

# Projeto Interativo (PI)

EMERSON COSTA SANTOS

EDUARDO RODRIGUES VASCONCELOS

RAFAEL SANTOS DA SILVA

FELIPE HERBST

DENIS NEVES FROES JUNIOR

Universidade Senac

syphonemerson@yahoo.com.br

edu23800@hotmail.com

rafaelsantos2009@hotmail.com

fekipeht@hotmail.com

dneves.junior@gmail.com

Matemática Dinâmica

## Abstract

*Resumo: Projeto interativo da instituição Senac é um trabalho de desenvolvimento com base no aprendizado de outras disciplinas. Desenvolvido por um grupo de cinco integrantes cursando a disciplina do segundo semestre de Bacharelado em ciência da computação, com o intuito de aprimorar não só as técnicas aprendidas, mas também o modo de criar idéias e pensamentos melhores. 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 "4.4.0.1", tendo foco de ensinar e praticar o uso de números pares, ímpares e primos, visando o público alvo ser utilizado por crianças e jovens.*

## I. INTRODUÇÃO

conhecimento.

Neste artigo pode ser consultado conteúdo sobre um projeto focado no aprendizado virtual interativo, um jogo desenvolvido para crianças e jovens. O software consegue ser bem objetivo na questão da "jogabilidade", não é necessário muito tempo para finalizar a proposta do mesmo, mas deve-se levar em consideração que foi construído também com a intenção de evoluir os integrantes deste projeto, por esse motivo o programa é simples, porém efetivo na questão de ensinar a quem jogar, os números pares, ímpares e primos e principalmente praticar esse

## II. MÉTODOS

As ferramentas utilizadas para o desenvolvimento deste projeto:

- Compilador de C e C++ "DEV-C 4.9.9.2"
- Biblioteca grafica "Allegro 4.4.0.1"
- PhotoScape
- Microsoft Paint
- MAGIX Music Maker 16

Ao trabalhar com o DEV-C, foi limitado o uso da linguagem "C" dentro do compilador. Utilizando a documentação do Allegro 4 disponibilizada no site: <http://alleg.sourceforge.net/>

foi possível o aprendizado e a utilização da biblioteca. Para editar as imagens (Personagem, cenários e etc) foi utilizado simultaneamente os programas citados acima, as imagens se baseiam em modelos gratuitos. Sons e trilhas sonoras encontradas no software foram criados a partir de combinações de trechos sonoros, disponíveis no próprio software de edição sonora citado acima.

### III. RESULTADO

Temos como resultado desse projeto, um jogo interativo que para ser utilizado, o jogador será preciso aprender com precisão o que são os números pares, ímpares e primos. O jogo é dividido em 3 telas, em cada tendo como objetivo coletar números, nas quais cada uma tem uma regra a ser seguida: Dependendo da tela, somente pode ser coletado um tipo de número: Tela 1 : Ímpares Tela 2 : Pares Tela 3 : Primos No caso de coletar um número contra a regra

da tela, o jogador será levado de volta a seleção de telas, que no caso é um corredor com 4 caminhos, sendo um deles de uso apenas para voltar ao menu principal.

### IV. CONCLUSÃO

Quando se perguntado qual foi a maior dificuldade em realizar esse projeto, todos os integrantes do grupo concordam que, utilizar o compilador, ou trabalhar na moldura das imagens ou até no desenvolvimento das trilhas sonoras, não foram um desafio, comparado com decidir uma idéia para o jogo em questão. Foram versões de jogos com idéias inspiradas em games vistos na internet, no começo para aprender o uso das ferramentas com o máximo de precisão, ganhar experiência para usar no projeto final, mas depois de muitas idéias descartadas, a escolhida se encontra no projeto hoje.