

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
AGÊNCIA DE INOVAÇÃO E TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA (AGITTE)
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA**

RELATÓRIO DE REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR

DADOS DO(S) TITULAR(ES)

(Complemente a tabela abaixo somente se o software for em cotitularidade com Empresas, órgãos públicos ou pessoas físicas sem vínculo com a UFS)

Nome da Instituição	CNPJ	% Participação
Universidade Federal de Sergipe	13.031.547.0001-04	
Instituição / Empresa cotitular(caso tenha outra instituição parceira)	CNPJ ou CPF	

DADOS DO(S) AUTOR(ES)

Nome civil completo:

Adriel Luiz Santana Santos

Gabriel Marques Costa

Isabela de Gondra Mendonça

Jean Charles Silva de Jesus

Unidade: São Cristóvão

Departamento: DCOMP/CCET

Curso (aluno de Graduação): Sistemas de Informação

Programa de Pós (discente mestrado ou doutorado):

Endereço Completo com CEP: Rosa Elze, São Cristóvão - SE, 49100-000

Qualificação: Discentes Graduando

INFORMAÇÕES SOBRE A CRIAÇÃO

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
AGÊNCIA DE INOVAÇÃO E TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA (AGITTE)
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA**

1. TÍTULO DO PROGRAMA DE COMPUTADOR

RUN PIG RUN! É UM JOGO DE COMPUTADOR CRIADO UTILIZANDO O SOFTWARE GODOT

2. DATA DE CRIAÇÃO DO PROGRAMA DE COMPUTADOR

Data da criação do projeto no GitHub: 02/04/2024

Data de finalização do projeto: 10/04/2024

3. LINGUAGEM(S) DE PROGRAMAÇÃO NA(S) QUAL(IS) FOI DESENVOLVIDO E ESTÁ DISPONIBILIZADO O PROGRAMA:

A linguagem utilizada foi a GDScript uma linguagem nativa do próprio Godot. Ela possui uma sintaxe semelhante ao Python, mas é otimizada para o desenvolvimento de jogos.

4. PROGRAMA DE COMPUTADOR USA OUTROS SOFTWARES, FERRAMENTAS, BIBLIOTECAS? QUAIS?

O jogo foi desenvolvido utilizando o software Godot na sua versão v4.2.1, onde foi possível realizar todo o desenvolvimento da aplicação e também algumas sprites totalmente gratuitas para realizar as animações. Ou seja, não teve nenhum programa ou outras ferramentas externas.

5. O PRESENTE PROGRAMA DE COMPUTADOR É UMA MODIFICAÇÃO TECNOLÓGICA OU DERIVAÇÃO (NOVA VERSÃO) DE OUTRO JÁ EXISTENTE?

- Não (X)
- Sim () Em caso afirmativo, informe o título do programa original e a data do último registro:

6. INFORME O CAMPO DE APLICAÇÃO E O TIPO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR (até 5 possibilidades, para cada um)

- Campo de aplicação: TB06-Lazer, IF02-Documentação e IF07-Ciênc Info
- Tipo de Programa: O programa é classificado como um ET02 - Jogos Animados ou "Arcade Games".

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
AGÊNCIA DE INOVAÇÃO E TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA (AGITTE)
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA**

7. RESUMO HASH E O ALGORITMO CRIPTOGRÁFICO UTILIZADO

Os criadores devem guardar cópia do código do software original juntamente com seu resumo criptográfico e informar o resumo hash gerado e algoritmo criptográfico utilizado no processo. O procedimento para gerar o resumo hash é descrito no [link: \(https://cinttec.ufs.br/uploads/page_attach/path/16298/Procedimentos_para_obter_o_codigo_hash.pdf\)](https://cinttec.ufs.br/uploads/page_attach/path/16298/Procedimentos_para_obter_o_codigo_hash.pdf)

Resumo Hash:

Código Hash	155d6c07e87b51ec7e8cacf0be57ff19ee129c4 547747599bc6913d8c3370d04567e03ecad32 8a4d181a81323436a9e00fb6242cd1ab4315f9 a401a2580ddaf0
-------------	--

Algoritmo criptográfico:

(X) SHA-512

() Outro:

8. STATUS DO INVENTO

O invento está concluído e atende ao objetivo proposto?

