**UNIVERSIDADE PAULISTA – UNIP**

**CAIQUE SANTOS AMARAL**

**GABRIEL YMAMURA**

**JEFERSON FEREIRA SILVA**

**NILTON LÚCIO CORREIA**

**RODOLFO GONÇALVES MACHADO**

**PROJETO DE PESQUISA:**

*game engine* para jogos de corrida em *Android* com Lógica Paraconsistente

**SÃO PAULO**

**2016**

**CAIQUE SANTOS AMARAL**

**GABRIEL YMAMURA**

**JEFERSON FEREIRA SILVA**

**NILTON LÚCIO CORREIA**

**RODOLFO GONÇALVES MACHADO**

**PROJETO DE PESQUISA:**

*game engine* para jogos de corrida em *Android* com Lógica Paraconsistente

Trabalho de conclusão de curso para obtenção do título de graduação em Ciência da Computação apresentado à Universidade Paulista – UNIP.

Orientadora: Prof.ª M.e Amanda Luiza Pereira

**SÃO PAULO**

**2016**

**FICHA CATALOGRÁFICA**

**A VERIFICAR**

**CAIQUE SANTOS AMARAL**

**GABRIEL YMAMURA**

**JEFERSON FEREIRA SILVA**

**NILTON LÚCIO CORREIA**

**RODOLFO GONÇALVES MACHADO**

**PROJETO DE PESQUISA:**

*game engine* para jogos de corrida em *Android* com Lógica Paraconsistente

Trabalho de conclusão de curso para obtenção do título de graduação em Ciência da Computação apresentado à Universidade Paulista – UNIP.

Aprovado em:

BANCA EXAMINADORA

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Prof. 1

Universidade Paulista – UNIP

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Prof. M.e Fábio Luís Pereira

Universidade Paulista – UNIP

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Prof.ª M.e Amanda Luiza Pereira

Universidade Paulista – UNIP

**DEDICATÓRIA**

Dedicamos este trabalho às mulheres que fazem a nossa vida mais feliz, que são companheiras e que têm sustentado nosso humor nessa etapa conclusiva que é nossa conclusão de curso.

**AGRADECIMENTOS**

Agradecemos em primeiro lugar à Deus pelo dom das nossas vidas e daqueles que amamos;

Aos nossos pais pelo carinho e tempo dedicado nos incentivando a sermos pessoas melhores, esforçados e trabalhadores;

A esta universidade, ao corpo docente, direção e administração que nos deram a oportunidade de cursar neste campus, pela confiança e ética aqui presente.

Em especial aos professores Amanda Luiza Pereira, Fábio Luís Pereira e Marcos Rodrigues por todo esforço dispensado em prol da nossa educação, a todas as documentações e projetos a que fomos submetidos que nos abriram os olhos para como as coisas são, por tentarem fazer de nós pessoas e profissionais melhores, por acreditarem que poderíamos chegar até aqui e cá estamos;

Aos nossos colegas de turma pela companhia agradável nesses quatro anos de curso, pelas risadas e pelas discussões.

A todos aqueles que direta ou indiretamente colaboraram para que aqui chegássemos fica o nosso muito obrigado.

**EPÍGRAFE** - Folha onde o autor apresenta uma citação, seguida de indicação de autoria, relacionada com a matéria tratada no corpo do trabalho.

**RESUMO**

**ABSTRACT**

SUMÁRIO

[1 INTRODUÇÃO 11](#_Toc450573306)

[2 DESENVOLVIMENTO 12](#_Toc450573307)

[3 PESQUISA DE CAMPO 12](#_Toc450573308)

[4 CONSIDERAÇÕES FINAIS 12](#_Toc450573309)

[REFERÊNCIAS 12](#_Toc450573310)

# 1 **INTRODUÇÃO**

A temática macro desta pesquisa é a elaboração de uma *game engine* utilizando Lógica Paraconsistente, fundamentada em diversas pesquisas que abordem o tema dentro de um aspecto cientifico.

Quanto à escolha do tema se faz necessário observar algumas demandas como, por exemplo, “[...]gostar do assunto, ter acesso a informações e dados necessários, ter tempo e outras condições materiais necessárias e que tal tema seja de interesse social” (DOMINGOS; SANTOS, 1998, p. 208), o desenvolvimento de aplicativos *Android* está em ascensão atualmente, e a LPA ainda pode ser considerada um campo em âmbito exploratório quando o assunto é aplicá-la dentro das áreas de tecnologia e o acesso as informações bibliográficas sobre a lógica paraconsistente ainda é escasso, o tema é encontrado mais em artigos e monografias do que em livros, porém, é possível encontrar apoio dos pesquisadores sobre este tema para a elaboração do projeto.

Conforme Lakatos e Marconi (2010, p. 201), “o assunto a ser escolhido, pode surgir de uma dificuldade prática, de uma curiosidade científica, independentemente de sua origem, necessariamente deve possuir um caráter amplo e descrever em linhas gerais o assunto que será base para a pesquisa”.

Apesar de ser a primeira etapa do plano da pesquisa científica são encontradas algumas dificuldades em sua elaboração:

[...]A escolha de um tema é o primeiro passo no planejamento da pesquisa, não necessariamente o mais fácil. Não falta, evidentemente, tema para pesquisa: a dificuldade está em decidir-se por um deles. Para muitos pesquisadores, a decisão final é procedida por momentos de verdadeira angústia [...] (CERVO; BERVIAN; SILVA, 2007, p. 73).

De acordo com as definições acima, conclui-se que para um tema de amplo interesse, todos os envolvidos têm que estar em sintonia e gostar das ideias propostas, pois esta será a base para a realização da pesquisa.

Com a definição do tema estabelecida é necessário delimitar o tema, para isso, segundo Domingos e Santos (1998), deve ser discutido levando em consideração os objetivos do trabalho, amplos ou restritos, em conjunto com a disponibilidade de recursos materiais e humanos. O processo da mesma só é finalizado quando se faz uma limitação completa, geográfica e espacial, com o objetivo da pesquisa (LAKATOS; MARCONI, 2010).

Partindo destas definições a pesquisa está centrada no desenvolvimento de uma *game engine* aplicando LPA para jogos de corrida em Android, a escolha dos limites desta pesquisa foi definida após a validação dos conhecimentos dos recursos e a disponibilidade de fontes de pesquisas sobre os assuntos, para que assim a dificuldade sobre o tema seja atenuada, como descrevem Cervo, Bervian e Silva (2007, p. 74), “[...] convém superar a dificuldade muito comum de escolher temas, pelo seu nível de dificuldade e tamanho, delimitar é focar em partes para facilitar a operação de tarefas e as definições dos termos”.

Com o tema delimitado, é necessário dizer qual o objetivo geral da pesquisa, e quanto a isso temos que, no objetivo geral, o pesquisador deve dar uma visão global do assunto a ser pesquisado e “[...] mostrar a importância do assunto, tendo em vista o conhecimento geral do mesmo e a temática proposta [...]” (DOMINGOS; SANTOS, 1998, P.210).

De acordo com Lakatos e Marconi (2010, p. 202): “[...] relaciona-se com o conteúdo intrínseco, quer dos fenômenos e eventos, quer das ideias estudadas. Vincula-se diretamente à própria significação da tese proposta pelo projeto”.

Deve possuir propósitos acadêmicos, como explicam Cervo, Bervian e Silva (2007, p. 75) “[...]

# 2 **DESENVOLVIMENTO**

# 3 **PESQUISA DE CAMPO**

# 4 **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

# REFERÊNCIAS