

# Palhinhas – O Jogo (Kids)

Manual de Utilizador

## Índice

|   |   |
|---|---|
| Funcionamento do Jogo .....             | 2 |
| Visão Geral do Jogo .....               | 2 |
| Ecrãs .....                             | 2 |
| Menu Principal .....                    | 2 |
| Câmara .....                            | 3 |
| Menu de seleção de Puzzles .....        | 3 |
| Menu de leitura de Banda Desenhada..... | 4 |
| Menu de montagem de puzzle.....         | 4 |
| Menu Acerca .....                       | 5 |

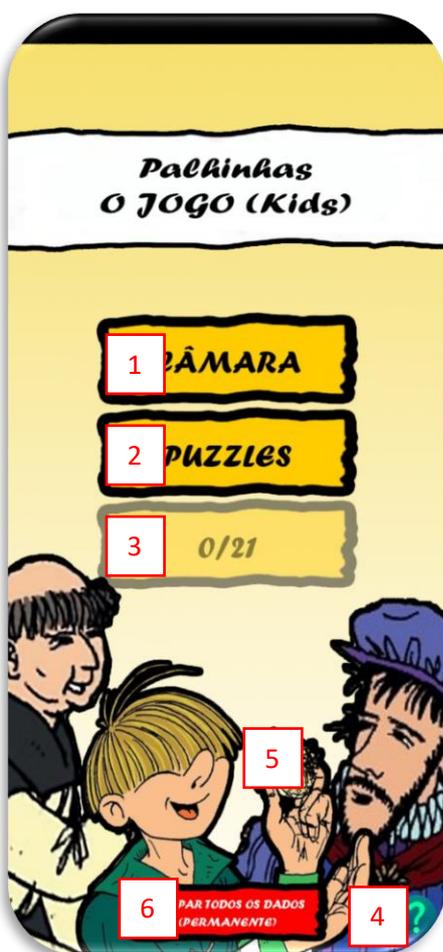
# Funcionamento do Jogo

## Visão Geral do Jogo

O jogo é indicado para crianças entre os 3 e os 6 anos, e consiste em procurar uns “indicadores” físicos, que ao ser encontrados com a câmara do telemovel disponível desde o menu inicial do jogo, darão acesso ao encontro com uma personagem ou objeto do universo do “Palhinhas”, e atribuirão uma peça dentro do jogo, para poder montar um total de 21 puzzles. Uma vez que os puzzles tenham sido todos montados, o jogador tem acesso à banda desenhada do Palhinhas para leitura dentro da aplicação.

## Ecrãs

### Menu Principal



O menu principal é composto por 4 botões, com as seguintes funcionalidades:

1 – Dá acesso à câmara do telemovel, para procurar os “indicadores” e interagir com as personagens e objetos do jogo.

2 – Dá acesso a um menu de seleção de puzzles para a montagem dos mesmos.

3 – Este botão é desbloqueado quando todos os puzzles forem completos, e dá acesso à leitura da banda desenhada do Palhinhas.

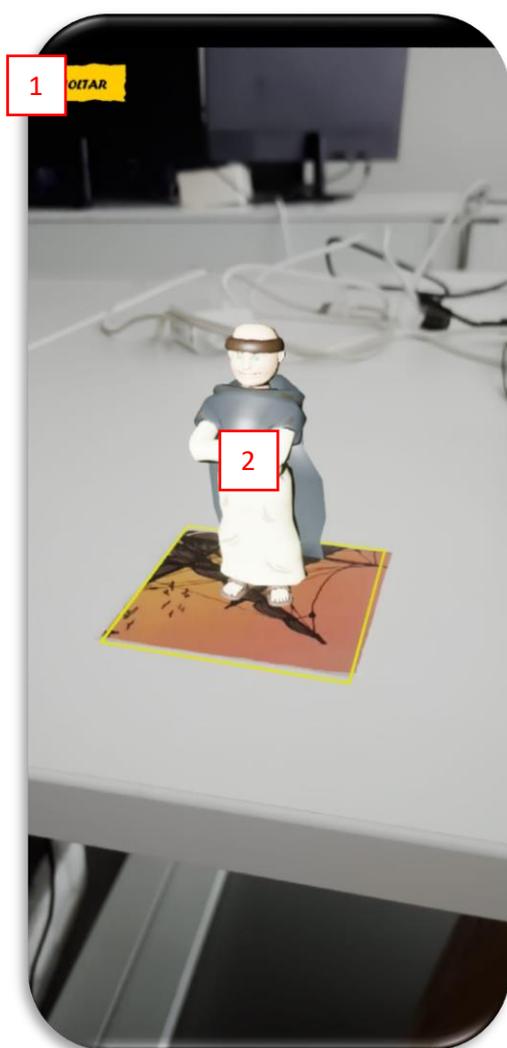
4 – O botão de ajuda dá acesso a um menu com informações sobre os desenvolvedores do jogo e outras funcionalidades úteis (mais detalhes no subtópico correspondente).

