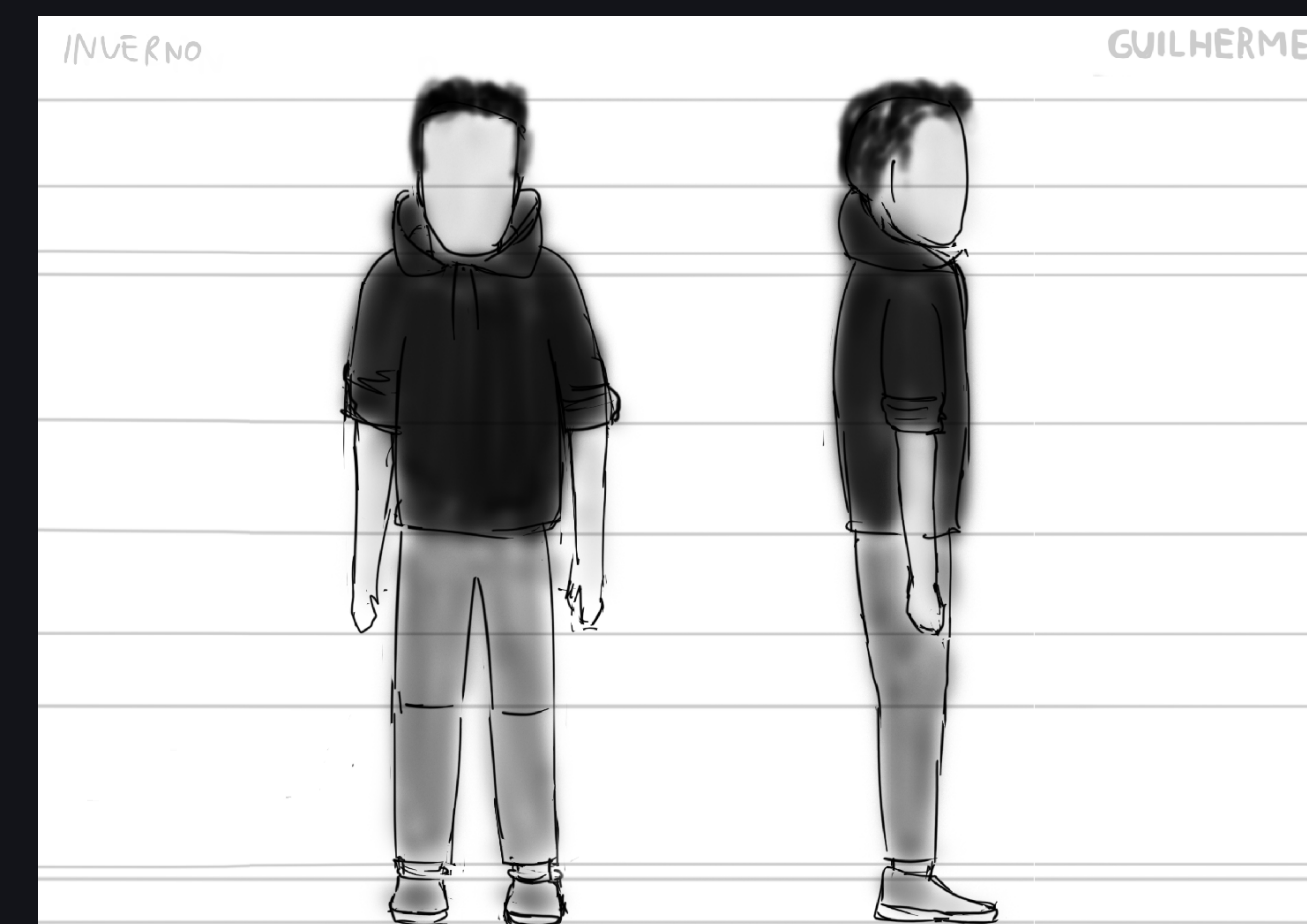
Parte dos cenários presentes no ficheiro Blender. Aqui, são visíveis todas as personagens, objetos, luzes e câmaras que compõem a curta. Alguns efeitos são controlados através de quadros-chave, tendo influência na iluminação geral, no compositor, e noutros aspetos globais.



