

Compiling the history of the "Área de Jogos do IST"

Francisco Dourado

Relatório de Aprendizagens

Resumo—De modo a completar os objectivos definidos para a actividade, foi desenvolvido um website para a Área de Jogos do IST que poderá guardar informações acerca dos jogos criados pelos alunos de Mestrado em Multimédia.

Palavras Chave—área de jogos, portefólio, website, WordPress, temas, plugins, ~~TEX~~, relatório.

1 INTRODUÇÃO

O principal objectivo desta actividade é o de compilar e tornar pública a história e as informações acerca dos videojogos elaborados nas disciplinas de Tecnologia de Jogos e Simulação (TJS) e de Desenho e Desenvolvimento de Jogos (DDJ), do Mestrado de Engenharia Informática e de Computadores do Instituto Superior Técnico (IST), na área de Multimédia, de forma a que qualquer pessoa tenha acesso à sua visualização e possa ter uma melhor ideia daquilo que é feito na área.

- António Santos Ferreira Machado, nr. 68122,
E-mail: antonio.machado@tecnico.ulisboa.pt,
- André Elias Bastos Pires, nr. 68593,
E-mail: andre.b.pires@tecnico.ulisboa.pt,
- André José Faria Bico, nr. 69657,
E-mail: andre.jose.faria@tecnico.ulisboa.pt,
- Francisco Horta Dourado, nr. 69962,
E-mail: francisco.dourado@tecnico.ulisboa.pt,
- João Luís Parracho Fazenda dos Reis, nr. 70123,
E-mail: joao.l.reis@tecnico.ulisboa.pt,
- Sancho Fernandes de Mascarenhas, nr. 70526,
E-mail: sancho.de.mascarenhas@tecnico.ulisboa.pt,
- Alexandre Libério Lobo Pimentel, nr. 70554,
E-mail: alexandre.pimentel@tecnico.ulisboa.pt,

Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.

Manuscript received January 17, 2015.

PORQUE NOTIVD ESTÁ EM INGLÊS?

2 PRIMEIRA REUNIÃO

Assim que a distribuição pelas actividades foi concluída, fui contactado pelo professor Rui Prada, um dos principais responsáveis pela área de Multimédia e principal organizador desta actividade. Foi então marcada uma reunião no polo do TagusPark, juntamente com todos os outros alunos colocados. A actividade estava originalmente pensada para incluir 3 alunos, mas durante a reunião verificou-se que o professor tinha acabado por aceitar todos os 7 alunos que tinham concorrido, propondo-nos então um alargamento aos objectivos iniciais, visto sermos mais do que previsto.

Foram assim definidas 3 actividades distintas que distribuímos entre nós. Eu e mais dois colegas ficámos responsáveis por melhorar o website da Área de Jogos do IST, que actualmente se encontra demasiado simples e sem qualquer informação acerca dos trabalhos realizados pelos alunos.

Relativamente às outras actividades, dois outros alunos ficaram responsáveis por fazer um catálogo físico com todos os jogos da área de jogos e os outros dois alunos, por tentar entrar em contacto com antigos alunos do Mestrado com o objectivo de criar uma rede de contacto entre todos. Estas duas actividades estão descritas em mais detalhe no relatório de Actividade.

(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												
(0.4) Fair	1.2	0.5	2.0	0.5	4.2	0.2	0.15	0.15	0.15	0.4	0.5	1.55
(0.2) Weak												

3 ESTUDO INICIAL E REQUISITOS

Após esta primeira reunião realizámos durante a semana, individualmente, uma pesquisa por sites de jogos ou de colecções de vídeos ou fotografias e realizámos um primeiro protótipo em papel.

Na semana seguinte houve uma nova reunião, onde se juntaram as ideias para o site e se discutiram os requisitos mais importantes para o professor. A ideia era ter uma página inicial, talvez com um jogo semanal em destaque e as últimas notícias, a biblioteca de jogos, a página de notícias, uma página com ligação à feira anual de jogos do IST (MOJO) e uma página acerca da área de jogos em si.

A biblioteca de jogos era aquilo que tinha mais requisitos. O objectivo era ter uma grelha onde fossem apresentados os jogos, representados por um thumbnail, que seria uma imagem de capa ou do jogo em si. Também deveria haver filtros para ajudar a visualização ou a busca por um jogo específico. Ao carregar numa imagem, deveria abrir-se um popup contendo mais informações sobre o jogo, tais como a descrição, o ano, os autores, o género e a apresentação de mais algumas imagens e de um trailer do jogo.

De seguida, tratou-se de decidir qual seria a melhor ferramenta para o desenvolvimento do website. Visto que nenhum de nós tinha qualquer tipo de experiência em desenvolver páginas web de raiz, o professor sugeriu que utilizássemos a ferramenta "WordPress", que evita a necessidade de programar toda a página de raiz.

