

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE
CAMPINAS**

ESCOLA POLITÉCNICA

**FILIPÉ DANIEL M. T. MOTA
CAIO CEZAR GANDARA DOS SANTOS
LUCAS HENRIQUE STEFANO FACINI
MURILO C. DE GOES MONTEIRO
GUSTAVO VIERA BIANCHI
MATHEUS BATISTA BONFÁ**

**1º TRABALHO – DESENVOLVIMENTO DE
PROTÓTIPO DE JOGO**

**CAMPINAS
2023**

FILIPPE DANIEL M. T. MOTA
CAIO CEZAR GANDARA DOS SANTOS
LUCAS HENRIQUE STEFANO FACINI
MURILO C. DE GOES MONTEIRO
GUSTAVO VIERA BIANCHI
MATHEUS BATISTA BONFÁ

1º TRABALHO – DESENVOLVIMENTO DE PROTÓTIPO DE JOGO

Trabalho de Desenvolvimento de
Protótipo, apresentado na disciplina de
Fundamentos de Sistemas de Informação
e de Engenharia de Software, do curso
de Engenharia de Software, da Escola
Politécnica da Pontifícia Universidade
Católica de Campinas.

Orientador: Prof. Fernando Ernesto
Kintschner

CAMPINAS
2023

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO E PLANEJAMENTO.....	4
2. COLETA.....	5
3. DESENVOLVIMENTO.....	6
4. REVISÃO.....	7
5. FINALIZAÇÃO.....	8
6. PUBLICAÇÃO.....	9
7. DIAGRAMA DE CASOS DE USO.....	10
8. DIAGRAMA HIERÁRQUICO.....	11

1 INTRODUÇÃO E PLANEJAMENTO

Esta documentação apresenta o processo de desenvolvimento de um protótipo de jogo de memória utilizando o Marvel App, uma ferramenta de prototipagem e design de aplicativos e interfaces. O objetivo deste projeto é criar um protótipo funcional e interativo do jogo, que possa ser utilizado para testes e validação do conceito.

Para atingir esse objetivo, foram seguidas diversas etapas do processo de engenharia de software, incluindo o planejamento, a análise de requisitos, o design, a implementação e os testes.

O planejamento é uma etapa fundamental do processo de desenvolvimento de software, pois nela são definidos o escopo do projeto, os objetivos, os prazos, os recursos e as estratégias de desenvolvimento. No caso do projeto de desenvolvimento do protótipo do jogo da memória utilizando o Marvel App, foram identificadas as seguintes partes interessadas do projeto:

- Equipe de Desenvolvimento: responsável pelo desenvolvimento do protótipo e pela entrega do projeto dentro do prazo e das especificações técnicas.
- Usuários Finais: pessoas que irão testar o protótipo e fornecer feedback sobre a experiência de uso.
- Marvel App: ferramenta utilizada para o design e prototipagem do jogo.
- Desenvolvedores do Marvel App: responsáveis pelo desenvolvimento e manutenção da ferramenta.

A revisão e testes foram realizados no próprio protótipo do jogo, para garantir que todas as funcionalidades estivessem funcionando corretamente e para validar a experiência de uso do jogo. Dessa forma, foi possível identificar e corrigir erros e aprimorar a qualidade do protótipo.

Em resumo, o processo de desenvolvimento do protótipo do jogo da memória utilizando o Marvel App envolveu a participação de diversas etapas do processo de engenharia de software, desde o planejamento até a implementação e teste. O protótipo foi desenvolvido com o objetivo de criar um jogo divertido e desafiador, e

sua revisão e teste foram realizados no próprio protótipo para garantir sua qualidade e funcionalidade.

2 COLETA

A coleta de informações é uma etapa importante do processo de desenvolvimento de software, pois é a partir dela que é possível obter dados relevantes para o projeto e definir os requisitos necessários para o seu sucesso. No caso do projeto de desenvolvimento do jogo da memória, a coleta de informações é essencial para garantir que o jogo seja desenvolvido de acordo com as expectativas e necessidades dos usuários.

- **Usuários finais:** é importante entender quem são os jogadores do jogo, quais são as suas expectativas e preferências em relação a jogos de memória e quais são as características que eles gostariam de ver no jogo da memória.
- **Desenvolvedores do Marvel App:** é importante conhecer as funcionalidades e limitações da ferramenta utilizada para o design e prototipagem do jogo.

3 DESENVOLVIMENTO

Mesmo que tenhamos apenas um protótipo do jogo da memória, a revisão ainda é uma parte crucial do processo de desenvolvimento. É importante revisar o protótipo para identificar e corrigir erros, aprimorar a qualidade do projeto e garantir a satisfação dos usuários finais.

