

Espaço - X

Christian Sticchi, Emerson Barros e Octávio Magela

ARTIGO APRESENTADO A DISCIPLINA DE PROJETO
INTERATIVO
CENTRO UNIVERSITÁRIO SENAC

Orientador: Professor Dr. Eduardo Heredia

São Paulo, dezembro de 2012

Resumo

O Espaço - X é um jogo 2D de espaçonaves. A estratégia é pensar rápido. Após surgir uma equação na tela, a missão do jogador é destruir a nave inimiga de acordo com a resposta correspondente.

Introdução

Os inimigos estarão dispostos em dez naves. As equações são as chaves para ganhar pontos. Quanto mais rápido o jogador definir o resultado, mais rapidamente conhecerá a nave desprotegida.

Desenvolvimento

O Espaço - X foi desenvolvido por Christian Sticchi, Emerson Barros e Octávio Magela em um período de 4 meses. A etapa primária do projeto foi definir a ideia central do jogo e a divisão inicial de tarefas, onde cada integrante ficou encarregado por criar um escopo para o jogo. Feito isso, reunimos as ideias que eram comum a todos e definimos o que seria feito a partir daquele momento.

No mês seguinte, iniciamos o processo da escolha de arquivos (imagens, cores, sons, etc) e o desenvolvimento de cada função presente no jogo (atirar, mover, carregar imagens, etc).

Finalmente o jogo estava praticamente pronto e nos restava apenas tirar bugs e corrigir os parâmetros de algumas funções.

Metodologia

O Espaço - X foi desenvolvido na linguagem C, com IDE Dev-C 4.9.9.2 e biblioteca gráfica Allegro 4.2.1;

Conclusão

A implementação do cálculo de equações do primeiro grau em um ambiente gráfico sob o modelo de jogo 2D permite a evasão do paradigma do aprendizado comum. Essa fixação de conhecimento ocorre através do estímulo subjetivo ao raciocínio lógico (mesmo que seja de forma simples), ou seja, a missão destacada ao jogador é destruir naves, mas paralelo a isso é preciso conhecer o valor resposta da equação para atingir o objetivo central do jogo.

Referências Bibliográficas

<<http://alleg.sourceforge.net/api.html>>. API Allegro, 26 Nov 2006;

<<http://equipe.nce.ufrj.br/adriano/c/apostila/allegro/docs/allegro.html>>. A Biblioteca Gráfica Allegro. Mota, Tiago, 2002.