A semana seguinte serviu então para conhecermos a ferramenta. No meu caso, o que mais me ajudou foram alguns cursos existentes no Youtube, que me deram as bases necessárias para me familiarizar com o funcionamento geral do "WordPress" e me permitiram esclarecer algumas dúvidas que também surgiram mais tarde.

4 TRABALHO EM EQUIPA

Durante esta actividade o trabalho em equipa e organização foram fundamentais, tendo no entanto trazido alguns desafios. Houve 2 factores que dificultaram este trabalho, um deles foi a incompatibilidade de horários entre os três

elementos e o outro foi o facto de eu e outro colega sermos do polo da Alameda e o terceiro colega ser do polo do TagusPark.

Apesar disto tratámos de trocar contactos e comunicar regularmente cada alteração que fazíamos ao site, ou cada nova ideia ou dificuldade que surgia, tentando depois achar soluções em conjunto e acabámos por conseguir mantermo-nos organizados.

O facto de estarmos a trabalhar em conjunto também ajudou muito a combater o nosso factor de inexperiência, uma vez que nos permitia estar a procurar soluções para múltiplos problemas que surgiam, ou dúvidas, ao mesmo tempo, poupando muito tempo de pesquisa uns aos outros.

5 DESENVOLVIMENTO DO WEBSITE

Após uma familiarização básica com os conceitos da ferramenta "WordPress", começámos a testar algumas coisas e a tentar criar uma base onde trabalhar.

A primeira coisa que descobrimos foi que teríamos de encontrar um tema para o website. Em "WordPress", um tema, representa toda a estrutura de um site. Cada tema tem o seu estilo único, a sua forma de estruturar as páginas e trazem os seus próprios plugins incorporados. Podem também vir em código aberto, permitindo a sua edição, ou não.

Isto trouxe-nos muitas dificuldades e tivemos de testar muitos temas diferentes até encontrar o que melhor se adaptava aos requisitos pedidos pelo professor. Mesmo depois de optarmos por um tema, chegávamos a um ponto no futuro em que precisávamos de algo que o tema não permitia e tínhamos de voltar a procurar outro diferente, tendo muitas vezes de começar tudo de novo.

O mesmo se passou para os plugins. Estes permitem fazer diversas funções, podendo ser utilizados para melhorar o desempenho do site, ou para criar galerias de imagens, slideshows, pop-ups e diversas outras coisas. No entanto, tal como nos temas, os gratuitos vinham muito limitados ou com opções em falta, o que nos levou a também ter de experimentar muitos diferentes em busca do mais completo.

ser "polo" não está? ou a ser?

Isto não afecta a Acting ADE!

Tivemos assim diversas versões diferentes do site, que íamos partilhando com o professor, de modo a que ele também nos pudesse dizer aquilo que gostava e aquilo que gostava de ver mudado. Alguns dos requisitos do professor tiveram no entanto de ser adaptados, visto serem inicialmente demasiado complexos.

No final, acabei pessoalmente por comprar um plugin barato, mas que nos permitiu fazer algo um pouco mais semelhante ao que o professor pretendia.

O site ficou assim completamente estruturado, faltando apenas publicar o site e colocar as informações de todos os jogos, visto que, para motivos de teste, apenas lá colocámos alguns exemplos. Esta tarefa poderá ainda vir a ser feita, provavelmente no final do mês de Janeiro.

6 DIFICULDADES

Durante a realização desta actividade, encontrei diversas dificuldades que foram necessárias ultrapassar, muitas delas já tendo sido mencionadas anteriormente.

Penso que a principal tenha sido o facto de nenhum dos elementos do grupo ter qualquer experiência na realização e desenvolvimento de websites, o que levou à necessidade de um estudo prévio ao início do trabalho. Apesar de tudo, foi possível encontrar muito material didático online, bem como diversos vídeos explicativos no Youtube, o que facilitou imenso. Depois disso, foi uma questão de tentativa e erro. Ao testar as coisas no website é que íamos de facto aprendendo e ganhando hábito e experiência.

Para além disto, tivemos de experimentar dezenas de plugins e temas diferentes, na tentativa de encontrar aqueles que melhor satisfizessem as nossas necessidades. Infelizmente, as versões gratuitas nunca traziam todas as funções disponíveis, ou estavam muito limitadas, não permitindo a adaptabilidade que as versões pagas permitiam. Isto dificultou muito o nosso trabalho, não nos permitindo concluir a 100% os requisitos que o professor tinha inicialmente idealizado.

