|  | **TERMO DE ABERTURA DO PROJETO** | | |
| --- | --- | --- | --- |
| Revisão Nº: | Data Revisão:/ / | **Pág.** |

| Nome do Projeto:  Cliente:  Patrocinador do Projeto:  Gerente do Projeto:  Previsão de Início e Término: | Projeto Interdisciplinar: Jogo de Adivinhação de Bandeiras Multijogador | |
| --- | --- | --- |
| SENAI | |
| SENAI | |
| Lívia Gomes | |
| 18/03/2025 | 10 /06/2025 |

**Descrição da Oportunidade a ser aproveitada ou do Problema a ser resolvido:**

| A oportunidade a ser aproveitada é a crescente popularidade de jogos educacionais e de conhecimento, especialmente os que combinam aprendizado com diversão. Atualmente, existem poucos jogos interativos que desafiam o conhecimento geográfico de forma envolvente e multiplayer, permitindo a participação simultânea de vários jogadores. O desafio, portanto, é criar um jogo que ofereça uma experiência divertida e educativa, ao mesmo tempo em que promove a competição saudável entre os jogadores e estimula o aprendizado sobre países e suas bandeiras. Além disso, há uma demanda por jogos que funcionem de forma eficiente em dispositivos móveis e na web, permitindo uma maior acessibilidade. |
| --- |

**Objetivo:**

| O objetivo do projeto é desenvolver um jogo de adivinhação de bandeiras, acessível tanto em dispositivos móveis quanto na web, que permita aos jogadores identificar bandeiras de diferentes países e competir em tempo real com outros jogadores. O jogo selecionará aleatoriamente até 20 bandeiras, registrando o número de acertos e o tempo total da partida, além de permitir uma competição multiplayer entre no mínimo três jogadores simultâneos, mantendo a sincronização dos dados em 10 rodadas. |
| --- |

**Descrição Resumida do Projeto:**

| O projeto visa criar um jogo interativo de adivinhação de bandeiras, que seja multiplayer e acessível tanto na web quanto em dispositivos móveis. O jogo envolverá a exibição de bandeiras de diferentes países, onde os jogadores devem digitar corretamente o nome do país correspondente. Será implementado um sistema de rodadas, no qual cada jogador terá uma chance de responder dentro de um limite de tempo. Ao final de cada rodada, o sistema irá registrar o desempenho de cada jogador, incluindo o número de acertos e o tempo total de jogo. A sincronização entre os jogadores será garantida para assegurar uma experiência fluida e competitiva durante o jogo. |
| --- |

**Restrições:**

| * O jogo deve funcionar tanto em navegadores quanto em navegadores quanto em dispositivos móveis. * O sistema de autenticação deve ser simples, sem necessidade de cadastro ou armazenamento de usuários. * A comunicação entre jogadores deve ocorrer em tempo real. * A interface deve ser intuitiva e responsiva. * Apenas HTML, CSS e JavaScript devem ser utilizados no front end. * O backend pode ser desenvolvido em NodeRed, Node.jS (Express) ou Django (Python). * A API para as bandeiras pode ser própria ou de terceiros. |
| --- |

**Premissas:**

| * O jogo deve permitir pelo menos três jogadores simultâneos. * Deve ser possível registrar a pontuação e o tempo de cada jogador. * A sincronização entre jogadores deve garantir uma experiência justa e equilibrada. * A experiência do usuário deve ser otimizada, garantindo boa jogabilidade tanto no desktop quanto no mobile. * A implementação deve seguir um planejamento estruturado em sprints, garantindo entregas funcionais ao longo do desenvolvimento. |
| --- |

**Estudos Preliminares:**

| Há necessidade da realização de estudos preliminares/complementares antes do início do projeto? ( x ) Sim ( ) Não |
| --- |
| Se sim, quem será o responsável pelo estudo? Todos os integrantes do grupo. |

**Local da Reunião Data da Reunião**

| SENAI Hermenegildo Campos de Almeida | Semanalmente, até a data de entrega. |
| --- | --- |

**Participantes Assinatura**

| Kauã Gabriel Nunes | Kauã Gabriel |
| --- | --- |
| Henrique Soares Nunes | Henrique Soares |
| Guilherme Cava Nascimento | Guilherme Cava |
| Lívia da Silva Gomes | Lívia Gomes |