



# DINO'S PLAY

Jogo de dinossauro em console  
portátil

Gabriel M. Conke

Henrique A. P. Mendes

Victor B. Errera

Oficina de Integração 2023.1 (S71)



# SUMÁRIO



**01** **INTRODUÇÃO**  
Motivações e proposta  
do projeto

**02** **HARDWARE**  
Peças, componentes e  
estrutura.

**03** **SOFTWARE**  
Software por trás do  
jogo

**04** **RESULTADOS**  
Projeto finalizado e  
demonstrações

# 01. INTRODUÇÃO

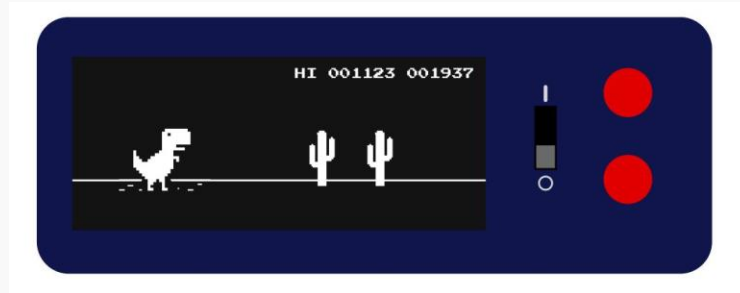




# Motivações

- Cotidiano acelerado da sociedade.
- Desejo por entretenimento.
- Diversão versátil, prática e prazerosa.
- Melhor bem-estar social.

# PROPOSTA



# PROPOSTA



## Eletrônica

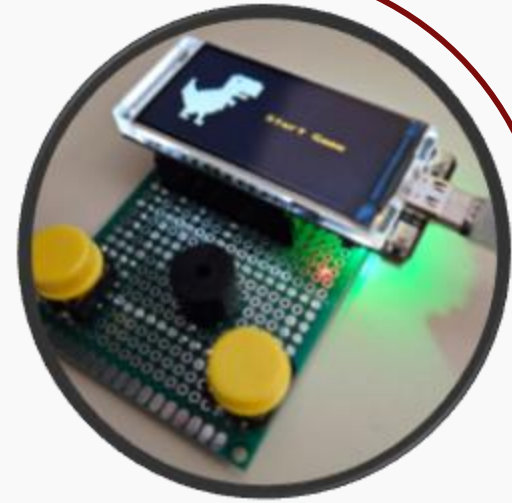
Integração dos componentes  
Criação da PCB  
Atuação com ESP-32  
Fontes de energia



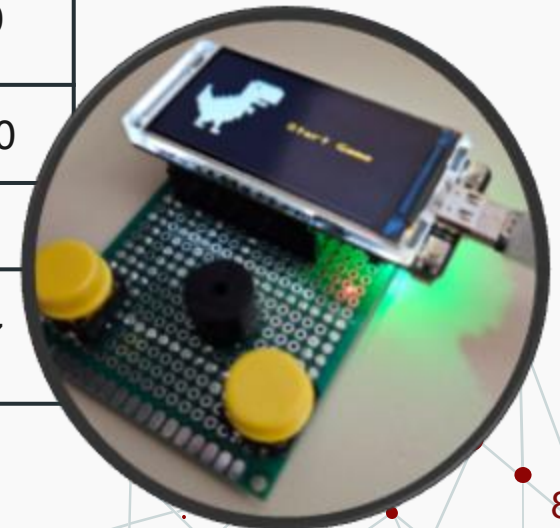
## Computação

Codificação  
Resposta Visual  
Ranking

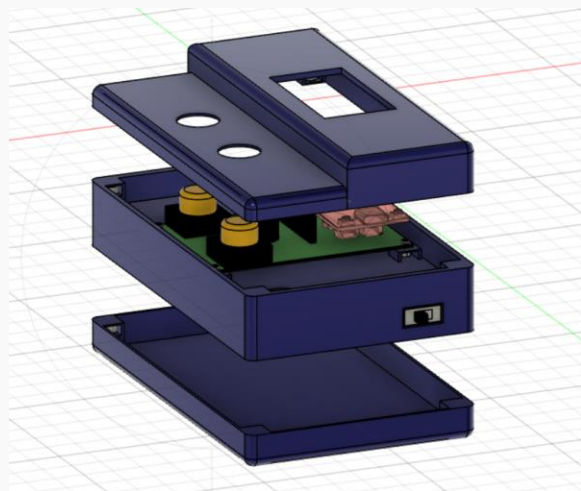
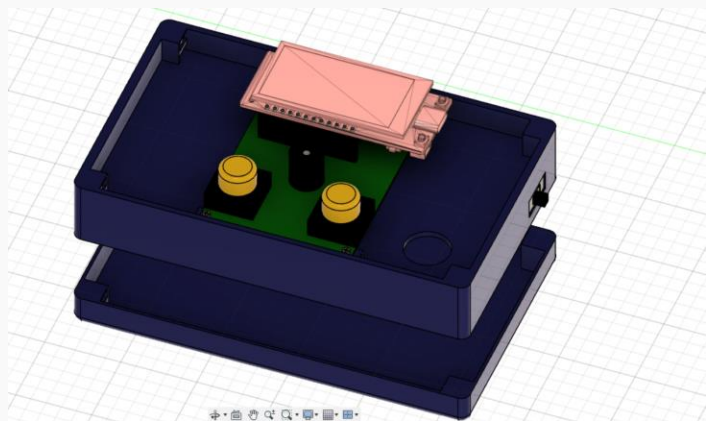
# 02. HARDWARE



<b>COMPONENTE</b>	<b>FUNÇÃO</b>	<b>PREÇO</b>
Display acoplado a ESP-32	Procedimentos gráficos e integração software-hardware	\$126,33
Botões, switch e buzzer	Jogabilidade, modo de energia e resposta visual, respectivamente	\$9,00
Case	Armazenamento dos componentes	\$48,00
Power Bank	Alimentação da ESP-32	\$170,00
PCB	Circuito impresso	\$7,00
Imãs, parafusos e porcas	Integração dos componentes e construção da case	\$26,47







# 03. SOFTWARE



# Ajustes Gerais

- Programação feita em C++ de acordo com o paradigma orientado à objetos.
- Aplicativos para organização (GitHub, modelagem...).
- Cuidados com problemas relacionados a memória.



COMPONENTE	FUNÇÃO
VSCode	Ambiente para a codificação geral
StarUML e GitHub	Modelagem, organização e versionamento do código
Fusion360	Criação da case para posterior impressão 3D
Arduino IDE	Interação código-ESP32

# 04. RESULTADOS





# Resultados

- [https://youtu.be/\\_XYuBXV5RuM](https://youtu.be/_XYuBXV5RuM)