

PROGRAMAR

Leonardo Dimarchi Souza da Cruz – 200109
Luiz Fernando Toquetto – 200359

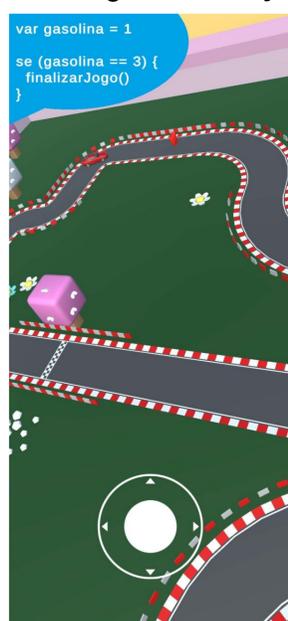
Laura Cecilia Ferreira Soares da Silva – 200343
Vinicius Martins Granso – 224072

Professores: Kleber de Jesus Dias e Diego Aparecido Carvalho Albuquerque

INTRODUÇÃO

Com a importância crescente das profissões em tecnologia, as escolas começaram a introduzir aulas de programação em suas grades de ensino fundamental. Por conta da complexidade dos assuntos, vê-se necessário abstrair os conceitos essenciais e demonstrar aplicações práticas de uma forma simples, divertida e de fácil entendimento para os jovens.

Figura 1. Jogo da condição “se”.



Fonte: Elaborado pelos autores.

JUSTIFICATIVA

Dada a importância das profissões em tecnologia, aulas relacionadas à programação estão se tornando cada vez mais presentes, incentivando a busca de conhecimento sobre o mundo tecnológico.

OBJETIVOS

Complementar o ensino de lógica de programação para as crianças, através de pequenos jogos demonstrando uma aplicação prática das condições lógicas básicas de forma divertida.

ORÇAMENTO

O orçamento do projeto se baseia em custos de publicação das lojas de aplicativos:

- Google Play (Android): 25 dólares, uma única vez
- App Store (iOS): 99 dólares, anualmente

RESULTADOS E VALIDAÇÃO

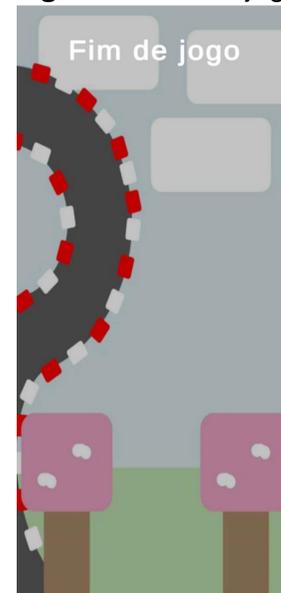
É possível demonstrar a usabilidade do jogo na imagem abaixo, com a validação da quantidade de gasolinas que o usuário conseguiu pegar durante seu jogo e só finalizando caso tenha atingido as três capturas que determina a condição “se”.

Figura 2. Início do jogo.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Figura 3. Fim do jogo.



Fonte: Elaborado pelos autores.

CONCLUSÃO

O jogo, incorporando a condição lógica "se" de forma prática e direta, demonstra a possibilidade de uma experiência divertida, usando a realidade aumentada para fins educativos.

PERSPECTIVAS

Para o jogo condição lógica “se”, propõe-se refinamentos na jogabilidade, assim como a adição de efeitos visuais e sonoros.

Já para o projeto como um todo, deve ser desenvolvido os jogos para as outras condições, para que todas elas sejam contempladas em sala de aula.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos aos professores Kleber e Diego pelo suporte nas aulas e à ITI pelo desafio proposto!