

CENTRO UNIVERSITÁRIO CAMPOS DE ANDRADE
Ciências da Computação

Projeto integrador: Jogo Pacote de Areia

CURITIBA

2020

**Andrey Henrique Lopes Zeferino
Gustavo
Lucas Eduardo
Matheus de Paula
Vitor Araújo Lins**

Projeto integrador: Jogo Pacote de Areia

Trabalho apresentado como requisito para
composição da nota bimestral das disciplinas
Presenciais do Centro Universitário Campos de
Andrade – UNIANDRADE.
Prof. Orientador: Marta de Fátima Vencato e
Camille Bordini

CURITIBA

2020

LISTA DE SIGLAS

UNIANDRADE - Centro Universitário Campos de Andrade

1 INTRODUÇÃO

Este projeto foi desenvolvido e montado para a criação de um jogo, um jogo que possa auxiliar criança de 6 a 8 anos desenvolver seu raciocínio lógico e também melhorar algumas de suas habilidades lógicas.

Neste documento estará presente tudo que foi necessário para montar este jogo, o tempo realizado, o custo, etc.

Para a realização do jogo foi utilizado a linguagem de programação C

2 PERÍODO

O período para a realização deste projeto foi delimitado para entre 01/03/2021 até 18/04/2021

3 JUSTIFICATIVA

Criar um jogo para que crianças de 6 a 8 anos possam desenvolver raciocínio lógico, melhorando assim suas tomadas de decisão, criatividade, e em seus estudos

4 OBJETIVOS GERAIS E ESPECIFICOS

4.1 OBJETIVO GERAL

Desenvolver um jogo para crianças de idade de 6 a 8 em C, baseado em logica matemática para fins educativos se possível desenvolver até metade abril

4.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

Elaborar fluxograma.

Desenvolver código-fonte do jogo.

Planejar funções.

Analisar o pdf que pede o jogo.

Analisar como vai ser o desenvolvimento do jogo

Desenvolver o projeto.

5 ATIVIDADES A SEREM EXECUTADAS

Desenhar o fluxograma, instalar programas que serão utilizados para desenvolver o código, criar e implementar as funções no código, testar o jogo para garantir seu funcionamento, apresentar o jogo.

6 DELIMITAÇÃO DO PROJETO

6.1 ABORDAGEM DO PROJETO

Todo o trabalho para a realização deste projeto será de meios internos

6.2 PREMISSAS

Os requisitos para o projeto serão entregues rapidamente
A equipe irá trabalhar ao menos uma vez por semana

6.3 RESTRIÇÕES

O jogo só funcionará no Sistema Operacional Windows.
Será pelo prompt de comandos.
Será programado usando apenas com a linguagem de programação C.

6.4 DESCRIÇÃO

Após a finalização deste projeto, teremos um jogo que é jogado no prompt de comandos do Windows através de um .exe, que é mais destinado às crianças.

7 CUSTO

Necessidade para o projeto	Custo
Salário 2 dev	R\$7000,00
Salário Scrum Master	R\$8000,00
Conta de luz	R\$500,00
Conta de água	R\$350,00
Conta de internet	R\$200,00
Preço do equipamento adequado	R\$4000,00
Preço para alugar um local para realizar desenvolvimento	R\$1500,00
Total	R\$21550,00

Na tabela acima está tudo sobre os custos, incluindo o total.

8 RESULTADO ESPERADO

Após a finalização deste projeto é esperado um jogo em perfeito funcionamento para o usuário, sem problemas de lógica e programação.