5 – Botão secreto na palha de Abrantes, tocar sete vezes em este botão irá ativar o botão 6 que de outra forma seria inacessível.

6 – Botão que por defeito se encontra escondido, permite a eliminação total dos dados do jogo, para

fins de utilização por várias crianças e possibilidade de recomeçar após a finalização do mesmo (a eliminação dos dados é permanente, usar com cuidado, uma vez que se toque no botão o jogo irá reiniciar e não haverá volta atrás).

## Câmara



1 – Cada ícone corresponde a um puzzle, quando forem coletadas todas as peças correspondentes a um puzzle (os números indicam o progresso), o botão irá ficar ativo, e irá levar a um nível de montagem do puzzle tocado, uma vez que o puzzle tenha sido concluído o botão volta a ficar desativado.

2 – Botão que permite voltar ao menu principal.

1 – Botão para voltar ao menu principal.

2 – Tocar em qualquer objeto ou personagem irá desencadear um evento de áudio e animação, fazendo desaparecer a personagem tocada, e atribuindo uma peça do puzzle correspondente, caso seja a primeira vez que se encontra esta mesma personagem/objeto.

## Menu de seleção de Puzzles



## Menu de leitura de Banda Desenhada



1 – Botão que serve para voltar ao menu principal.

2 – Botão para retroceder uma página.

3 – Botão para avançar uma página.

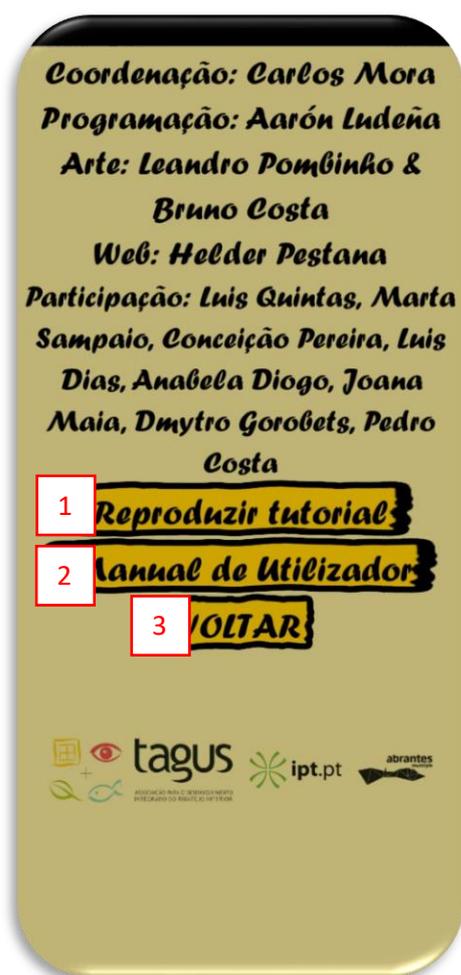
## Menu de montagem de puzzle



1 – Botão para voltar ao menu principal.

2 – As diferentes peças do puzzle devem ser arrastadas para encaixar nos quadrados de montagem na ordem correta, caso a peça não seja colocada no lugar certo, a mesma irá regressar ao ponto de origem.

## Menu Acerca



1 – Botão que permite reproduzir o áudio que explica o funcionamento do jogo.

2 – Botão que dá acesso a este documento.

3 – Botão para voltar ao menu principal.