

Projeto – Jogo Educacional

Franciely Alves

Jogo para ensinar as 4 operações: adição, subtração, divisão, multiplicação.

Muitos alunos sentem dificuldades em compreender o conteúdo referente as quatro operações matemáticas. Levando em consideração os dados de inúmeras pesquisas que relatam que o aprendizado passa a ser mais eficaz quando a aprendizagem se aproxima do que os alunos veem no dia a dia, com isso, tenho como proposta desenvolver um jogo sério que tenha como personagens principais, super heróis, que com a ajuda dos usuários terão a missão de quebra as barreiras de dificuldades em aprender as quatro operações. A ideia é desenvolver um jogo dinâmico que proporcione engajamento ao jogar, tirando o usuário do mundo real, onde ele irá se colocar como um personagem do jogo que terá que cumprir as missões para finalizar com vitória.

O intuito é programar um super herói voando por diferentes cenários:

- Cenário 1: Cidade
- Cenário 2: Sertão ou região de paisagens
- Cenário 3: Espaço
- Cenário 4: Fundo do mar

Nos três primeiros cenários o personagem será programado para voar, e irá encontrar paredes em sua frente, as paredes irão conter resultados de operações, o usuário deve guiar o personagem utilizando as setas do teclado para que ele quebre com um soco (o personagem mudará de fantasia), a parede que corresponder a resposta correta da operação que será mostrada na parte superior da tela. A diferença no cenário quatro é que o personagem estará nadando.

O jogo irá iniciar com 4 vidas para o personagem, a cada resposta errada uma vida será perdida. Porém em meio ao jogo terão objetos que ao serem coletados irão aumentar o número de vidas.

O jogo irá conter uma tela inicial com um botão de jogar e um botão de instruções, que ao ser acionado, mostrará quais ações o personagem poderá executar para vencer o jogo.

Para cumprir as entregas o intuito é entregar cenário 1 e 2 na segunda entrega e cenário 3 e 4 na terceira entrega.