Storyboard do primeiro ato. Infelizmente, por questões de tempo, a animação só foi produzida até à prancheta 16. O storyboard completo foi sendo desenvolvido, mas, por questões de tempo, permanece feito apenas até mais de metade do segundo ato.



A evolução do rosto do instruído ao longo do percurso da condução. Devido a limitações de tempo, as personagens ficaram sem rosto e sem qualquer evolução ao longo do tempo.



Desenho da personagem principal, vista de frente e de lado. Em cima vê-se a indicação “Inverno”, porque também foi criada uma versão para o verão, que seria visível a partir do fim do segundo ato.



Quadro da curta-metragem onde se vê o instruendo a sair de um terminal de autocarros, a caminhar em direção aos seus pais.



Quadro da curta-metragem onde o instruendo vai a caminho da sua terra-natal de autocarro, no final da tarde.



Quadro da curta-metragem onde se vê o instruendo e a instrutora dentro do carro, prestes a iniciar a primeira aula de condução.



Quadro da curta-metragem onde se vê a instrutora a chamar o aluno para entrar no carro.

Jogos digitais



6 Feet Under



Quiz de Natal



Silent but Deadly

6 Feet Under

 Experimentar jogo

 Ver demonstração

A partir de uma variação de “*Gun Fight*”, criou-se um videojogo do tipo ‘*bullet hell*’, onde se controla uma barata que tem de lutar pela sua sobrevivência.

Com a premissa de criar uma variação de um jogo clássico de arcade, o grupo concebeu um ‘*bullet hell*’ baseado no jogo “*Gun Fight*” (Midway Manufacturing, 1975), cujo objetivo é fazer com que a barata obtenha a maior pontuação possível. Para isso, tem de sobreviver o máximo de tempo, desviando-se das balas disparadas por cowboys zangados, e apanhando itens que apoiam esse objetivo.

O jogo contém cinco itens bônus, que auxiliam o jogador em várias formas. Existem quatro ‘*power-ups*’, que permitem reduzir o tamanho das balas ou da barata, abrandar a velocidade das mesmas, e tornar a barata invencível por poucos segundos. Já o quinto item é reservado para aumentar o multiplicador de pontos.

À medida que o tempo vai aumentando, a dificuldade também aumenta, sendo disparadas mais balas de uma só vez, e fazendo com que elas deem ricochete nos principais objetos e paredes do cenário.

Durante este projeto, tive a responsabilidade de, juntamente com outra colega, conceber e implementar as várias mecânicas do jogo, definir como funcionaria a progressão da dificuldade, e compilar todos os contributos do grupo num só ficheiro.

 GDevelop

 Aseprite





O ecrã de jogo. A barata pode deslocar-se pelo centro do ecrã até aos limites da taberna e até uma linha vertical que passa pelos pés dos cowboys. Em cima encontra-se o tempo e o multiplicador da pontuação, e é entre as balas onde surgem os vários itens bônus.