A revisão foi realizada em várias etapas do projeto, desde a fase de planejamento até a fase de desenvolvimento do protótipo. Isso foi importante porque permitiu que as correções e ajustes fossem feitos ao longo do processo, evitando a acumulação de erros e problemas que poderiam ter um impacto negativo no projeto como um todo.

A revisão também incluiu testes rigorosos do protótipo do jogo, que foram realizados por diferentes pessoas do grupo para garantir que todas as funcionalidades estivessem funcionando corretamente. Os testes foram realizados no Marvel App e

feedback foi coletado dos usuários para garantir que o protótipo estivesse atendendo às expectativas.

A importância da revisão no projeto do jogo não pode ser subestimada, mesmo que tenhamos apenas um protótipo no Marvel App. A revisão ajudou a garantir que o protótipo estivesse livre de erros e problemas, aprimorando a qualidade e a experiência do usuário.

Em resumo, mesmo que tenhamos apenas um protótipo a revisão é uma parte crucial do processo de desenvolvimento. A revisão ajuda a identificar e corrigir erros, aprimorar a qualidade do projeto e garantir a satisfação do cliente e dos usuários finais. O processo de revisão utilizado no projeto do protótipo do jogo da memória envolveu a participação de todo o grupo e testes para garantir sua qualidade e funcionalidade.

4 REVISÃO

A revisão é uma parte crucial do processo de desenvolvimento de qualquer projeto, incluindo o jogo da memória. A revisão é importante porque ajuda a identificar e corrigir erros, aprimorar a qualidade do projeto e garantir a satisfação dos usuários finais.

A revisão foi realizada em várias etapas do projeto, começando desde a fase de planejamento até a fase de desenvolvimento e teste. Isso foi importante porque permitiu que as correções e ajustes fossem feitos ao longo do processo, evitando a acumulação de erros e problemas que poderiam ter um impacto negativo no projeto como um todo.

A revisão também incluiu testes rigorosos do jogo, que foram realizados por diferentes pessoas para garantir que todas as funcionalidades estivessem funcionando corretamente.

A importância da revisão no projeto do jogo da memória não pode ser subestimada. A revisão ajudou a garantir que o jogo estivesse livre de erros e problemas, aprimorando a qualidade e a experiência do usuário.

Em resumo, a revisão é uma parte crucial do processo de desenvolvimento de qualquer projeto, incluindo o jogo da memória. A revisão ajuda a identificar e corrigir erros, aprimorar a qualidade do projeto e garantir a satisfação do cliente e dos usuários finais. O processo de revisão utilizado no projeto do jogo da memória envolveu a participação de todo o grupo e testes do jogo para garantir sua qualidade e funcionalidade.

5 FINALIZAÇÃO

A fase de finalização do protótipo do jogo da memória é uma das etapas mais importantes do processo de desenvolvimento do jogo. Nesta etapa, o protótipo é testado em diferentes dispositivos e em diferentes ambientes, o feedback é coletado e os próximos passos são definidos.

A fase de finalização do protótipo começou com testes rigorosos do jogo em diferentes dispositivos e em diferentes ambientes. O objetivo desses testes foi identificar quaisquer problemas ou erros que pudessem afetar a funcionalidade do jogo. Os testes foram realizados em diferentes dispositivos, como smartphones e computadores, para garantir que o jogo fosse compatível com diferentes plataformas.

Após os testes, o feedback foi coletado para identificar quaisquer problemas ou melhorias necessárias. O feedback foi coletado de membros da equipe de desenvolvimento. Isso permitiu que a equipe de desenvolvimento identificasse quaisquer problemas com o jogo e trabalhasse para corrigi-los.

Em resumo, a fase de finalização do protótipo do jogo da memória foi concluída com sucesso. Os testes realizados, o feedback coletado e os próximos passos definidos permitiram que a equipe de desenvolvimento identificasse e corrigisse quaisquer problemas antes de prosseguir para a próxima fase do desenvolvimento.

6 PUBLICAÇÃO

O tópico de publicação é uma etapa importante do processo de desenvolvimento de qualquer projeto, pois é nessa fase que o produto final é disponibilizado para os usuários finais. No caso do jogo de memória desenvolvido utilizando o Marvel, a publicação ainda não ocorreu, uma vez que temos apenas um protótipo disponível.

