

TÍTULO ABBREVIADO DO DOCUMENTO

# Porte de um jogo de Indie de sucesso para nova plataforma HAXE.

Tiago Lemos Ribeiro

(Relatório de Aprendizagens)

**Resumo**— Este texto relata as experiências adquiridas durante o porte de um vídeo-jogo complexo para uma nova plataforma, a adaptação de várias bibliotecas e tecnologias novas, o desenvolvimento e contribuição para essas várias tecnologias, e a comunicação e interação com os vários membros das comunidades que co-desenvolvem e mantêm estas plataformas open-source.

**Palavras Chave**—Open source, haxe, git, github, defenders quest, defenders quest 2

*Qual Trabalho? Dava haxe por introdução ao assunto*

## 1 TRABALHO COLABORATIVO ONLINE

ESTE trabalho tem implicado esforços, coordenação e decisões tomadas por vários membros que participam no desenvolvimento quer do jogo quer das bibliotecas open-source que se usam.

Por se tratar de um produto baseado em projetos open-source, e por se tratarem de poucas pessoas em cada projeto, a cultura baseia-se num desenvolvimento descentralizado em que não existe um líder assumido ou este é bastante democrático. As decisões são tomadas a partir de ideias contribuídas pelos participantes e críticas postas a essas mesmas propostas.

O papel ativo de cada um tem influencia no grupo, nas decisões tomadas e no resultado final dos vários componentes do produto final bem como o próprio produto.

Não existe fórmula para qual deve ser o papel de cada um, onde acaba e onde começa, mas pelo observado quanto maior é a participação de um indivíduo, quanto mais impacto tiver o seu trabalho e quanto melhor for a sua imagem perante outros elementos,

- Tiago Lemos Ribeiro, n. 64066,  
E-mail: [tiago.ribeiro@tecnico.ulisboa.pt](mailto:tiago.ribeiro@tecnico.ulisboa.pt),  
aluno de Engenharia do IST, *qual?*  
Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.

Manuscrito entregue em 23 de Junho de 2014.

mais facilidade e apoio terá em implementar as suas ideias e maior influência terá a sua opinião sobre decisões a serem tomadas.

Claro que este liberalismo não é total pois não haveria progresso, existe um sentido de confiança nos vários membros que permite uma sensação de liberdade, mas ao fim ao cabo o responsável pelo projeto ou biblioteca tem em seu poder as decisões finais, um interesse maior no desenvolvimento do seu projeto e é normal designar tarefas a alguns participantes conforme estes proponham tarefas ou se disponibilizem a realizar outras tarefas.

De notar que entre o jogo que desenvolvo e os projetos open-source, não existe grande diferença nas metodologias de trabalho daí estar a incluir os dois na mesma categoria, existe claro uma maior autoridade e responsabilidade por parte do responsável do jogo por se tratar de um projeto comercial.

## 2 PORTFÓLIO E MARKETING

Como já foi referido tem grande importância a perceção dos outros em relação a um indivíduo na aceitação das suas ideias, e consequente investimento, divulgação, expectativa etc..

A reputação que cada um constrói baseia-se nas suas ações, publicações (blogs, sites, redes sociais etc.), qualidade dos projetos em

(1.0) Excelent	LEARNING					DOCUMENT						
(0.8) Very Good	CONTEXT x2	SKILLS x1	REFLECT x4	S+C x1	SCORE	Structure x0.25	Ortogr. x0.25	Gramm. x0.25	Format x0.25	Title x0.5	Filename x0.5	SCORE
(0.6) Good	1.2	0.6	2.0	0.4	4.2	0.15	0.15	0.10	0.18	0.5	0.0	1.08
(0.4) Fair												
(0.2) Weak												

que tenha trabalhado e sucesso desses mesmos projetos.

Essa reputação traz expectativas quanto ao que se espera que seja alcançado por essa pessoa, mas o mais importante é que traz também uma grande adesão à causa dessa pessoa e ajudas para concretizar os seus objetivos.

Esse marketing ao nível do indivíduo é extremamente importante, e os “grandes” usam-no para obter recursos como dinheiro (pré-vendas ou financiamento), apoio técnico, feedback (opiniões, testes, críticas), ajudas em áreas diversas por entendidos na matéria, tomada de decisões em projetos que participam.

### 3 EFICIÊNCIA E EFICÁCIA

Por estar a realizar vários projetos em simultâneo com a escola, e por esses trabalhos serem importantes para várias pessoas e existirem expectativas em jogo, obriga a que os trabalhos sejam feitos de modo a ser preciso poucas correções (Eficácia) e a ocuparem o menor tempo de implementação para ficarem prontos (Eficiência).

Desde que comecei a realizar trabalhos extra curriculares tenho melhorado (e de que maneira) estes aspetos desde mudanças no espaço de trabalho, a procedimentos, ferramentas usadas, ética e gestão de recursos/tempo para conseguir ser eficaz e eficiente em vários projetos que me disponho a realizar.

### 4 OUTRAS APRENDIZAGENS E CONCLUSÕES

À medida que uma pessoa investe tempo numa área, essa pessoa evolui e se os seus progressos forem partilhados e contribuírem de algum modo para outras pessoas, esse indivíduo terá cada vez mais seguidores a disponibilizarem recursos, bem como maiores responsabilidades e expectativas em cima.

Em última análise é importante trabalhar não para proveito próprio, ou por dinheiro (embora seja às vezes necessário), mas por prazer e para oferecer alguma coisa a outras pessoas

(voltando ao dinheiro penso que é possível e até mais fácil obter desta maneira mesmo assim).

Quanto mais cedo se começa a contribuir para outras causas melhor na minha opinião, gostaria de ver isso aplicado no ensino em vez de sobre-lotarem o aluno com projetos sem valor prático deveriam haver mais propostas para atividades que influenciassem a avaliação académica do aluno, são muitos anos de estudo e teoria que metem à frente dele e muitas vezes toldam o verdadeiro objetivo da sua aprendizagem e o que lá fora realmente esperam dele.

Neste tipo de documento (Técnico)  
a Conclusão deve começar com  
um resumo do assunto abordado  
e depois deve valer o resultado