Capa

Contra Capa – Orientador – Jeferson e Carlos

Agradecimentos

Resumo

Lista de Figuras

Lista de Tabelas

Sumário

~~Introdução~~

~~Problematização~~

~~Hipótese~~

~~Objetivos~~

~~Objetivos Gerais~~

~~Objetivos Específicos~~

~~Metodologia~~

**Pesquisa da área {**

Realidade Virtual – O que é?

Jogos – o que são? {

Jogos Eletrônicos e Mobile}

**Desenvolvimento {**

Programação no Android - SDK

Java ME

XML

Unity

}

Outras ferramentas {

Adobe CC

Word

Unreal Engine

Blender

}

}

**Custos** –

Questão de Métricas – perguntar

Custos de versão aluno e versão professor

Funcionalidades do aplicativos

Entradas externas – nome do jogador para score , que jogo quer jogar

**Custos de Produção**

**Custos da mão de obra**

- perguntar pro janversan

Markup

- aquele negócio de “powered by verizon” na splash screen de recompensa

Distribuição – Google Play Store, Amazon App Store, Aptoide, Samsung Apps

Divulgação pelo App of the Day e App Grátis, In-app purchases

Bundles

Conclusão

Referências

Periféricos no aplicativo – wiimote, etc

Jogos gratuitos que só rodam na nossa plataforma pro

DRM