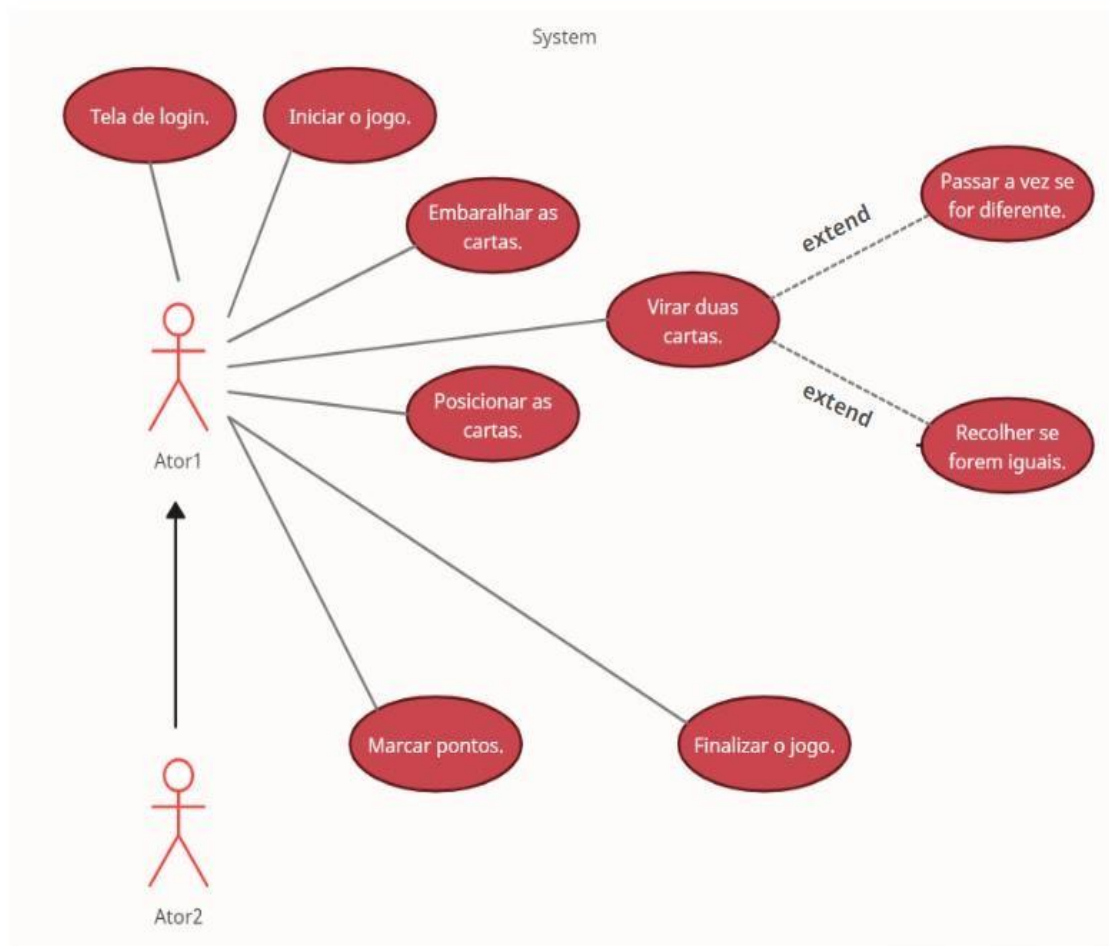
No entanto, é importante considerar os diferentes meios de publicação disponíveis para que o jogo possa ser disponibilizado ao público. Algumas opções incluem:

- Publicação na loja de aplicativos: uma das formas mais comuns de disponibilizar aplicativos é por meio das lojas de aplicativos como a Google Play Store e a App Store. Para publicar o jogo na loja de aplicativos, é necessário seguir as diretrizes da loja, preparar uma descrição e capturas de tela, além de criar um pacote de instalação.
- Disponibilização na web: outra opção é disponibilizar o jogo na web, por meio de sites ou plataformas de jogos online. Nesse caso, é necessário criar uma versão web do jogo, que pode ser jogada diretamente no navegador.
- Distribuição por meio de plataformas de compartilhamento: existem também plataformas de compartilhamento de arquivos, que podem ser utilizadas para distribuir o jogo. No entanto, essa opção pode apresentar riscos de segurança e de violação de direitos autorais, e é importante avaliar cuidadosamente as implicações dessa escolha.

É importante garantir que o jogo esteja funcionando corretamente e que esteja de acordo com as expectativas dos usuários finais antes de sua publicação. Além disso, é importante considerar questões de segurança e privacidade, bem como o cumprimento das leis e regulamentações aplicáveis.

LINK DA PROTOTIPAÇÃO NO MARVEL:
<https://marvelapp.com/prototype/776jbcc>

7 DIAGRAMA DE CASO DE USO



8 DIAGRAMA FUNCIONAL