Outra dificuldade foi a questão da distância entre os elementos do grupo, como explicado

previamente na secção 4. Devido à distância entre os polos e aos horários incompatíveis, era-nos difícil reunir fora das reuniões organizadas pelo professor. Isto acabou por não prejudicar o nosso trabalho, mas é natural que o contacto directo entre elementos seja sempre preferível, pois permite uma melhor forma de comunicação e troca de ideias.

O facto da distância entre os polos também provou ser outra dificuldade para mim, uma vez que não pude comparecer a 3 das 5 reuniões realizadas pelo professor no Tagus-Park. Apesar disso mantive-me sempre em contacto com o professor e os meus colegas, para que me mantivesse a par do conteúdo das reuniões e também para que os meus colegas pudessem comunicar alguma sugestão ou dúvida da minha parte.

Um outro contratempo, por vezes, foi a comunicação entre todos os 7 alunos envolvidos, que provou ser algo difícil, uma vez que o único método de contacto entre todos era por email e por vezes não foi possível obtermos respostas de todos os elementos. Apesar de tudo fomos conseguindo comunicar e trocar informações entre todos.

7 CONCLUSÃO

Foi assim uma actividade que apresentou algumas dificuldades, como descritas na secção anterior, mas que acabaram por ser ultrapassadas com êxito.

Apesar do website não ter ficado totalmente concluído, evoluiu bastante em relação ao antigo, ficando estruturado de modo a poder ser populado com toda a informação acerca da área de jogos bem como os jogos criados pelos alunos anteriores, ou os que venham a ser criados no futuro.

Penso assim que foi uma actividade bastante produtiva, ajudando a criar as bases para que toda a informação possa no futuro ser guardada de forma organizada e para que qualquer pessoa possa ter acesso a ela.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer ao professor Rui Prada, que se mostrou sempre disponível e prestável

Neste tipo de documento (técnico) a CONCLUSÃO deve começar com um resumo do assunto abordado e depois deve realçar os resultados

e nos disponibilizou ajuda sempre que requisitado por nós.

Também gostaria de agradecer ao professor Gonçalo Pereira, que disponibilizou grande parte dos recursos necessários, como as contas WordPress e os servidores e também se mostrou disponível sempre que houve qualquer problema com o servidor.

REFERÊNCIAS

- [1] <http://ajist.tecnico.ulisboa.pt/>
- [2] <http://gaips.inesc-id.pt:8081/ajogos/>

Quêzto citadas no texto?

APÊNDICE IMAGENS EM ANEXO

Figuras devem estar referidas no texto!

De seguida seguem algumas imagens que ilustram o trabalho desenvolvido.



Figura 1. Screenshot do website antigo da Área de Jogos.



Figura 2. Screenshot do novo website da Área de Jogos. Página inicial



Figura 3. Screenshot do novo website da Área de Jogos. Biblioteca

figura deve estar referida no texto!

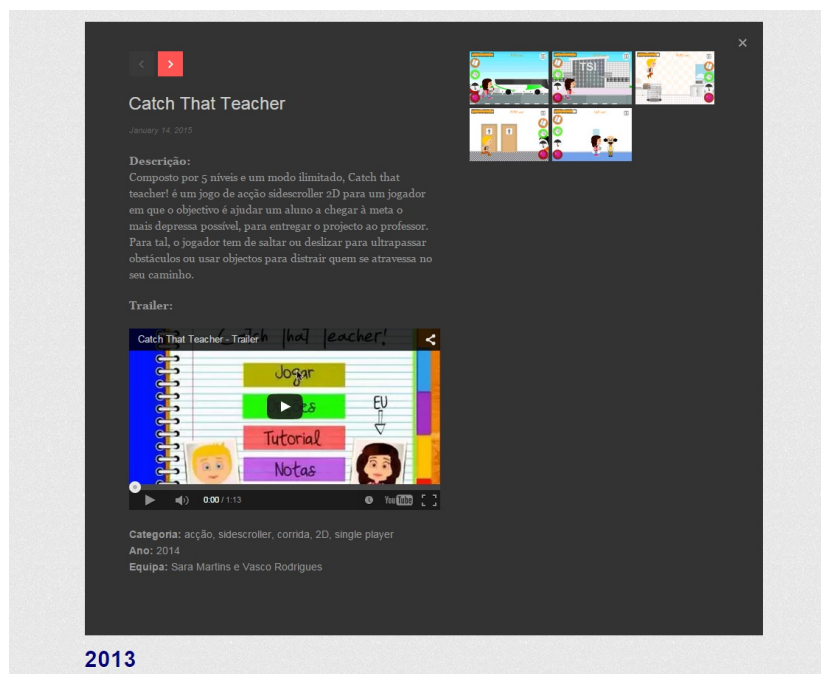


Figura 4. Screenshot do novo website da Área de Jogos. Exemplo de detalhes de um jogo