

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

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.

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

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

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.

TECNOLOGIA

Há possibilidade de transferência imediata da tecnologia?

- Na hipótese do programa de computador ser transferido, como seria a disponibilidade?
() Gratuito (X) Pago

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

- **Em caso de pagamento para transferência de tecnologia, qual o valor estimado?**
R\$ 10.000,00 (Dez Mil Reais)
- **Como o software será disponibilizado?**
(X) Download () Apple Store () Google Play
(X) Outros: Netlify
- **Quantas pessoas estão envolvidas na pesquisa? (quantifique os alunos de pós-graduação, alunos de graduação, etc.).**
4 alunos de graduação envolvidos.
- **Quantifique os custos de desenvolvimento do software, levando em consideração mão de obra, know how, tempo, efetividade do sistema, dentre outros custos identificados.**
Mão de obra: Custo Zero (Voluntária).
Outros custos identificados: R\$ 1000 (Despesas pessoais e de deslocamento).
- **Quanto tempo foi utilizado para chegar ao estágio atual do software?**
8 dias com muito esforço e dedicação, superando todas as adversidades.
- **Determine o período estimado de permanência no mercado como uma possível tendência, projeções de:**
(X) até 10 anos () 25 anos () 30 anos ou mais () Outros:
- **Vai precisar de atualizações/substituições do sistema? Quais?**
Não.
- **Especifique áreas de aplicação do software**
A aplicação está voltada para a área de lazer e bem estar do usuário.
- **Cite mercados ou empresas que poderiam ter interesse em conhecer esta nova tecnologia (citar nomes e contatos)**
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.

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

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	25
Gabriel Marques	25
Isabela de Gondra	25
Jean Charles	25

Assinatura do inventor responsável

Data

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