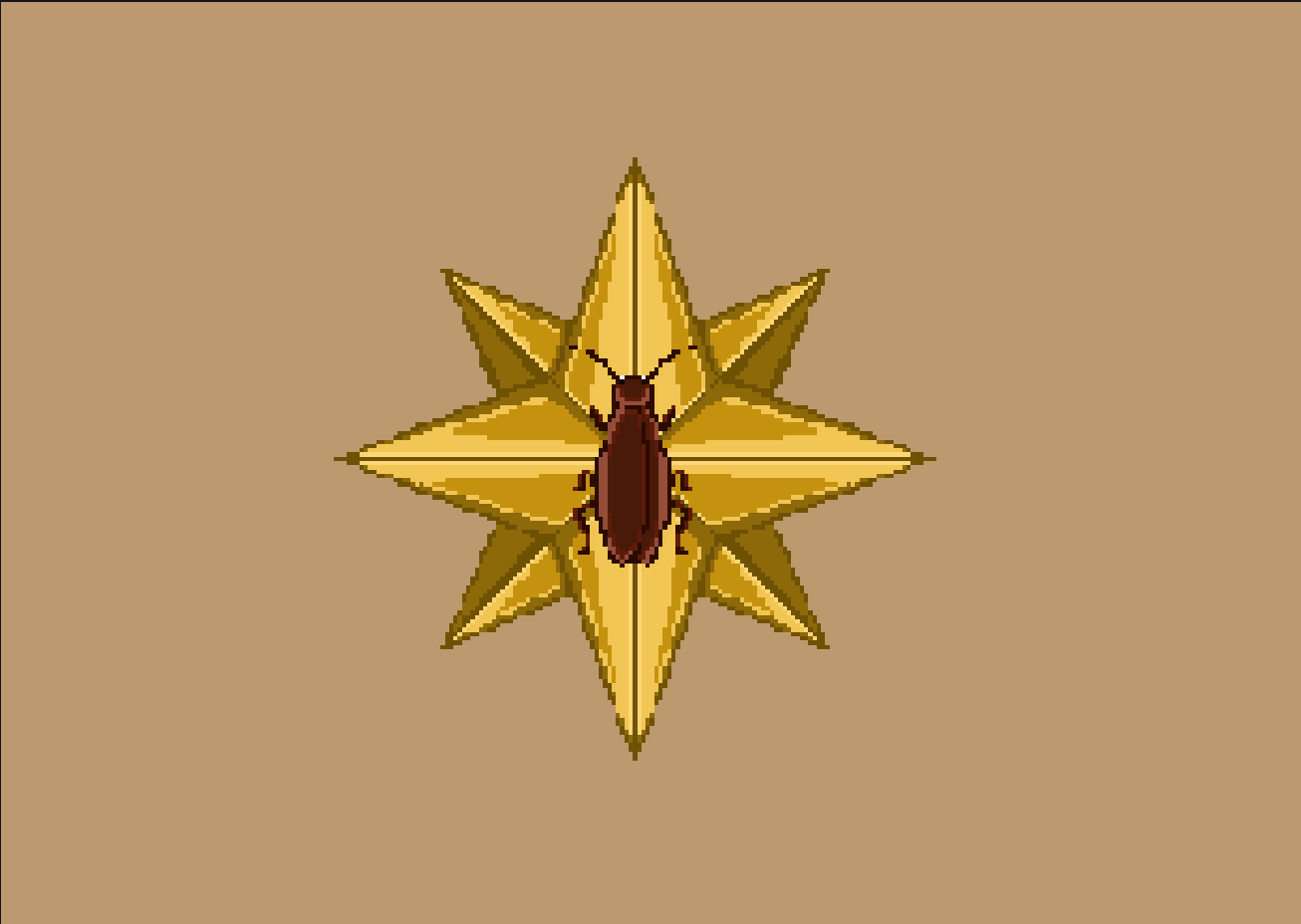
O ecrã de início do jogo, onde se pode começar a jogá-lo, ou sair do mesmo. Este ecrã é acompanhado de uma música calma, para preparar o jogador para a ação que o espera.



O ecrã de fim de jogo, onde é calculada a pontuação final. Ela seria guardada numa tabela de classificação, mas, infelizmente, por falta de tempo, esta ideia não foi implementada.



O ecrã de pausa, ativado quando o utilizador pressiona a tecla Esc, ou carrega num botão de um comando de jogo.



Animação pulsante de quando a barata apanha um dos itens bónus.



Os cinco itens bónus. Os quatro ‘power-ups’ (abrandar o tempo, diminuir o tamanho da barata, diminuir o tamanho das balas, e invencibilidade) estão dispostos à volta do quinto item: o aumento do multiplicador.

