

Proposta de Projeto 2025-2026

LICENCIATURA EM ENGENHARIA INFORMÁTICA		PROPOSTA N.º
<i>TÍTULO</i>	Aplicação móvel para análise de jogos de bilhar	
<i>ORIENTADOR</i>	Arsénio Reis	
<i>PRINCIPAL</i>		
<i>COORIENTADORES</i>	Tiago Pinto, Eduardo Pires	
<i>ALUNOS</i>	1 a 2 alunos	
<i>ÁREA DE INVESTIGAÇÃO</i>	Eng. Informática – Sistemas Inteligentes	
<i>CENTRO DE INVESTIGAÇÃO</i>		
<i>APRESENTAÇÃO</i>	<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>	
<i>OBJETIVOS</i>	<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"> 1. Levantamento do estado da arte 2. Identificação de casos de uso de análise de jogadas 3. Identificação de requisitos de UX 4. Desenvolvimento do analisador 5. Realização de testes com utilizadores e Análise de resultados 6. Escrita do relatório. 	

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