Sim, mas não totalmente, no final do projeto foram identificadas propostas de melhorias, como o polimento das animações e melhoria no algoritmo utilizado por trás do inimigo no jogo.

Faltam testes e/ou providências?

Sim.

Quais são os próximos passos em P&D?

Realização de testes, otimização e ajustes como por exemplo refinamento no design e no código. Com base nos resultados dos testes e ajustes, um desenvolvimento de um protótipo mais avançado. Validação do conceito.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
AGÊNCIA DE INOVAÇÃO E TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA (AGITTE)
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA

9. DIVULGAÇÃO -

Desvende os Mistérios da Dungeon em "Run Pig Run!" - Uma Experiência de Escape Room

Em uma colaboração entre mentes criativas da Universidade Federal de Sergipe (UFS), surge "Run Pig Run!" - um jogo de escape room digital que promete desafiar seus sentidos e habilidades estratégicas. Este jogo leva os jogadores a uma jornada emocionante através de uma dungeon misteriosa, onde seu personagem, um pigman corajoso, enfrenta uma série de desafios para encontrar a porta de saída.

Em "Run Pig Run!", os jogadores são lançados em um labirinto cheio de caminhos enganosos, obstáculos intrigantes e inimigos ardilosos que os seguem de perto. Com quatro fases empolgantes, cada uma mais desafiadora que a anterior, os jogadores devem usar sua astúcia e habilidades para avançar. A tensão aumenta a cada esquina, enquanto os jogadores correm para escapar da dungeon antes que seja tarde demais.

O que torna "Run Pig Run!" verdadeiramente especial é a combinação de tecnologias desenvolvidas na UFS. Desde a inteligência artificial que controla o comportamento dos inimigos até os algoritmos de geração de mapas que garantem que cada jogada seja única, este jogo exemplifica o poder da pesquisa e desenvolvimento na criação de experiências de entretenimento envolventes.

Além disso, "Run Pig Run!" é um testemunho da dedicação dos estudantes e pesquisadores da UFS. Ao apoiar este jogo, as empresas têm a oportunidade não apenas de se associar a uma inovação, mas também de demonstrar seu compromisso com o desenvolvimento tecnológico e educacional em Sergipe.

Prepare-se para uma aventura emocionante. "Run Pig Run!" está pronto para desafiar e cativar jogadores de todas as idades. Entre em contato conosco hoje mesmo para descobrir como você pode se envolver nesta emocionante jornada de escape digital.

"Run Pig Run!" - Onde a estratégia encontra adrenalina.

9.1 VERSÃO DEMONSTRATIVA (opcional)

Aproveite: <https://pigrunpig.netlify.app/pig%20run%20pig!%20web>

9.2 MANUAL DE USUÁRIO DO SOFTWARE (opcional)

Insira aqui o link de acesso ao manual do usuário do seu software.

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
AGÊNCIA DE INOVAÇÃO E TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA (AGITTE)
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA**

Desenvolvedoras de Jogos: Empresas que se especializam no desenvolvimento e publicação de jogos digitais, especialmente aquelas que têm interesse em expandir sua oferta com novos títulos ou gêneros.

Empresas de Tecnologia: Empresas que buscam investir em tecnologias ou que possuem plataformas de distribuição digital, como lojas de aplicativos ou serviços de streaming de jogos.

DECLARAÇÃO DO CHEFE DE DEPARTAMENTO

Ciência do Chefe de Departamento/Coordenador de Pós-Graduação:

Carimbo

Assinatura Chefe de Departamento ou
Coordenador de Pós-Graduação

Data

DECLARAÇÃO DO AUTOR (ES)/ CRIADOR (ES)

Declaro que guardo em minha posse, documentos de concordância de todos os autores/ criadores com o percentual de contribuição de cada um, bem como declaração de que todas as informações descritas neste relatório são verdadeiras.

NOME	(%) DE CONTRIBUIÇÃO NA CRIAÇÃO
Adriel Luiz	
Gabriel Marques	
Isabela de Gondra	
Jean Charles	

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
AGÊNCIA DE INOVAÇÃO E TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA (AGITTE)
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA**

Assinatura do inventor responsável

Data