Contexto
Projeto universitário de grupo (4)

Ano de realização
2025

Tipografia
[Pixel Cowboy](#), Pixel Sagas

Categorias
Design de jogos, Programação

Duração do projeto
1 mês

Quiz de Natal

Para celebrar o Natal, realizei um quiz temático com uma estrutura semelhante às dos jogos *Buzz!™*, totalmente jogável com as campanhas originais.

Para este projeto, preparei uma série de perguntas organizadas em cinco rondas semelhantes às que já estão presentes nos jogos originais. Programei uma única página web cujo conteúdo é substituído pelas informações contidas no ficheiro que lista todas as perguntas e respostas.

De forma que todo o jogo funcionasse com as campanhas originais, contei com a utilização de uma biblioteca Node.js que permite a deteção e utilização das mesmas em websites. Desta forma, o ritmo do jogo era ditado totalmente pelos jogadores, sendo eles a decidir quando se avança para a próxima pergunta ou se inicia a ronda.

As rondas, além de avaliarem se uma resposta está correta ou errada, avaliam a rapidez da mesma. A equipa mais rápida a responder ganha benefícios, podendo ganhar mais pontos, ou prejudicar as outras equipas. Existem rondas onde é necessário ordenar respostas, parar o tempo, ou responder o mais rápido possível.

A última ronda calcula todos os pontos até então acumulados e converte-as em tempo, disputando as equipas numa ronda relâmpago, onde devem acertar o máximo de perguntas para evitar serem eliminadas do jogo.

 JavaScript

 Node.js

 TypeScript

 Adobe Premiere



Onde está situado o maior Pai Natal do mundo?

■ Águeda

■ Vouzela

■ Amarante

■ Celorico da Beira



EQUIPA PINHEIRO



2600

EQUIPA PRENDA



+250

EQUIPA CHAPÉU



2400

EQUIPA RENA



+250

Esta é a estrutura de cada pergunta. Em cima vê-se a pergunta e o cronómetro, à esquerda as respostas possíveis, à direita uma imagem ou vídeo complementares (quando necessário), e em baixo as pontuações e respostas de cada equipa.

Escolhe a tua equipa!

EQUIPA PINHEIRO



EQUIPA PRENDA



EQUIPA CHAPÉU



EQUIPA RENA

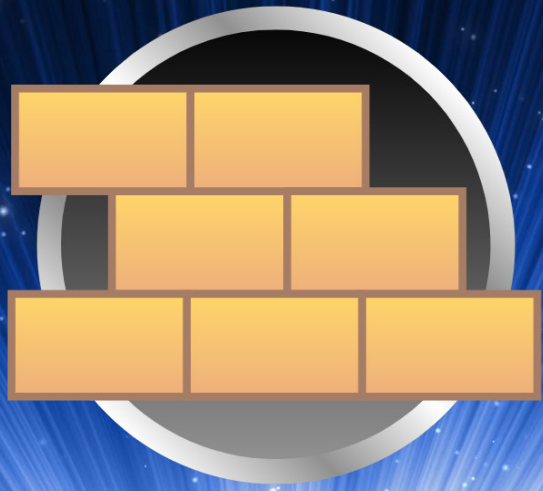


Anular

O ecrã de seleção de equipas. Cada equipa tem uma personagem que a representa, e a escolha da mesma é feita usando os botões coloridos da campanha.

