

# Proposta de Projeto 2025-2026

LICENCIATURA EM ENGENHARIA INFORMÁTICA

PROPOSTA N.º

TÍTULO	Aplicação móvel para análise de jogos de bilhar
ORIENTADOR PRINCIPAL	Arsénio Reis
COORIENTADORES	Tiago Pinto, Eduardo Pires
ALUNOS	1 a 2 alunos
ÁREA DE INVESTIGAÇÃO	Eng. Informática – Sistemas Inteligentes
CENTRO DE INVESTIGAÇÃO	
APRESENTAÇÃO	<p>O Bilhar é um género desportivo em que se joga sobre uma mesa retangular, usando um conjunto de pequenas bolas e manejando um taco de bilhar. Existem diversos jogos que se enquadram neste género, e.g., Snooker, Pool, Carambola, Bilhar Inglês, etc. A prática destes desportos está bastante disseminada, desde as associações locais até às ligas mundiais, em que as partidas são frequentemente transmitidas por canais desportivos e acompanhadas por grandes audiências. Atualmente, é frequente os jogadores tomarem notas sobre as suas jogadas, de forma a analisar e estudar as opções que tomaram durante o jogo</p> <p>Pretende-se desenvolver uma aplicação móvel, para telemóveis, que permita aos jogadores descreverem e anotarem jogadas, de forma simples e rápida, substituindo os cadernos de notas e introduzindo funcionalidades de interação com o utilizador, características dos dispositivos móveis.</p> <p>O projeto será desenvolvido em colaboração com a Federação Portuguesa de Bilhar.</p> <p>Keywords: Mobile Apps; Front-End Development;</p>
OBJETIVOS	<p>Desenvolver um analisador de jogadas em mesa de bilhar que permita registar, simular e analisar jogadas.</p> <p>Adicionalmente, o projeto tem os seguintes objetivos específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Levantamento do estado da arte</li><li>2. Identificação de casos de uso de análise de jogadas</li><li>3. Identificação de requisitos de UX</li><li>4. Desenvolvimento do analisador</li><li>5. Realização de testes com utilizadores e Análise de resultados</li><li>6. Escrita do relatório.</li></ol>

**NOTA: a totalidade deste documento (exceto esta linha) não deve exceder uma página.**