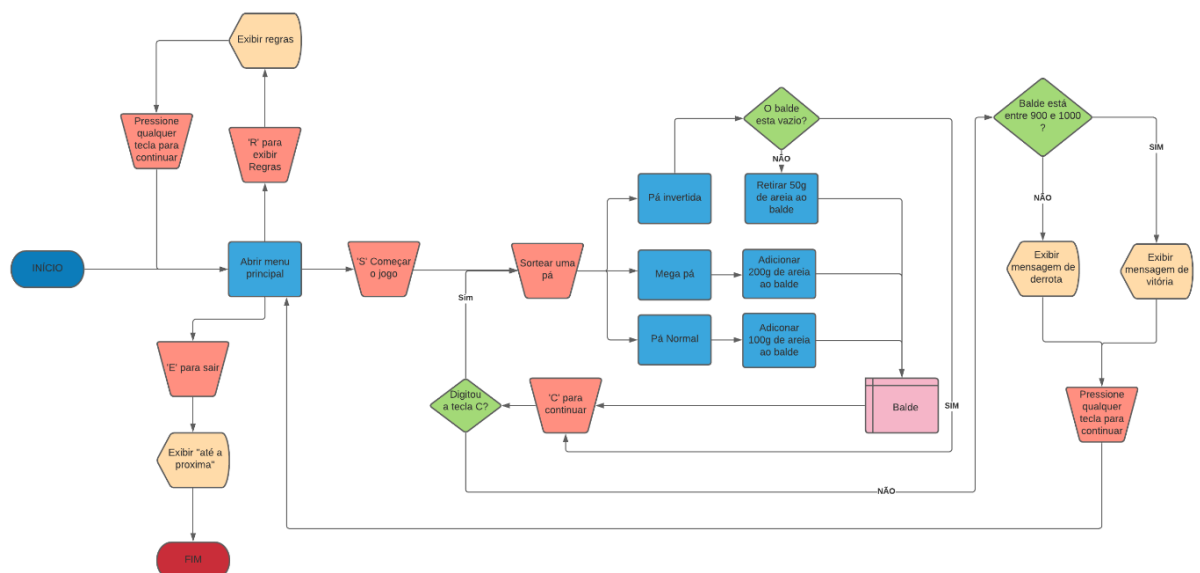
9 CRONOGRAMA

A seguir o cronograma da realização do projeto, mostrando o que foi feito e quando foi feito.

Nome do Projeto	Pacote de areia										
Prazo do Projeto	18 de abril de 2021										
Início	3 de março de 2021										
Término	18 de abril de 2021										
Tarefa	Responsável	Início	Término	Dias	Status	06/mar	13/mar	20/mar	03/abr	11/abr	18/abr
Projeto											
Cronograma	Gustavo,Lucas,Matheus,Andrey,Vitor	06/03/2021	06/03/2021	0	Completo						
Fluxograma	Gustavo,Lucas,Matheus,Andrey,Vitor	13/03/2021	13/03/2021	0	Completo						
Documento	Gustavo,Lucas,Matheus,Andrey,Vitor	11/04/2021	11/04/2021	0	Completo						
Correção do Fluxograma	Gustavo,Lucas,Matheus,Andrey,Vitor	11/04/2021	11/04/2021	0	Completo						
Código em C											
Menu do sistema	Gustavo,Lucas,Matheus,Andrey,Vitor	20/03/2021	20/03/2021	0	Completo						
Função Void: Sorteio	Gustavo,Lucas,Matheus,Andrey,Vitor	03/04/2021	03/04/2021	0	Completo						
Função Void: Balde	Gustavo,Lucas,Matheus,Andrey,Vitor	03/04/2021	03/04/2021	0	Completo						
Teste do Sistema	Gustavo,Lucas,Matheus,Andrey,Vitor	03/04/2021	03/04/2021	0	Completo						
Conclusão do jogo	Gustavo,Lucas,Matheus,Andrey,Vitor	20/03/2021	18/04/2021	29	Completo						

10 FLUXOGRAMA

A seguir a imagem do fluxograma que exhibe o funcionamento e lógica do jogo



11 REFERENCIAS

Oakley, J. H., & Kunisch, N. (2000). Makron. In American Journal of Archaeology (Vol. 104, Issue 1, p. 135). <https://doi.org/10.2307/506804>

Evaristo, J. (2009). Aprendendo a Programar na Linguagem C. 139. <http://professor.ic.ufal.br/jaime/livros/C.htm>

Matem, G., Walter, T., Resumo, S., & Uma, G. S. (Publicado em 2008). GRAN CURSOS - Obcursos Raciocínio Lógico com WALTER SOUSA Página 1. V, 1–6.