Juntar Pontos

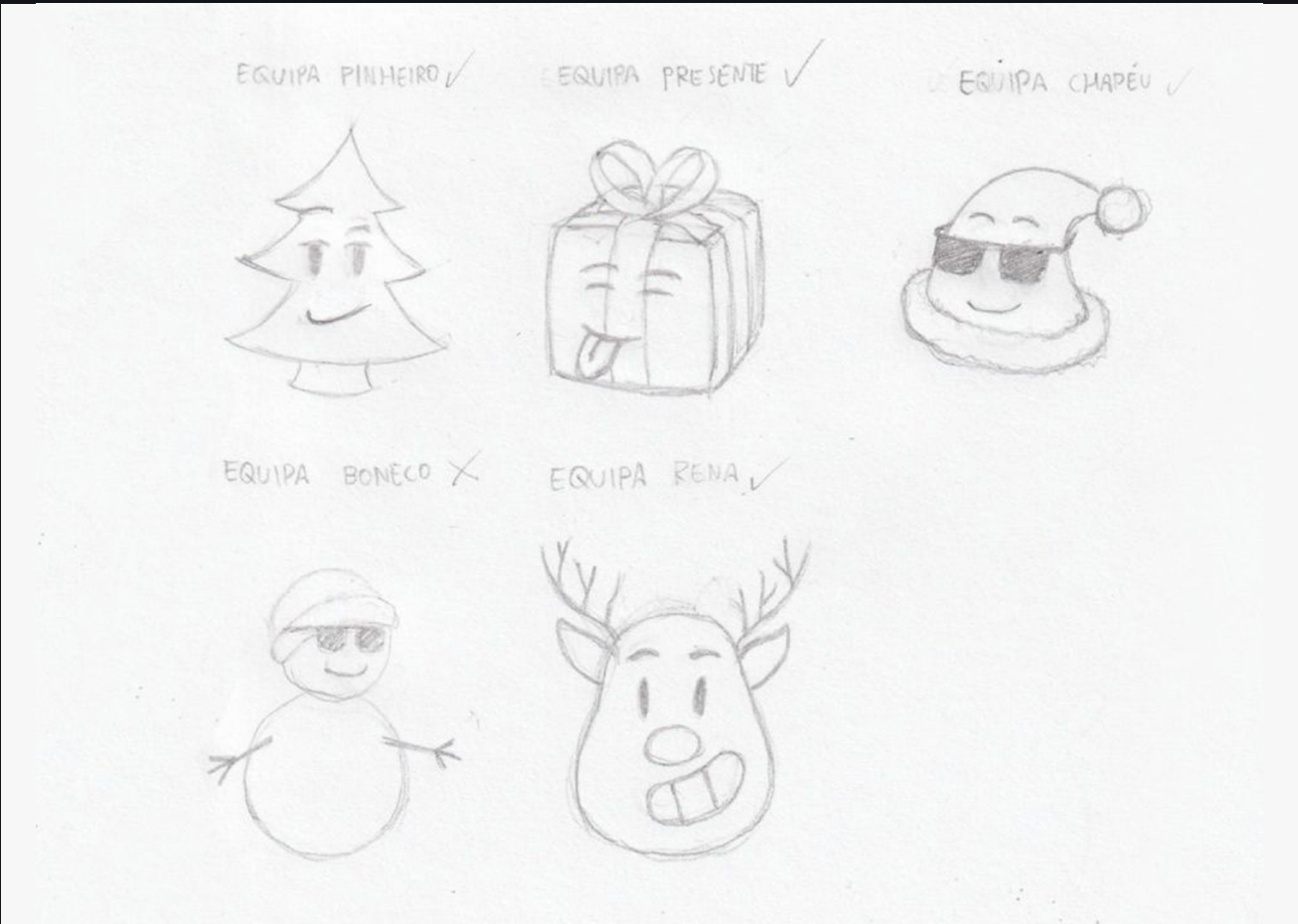
Começar ronda!



Cada ronda tem um ecrã de explicação das regras. Estas regras são explicadas oralmente de forma sucinta. Quando todas as equipas estiverem prontas, a ronda inicia.

Guilherme Costa   

28



Esboços em papel das diferentes personagens das equipas. A personagem do boneco de neve acabou por não ser utilizada.

Ordena estes filmes clássicos de Natal por ordem cronológica de lançamento

Sozinho em Casa (Home Alone)

Grinch (How The Grinch Stole Christmas)

Um Conto de Natal (A Christmas Carol)

O Estranho Mundo de Jack (The Nightmare Before Christmas)

EQUIPA PINHEIRO

2600

EQUIPA PRENDA

2150

EQUIPA CHAPÉU

2400

EQUIPA RENA

2300

O ecrã de uma pergunta da ronda “Primeiro Lugar”, onde se pede às equipas que ordenem as respostas pela ordem que consideram a mais correta.

