

BlockyBot

Antônio Nery Lopes Neto – 200067
Gabriel Lucas Pinheiro de Arruda – 200840

Gabriel Moreira Dias – 200903
Italo Haas Pascoli – 190294

Prof. Kleber Dias e Diego Albuquerque.

INTRODUÇÃO

O projeto consiste em ajudar estudantes da área de programação ou pessoas que queiram aprender sobre lógica de programação de uma forma diferente, sendo ela a utilização da realidade aumentada.

Utilizando uma temática nórdica e um circuito que disponibiliza desafios, o usuário deve pensar em como resolver o código e assim avançar de fase.

JUSTIFICATIVA

Auxiliar pessoas, tanto estudantes como as que querem entrar na área, no aprendizado com lógicas de programação utilizando realidade aumentada.

OBJETIVOS

- Ajudar estudantes de programação;
- Facilitar no aprendizado;
- Aumentar a acessibilidade ao ensino de lógica de programação.

ORÇAMENTO

Tabela 1. Orçamento do projeto.

	Valor
Quantidade de pessoas	4
Horas trabalhadas	80
Reais por hora	15
Reais gasto em Assets	0
Total(R\$)	1200

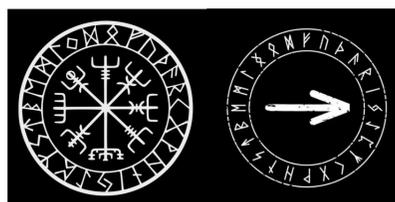
Fonte: Elaborado pelos autores.

RESULTADOS E VALIDAÇÃO

A validação se deu por meio de testes para comprovar a funcionalidade do jogo, onde o jogador deve posicionar os comandos, que estão em forma de símbolos exemplificados na figura 1, de forma a chegar ao destino final desviando dos obstáculos. Na figura 2 há um exemplo de uma fase do jogo.

O jogo foi disponibilizado para teste a algumas pessoas e obtivemos feedback positivo dentro do que estava descrito nos objetivos do projeto.

Figura 1. Exemplo dos símbolos.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Figura 2. Visão do jogo



Fonte: Elaborado pelos autores.

CONCLUSÃO

A partir do projeto realizado, o grupo entende que o jogo desenvolvido obtém sucesso em atingir o objetivo de ajudar no ensino de lógica de programação de forma simples e diferenciada por meio do uso da realidade aumentada. Além de ser uma opção acessível e barata para todos.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos aos orientadores Kleber Dias e Diego Albuquerque e à instituição FACENS.