

Projeto Para UPX 08 - Codungeon

Pedro Ghiotti Martins - 200256
Felipe Victorino Sarubo - 200574
Alex Shoiti Hashida Guerra - 200831

Danilo da Silva Ataide - 200886
Murillo Dos Santos Daniel - 200379
Santiago Delgado - 200791

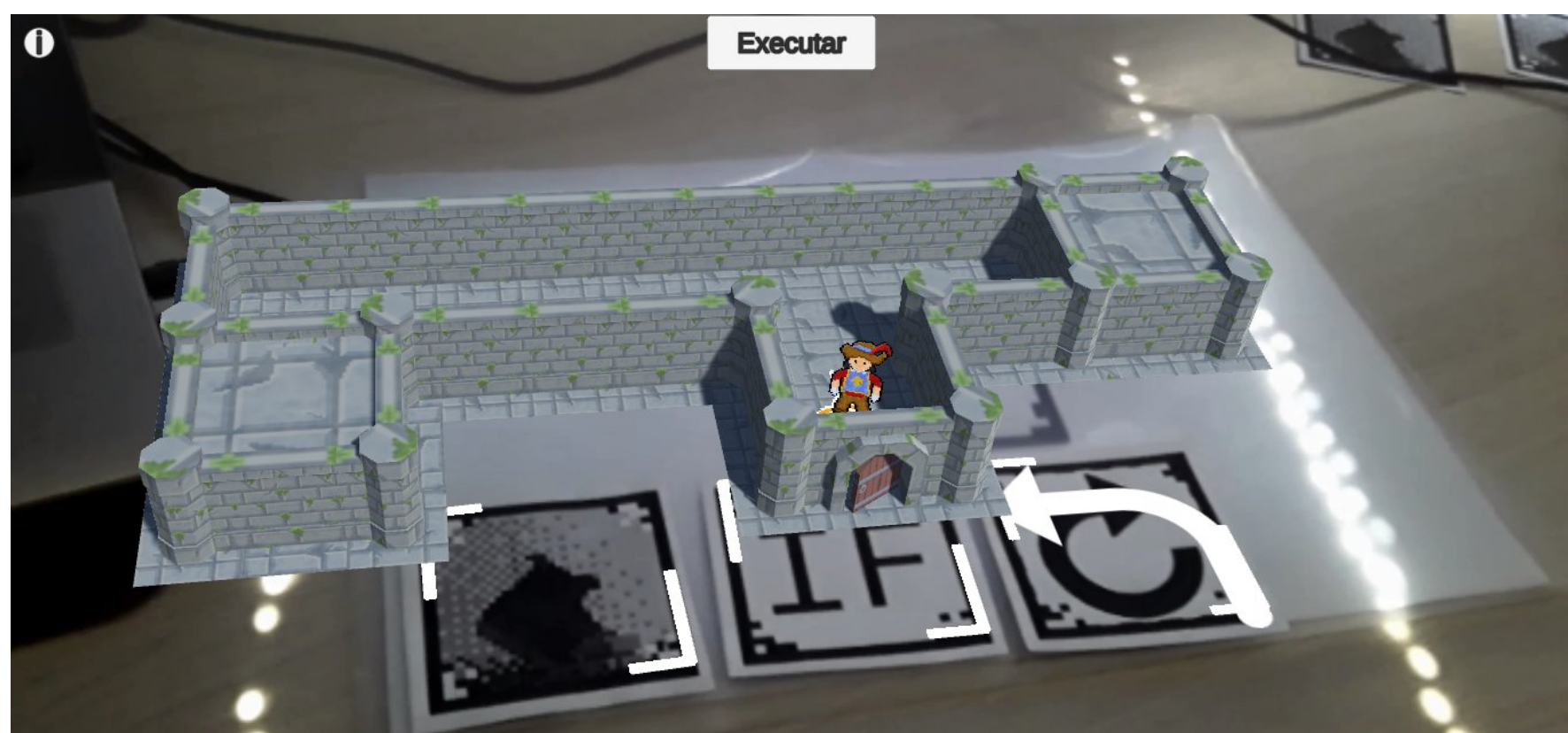
Kleber de Jesus Dias

INTRODUÇÃO

O projeto desenvolvido foi um jogo pensado para o ensino de lógica computacional com o uso de Realidade Aumentada.

A proposta se desenvolveu em um jogo de exploração de labirinto no qual o jogador deve controlar seu personagem através de uma série de imagens, e suas instruções correspondentes, dispostas em sequência e, através disso, será apresentado a alguns conceitos de lógica computacional como laços lógicos e condicionais.

Figura 1. Imagem do jogo em funcionamento.



Fonte: Elaborado pelos autores.

JUSTIFICATIVA

O projeto foi desenvolvido à partir da proposta de construir uma aplicação em realidade aumentada para o ensino de lógica computacional.

OBJETIVOS

Construir um protótipo funcional de um jogo utilizando-se de realidade aumentada para atender a demanda de ensino de lógica computacional para jovens que poderá servir como base para o desenvolvimento de um projeto mais completo futuramente.

ORÇAMENTO

A partir do salário médio estimado para um desenvolvedor júnior e do número aproximado de horas de trabalho pelos membros da equipe no projeto, chegamos a um valor de aproximadamente R\$ 2000 para a produção do projeto em sua forma atual.

RESULTADOS E VALIDAÇÃO

O projeto foi demonstrado e testado por alguns colegas e amigos. Através das opiniões e experiências dessas pessoas, pudemos verificar que o projeto atende sua proposta de apresentar conceitos de lógica computacional e permitir que os jogadores os apliquem.

CONCLUSÃO

O projeto desenvolvido, como proposto, constitui uma base sólida de mecânicas de jogo que poderá ser expandida para uma projeto mais completo futuramente que poderá explorar uma maior diversidade de conceitos de lógica computacional.

O desenvolvimento do projeto serviu também como base prática para sedimentar os conhecimentos teóricos apresentados em aula sobre o tema de realidade aumentada.

PERSPECTIVAS

Futuramente, o projeto poderia ser expandido com mais fases, mais comandos e mecânicas adicionais para que compreenda uma amplitude maior de conceitos de lógica computacional e desafie mais o usuário a desenvolver seu entendimento dos mesmos.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos aos professores Kleber de Jesus Dias e Diego Aparecido Carvalho Albuquerque pela orientação durante o desenvolvimento desse projeto.