Quantos metros de altura tem o maior Pai Natal do mundo?

20 metros

21 metros

22,5 metros

24 metros

A MAIS RÁPIDA!

ERROU

ERROU

ERROU

EQUIPA PINHEIRO

4.343

EQUIPA PRENDA

6.536

EQUIPA CHAPÉU

5.943

EQUIPA RENA

4.047

Uma pergunta da última ronda, “Contagem Final”. Aqui, consoante as respostas de cada equipa, pode-se ganhar, perder ou manter o tempo. A ronda termina quando restar apenas uma equipa em jogo.

Contexto Projeto pessoal individual	Ano de realização 2025	Biblioteca utilizada modern-node-buzzers , Laryan1
Categorias Programação, UX/UI	Duração do projeto 1 mês	Tipografia Livvic , Jacques Le Bailly

Guilherme Costa

in GitHub

29

Silent but Deadly

 Experimentar jogo

 Abrir página da GGJ

Seguindo o tema “Mask”, criou-se um jogo de ação em que se tem de escapar de uma escola, repondo os níveis de oxigénio para evitar perder o progresso e voltar ao início.

Para participar na Global Game Jam 2026, tinha-se de criar um videojogo em apenas 48 horas e que respeitasse o tema “Mask”. Após um enorme levantamento de ideias, seguiu-se a ideia de que o jogador controla uma criança que tem de repor os níveis de oxigénio para não ficar intoxicado com o cheiro da feijoada da cantina.

Por conseguinte, o grupo começou a conceber o objetivo, as mecânicas e o mapa das principais áreas. Depois, as várias tarefas foram distribuídas pelos três elementos do grupo. Em particular, fiquei encarregue de programar uma grande parte do jogo, fazendo protótipos das mecânicas e juntando as porções de código desenvolvidas por mim com as do resto do grupo.

Dessa forma, construiu-se um jogo que demora cerca de 15 minutos, em que o jogador tem de fazer com que a criança escape com sucesso da escola, desviando-se de obstáculos e desbloqueando passagens durante o percurso. Todos estes objetivos devem ser cumpridos enquanto o nível de oxigénio vai diminuindo (representado por uma névoa à volta da personagem que a segue pelo jogo e se vai alastrando com o tempo), senão o jogador tem de recomeçar do princípio do jogo.

 GDDevelop

 Aseprite





A narrativa inicial, onde se dá contexto à jogabilidade e se explica os objetivos do jogo.



A criança encontra-se diante de um obstáculo, mesmo à saída da escola. Neste caso, outra criança que só se mexe do lugar se receber um rebuçado.



A área da biblioteca. Ao atravessar a poça de feijoada, o oxigénio da criança diminui rapidamente, então, o jogador tem de ter destreza suficiente para fazer a criança atravessar o corredor até à caixa azul e regressar pelo mesmo trajeto, sem que a névoa a apanhe.



