



Espaço-X 2D

Christian Sticchi, Emerson Barros
e Octávio Magela
Orientador: Prof^o Eduardo Heredia
E-mail contato: espaco-x@outlook.com



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 com a resposta correspondente.

Palavras-chave: espaçonaves; equação 1^o grau

INTRODUÇÃO

Os inimigos estarão dispostos em dez naves. As equações são a chave para ganhar pontos, quanto mais rápido o jogador definir o resultado, conhece a nave desprotegida.

OBJETIVO

Maximizar o raciocínio lógico e fixar o aprendizado de equações do 1^o grau.

METODOLOGIA

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

Divisão de tarefas: Criação do escopo do jogo, escolha de arquivos e desenvolvimento das funções.

CONCLUSÃO

A implementação do cálculo de equações do 1^o grau à 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 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.

REFERÊNCIAS

<<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.