



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RN**

**CAMPUS PARNAMIRIM**

**CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA**

**DISCIPLINA: PROJETO INTEGRADOR**

**ORIENTADOR: GIVANALDO ROCHA**

**COORDENADORES: ALVARO HERMANO & VALÉRIO MEDEIROS**

**TURMA: INFO 3 B V**

**INARA ROMEIRO DE SANTANA**

**LUAN MESSIAS DA SILVEIRA**

**RODRIGO GOMES DA ROCHA**

## **DESCRIÇÃO NARRATIVA DO FUNCIONAMENTO DO APLICATIVO**

**PARNAMIRIM**

**2017**

Ao entrar no aplicativo, na tela inicial há um botão de play, que ao ser clicado, abre o menu principal onde tem as opções de jogar, créditos, tutorial e sair.

Na opção créditos, quando clicada, entra numa tela onde existe o nome das pessoas pertencentes ao projeto e suas funções no mesmo.

Na opção tutorial leva para uma tela onde estão algumas informações sobre como jogar e o funcionamento do jogo.

A opção jogar leva para a tela de categorias onde se pode escolher qual a categoria de palavras que vai ser jogada. Se a categoria estiver desbloqueada, ele vai para a tela de subcategorias. O usuário vai escolher uma subcategoria. Se a subcategoria estiver desbloqueada, ele entra na tela do jogo da memória.

Quando chegar na tela do jogo, o script vai checar a variável do progresso do jogo. A partir dessa variável, ele vai saber em que etapa do jogo você estar. De acordo com essa variável global: ele vai separar as cartas das subcategorias anteriores para a revisão, vai embaralhar na tela junto com as traduções. O usuário clica numa carta e uma função guarda qual carta foi clicada, muda a aparência da carta para o visual dela quando clicada, fazendo aparecer a palavra que estava oculta. O usuário então clica em outra carta, o sistema guarda essa segunda carta e compara com a primeira. Caso elas formem um par, ela marca as duas cartas como pares. O processo é repetido até se formarem todos os pares.

Tendo o jogo terminado, o jogador volta para a tela de subcategorias e a variável global de progresso é incrementada, fazendo que a próxima subcategorias seja desbloqueada.

Quando todas as subcategorias são terminadas, desbloqueia a categoria de revisão. Quando você entra nessa categoria, é seguido o mesmo algoritmo que carrega as cartas, mas com a diferença no algoritmo que seleciona as cartas. Nessa subcategoria, vai ocorrer vários jogos da memória. O primeiro vai ser com palavras da última categoria jogada, o segundo com a última e a penúltima, o terceiro com a última, penúltima e antepenúltima e etc. Isso é para que, ao final, juntando com as revisões que ocorrem ao entrar em uma subcategoria, cada subcategoria tenha sido revisada o mesmo número de vezes.

Quando as categorias forem passadas, o mesmo processo ocorre, fazendo o jogador ir para a tela de categorias e a variável de progresso é incrementada fazendo

com que desbloqueie uma nova categoria. Terminadas todas as categorias, o jogo termina e aparece uma mensagem dizendo que você completou o jogo.

**OBS:** Alguns detalhes e funcionalidades extras podem ser adicionadas ao decorrer do desenvolvimento do jogo, sem que altero o objetivo ou interfira com o fluxo principal do aplicativo.