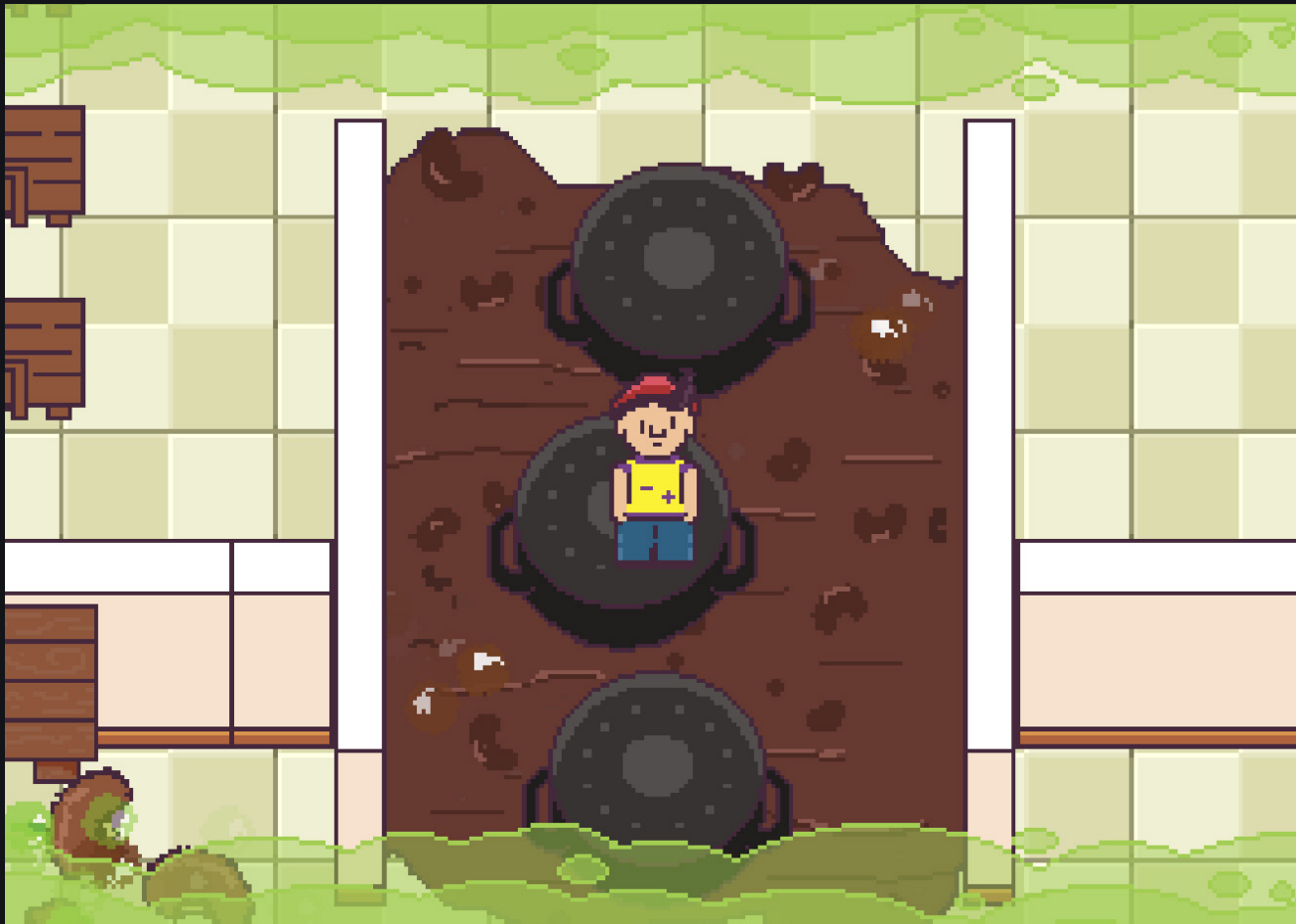
O mapa do jogo. Está dividido em áreas distintas como a cantina, casas de banho, a biblioteca, o pavilhão gimnodesportivo, etc. O jogador começa na área da cantina (canto inferior esquerdo) e vai progredindo até encontrar a saída no pavilhão gimnodesportivo (canto superior esquerdo).



Esboço do mapa do jogo, onde se foram definindo as principais áreas e obstáculos.



Alguns dos *sprites* produzidos para o jogo.



