



Matemática Dinâmica

Felipe Herbst
Eduardo Rodrigues
Emerson Costa Santos
Rafael Santos
Denis Neves

Professor orientador: Eduardo Heredia

E-mail para contato: dneves.junior@gmail.com



Resumo: O projeto tem foco em um simples jogo de 2 dimensões, feito no compilador "DEV-C", versão "4.9.9.2", utilizando a biblioteca gráfica "Allegro", versão "4.0", tendo o intuito de ensinar e praticar o uso de números pares, ímpares e primos, tendo como alvo ser utilizado por crianças e pré-adolescentes.

Palavra-chave: jogo, números, crianças.

INTRODUÇÃO

Projeto focado no aprendizado virtual interativo, desenvolvido para crianças e pré-adolescentes com o intuito de ensinar números pares, ímpares e primos.

OBJETIVOS

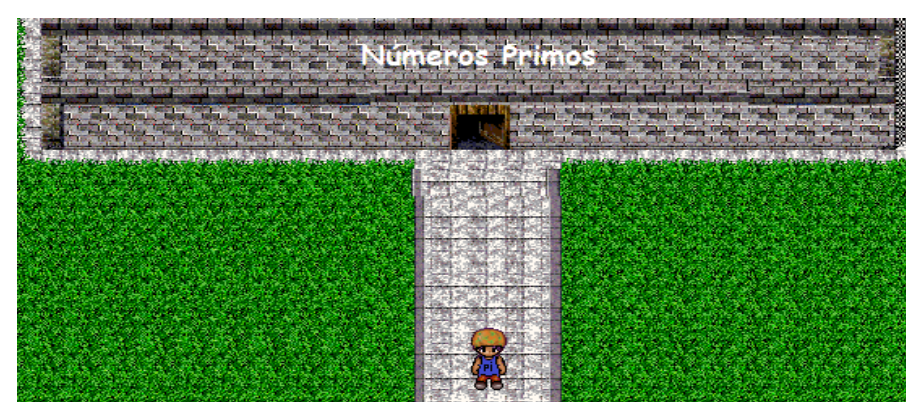
Um jogo desenvolvido para crianças e pré-adolescentes que envolve encontrar números pares, ímpares e primos espalhados por três salas diferentes.

METODOLOGIA

As ferramentas utilizadas para o projeto foram:

- Compilador de C e C++ "DEV-C 4.9.9.2"
- Biblioteca gráfica "Allegro 4.0"
- Microsoft Paint
- PhotoScape e Magix Music Maker

RESULTADOS



CONCLUSÃO

Após a divulgação de diversas ideias para o jogo, ficou decidido realizar um projeto como o Matemática Dinâmica, pois ele envolve ensinar crianças e jovens sobre números pares, ímpares e primos de uma maneira interativa, divertida, fácil e prática.

REFERÊNCIAS

Harbour, J.S; Game Programming all in one. Third Edition. Boston: thomson course technology, 2006. 832p.