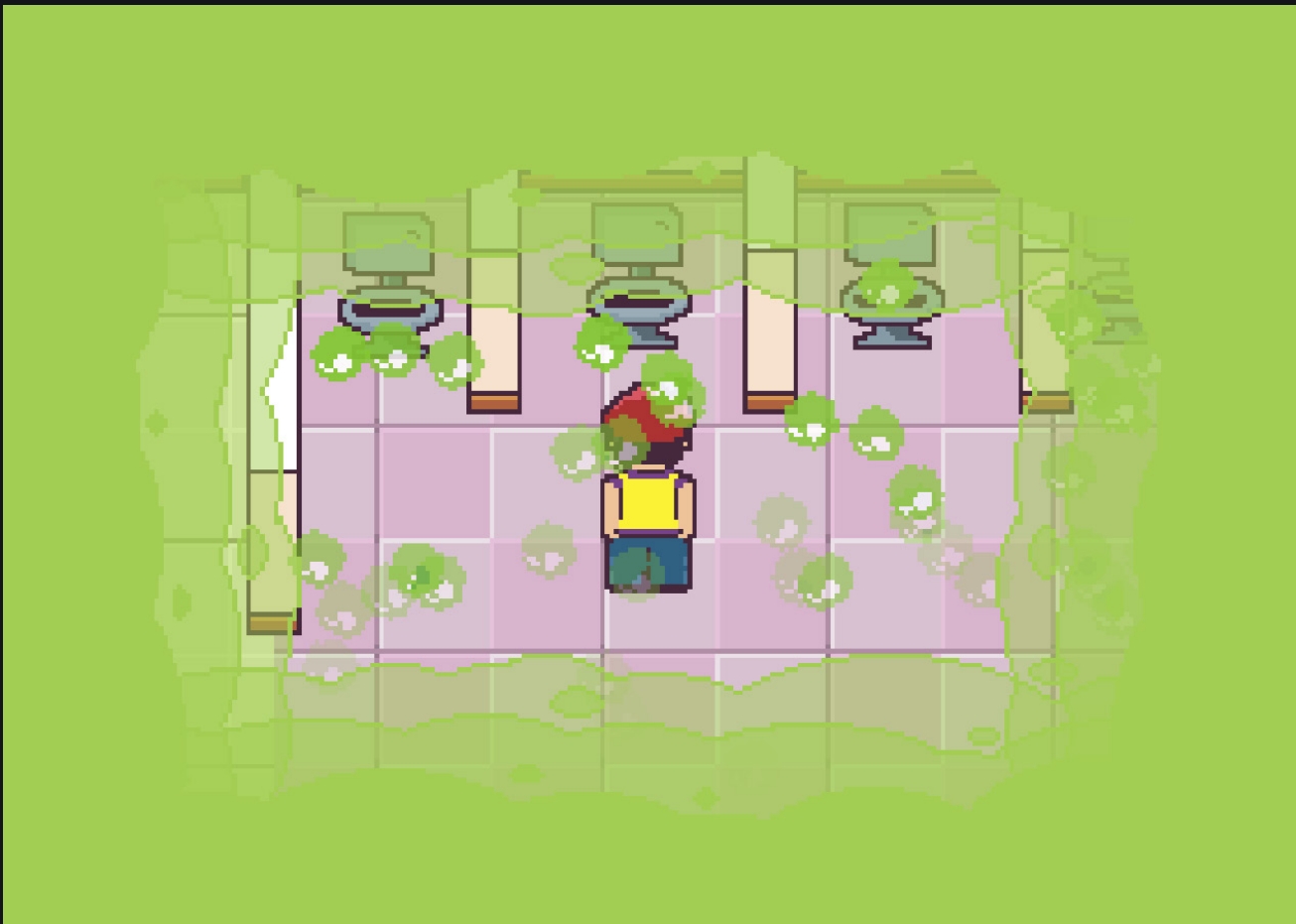
Para a criança atravessar o rio de feijoadas em segurança, deve utilizar as panelas que deslizam sobre o mesmo.



A primeira máscara de oxigénio do jogo.



O ecrã de conclusão do jogo, onde se vê a criança à saída da escola num espaço verdejante.



Uma zona com maior toxicidade, onde a névoa à volta da criança rapidamente se alastra. O jogador deve evitar estas áreas a todo o custo, caso queira sobreviver.

Contexto

Projeto pessoal de grupo (3)

Ano de realização

2026

Tipografia

[Aseprite](#), David Capello

Categorias

Design de jogos, Programação

Duração do projeto

48 horas

Guilherme Costa



o-gui-costa.onrender.com