



CiGames

ESPECIFICAÇÕES DE REQUISITOS DE SOFTWARE
CENTRO DE INFORMÁTICA - UFPB

EQUIPE:

Diego Reis

Leonardo do N P da Silva

Natercio Roque

Marcos André

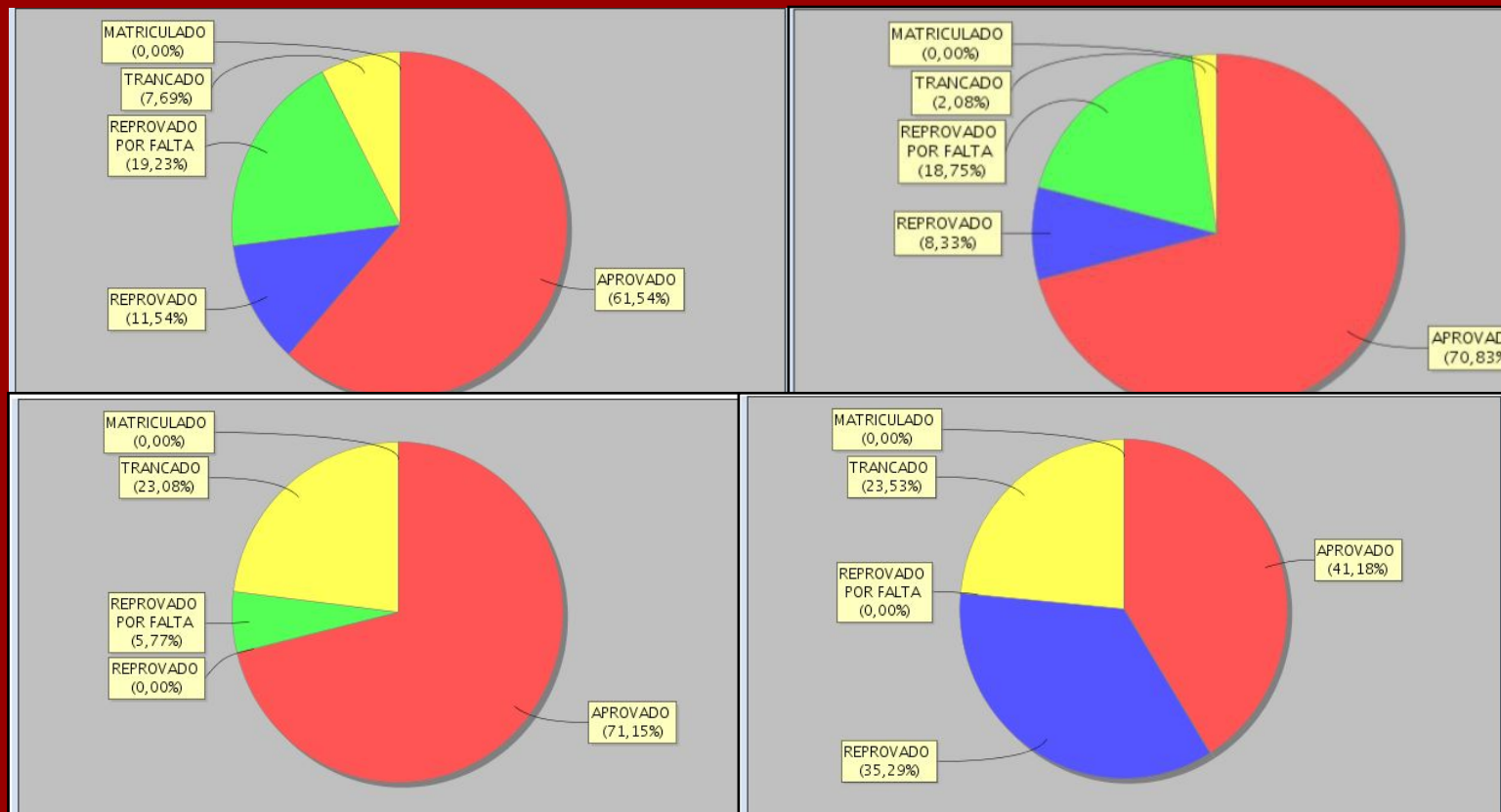
Graduando em Ciência da Computação

Graduando em Ciência da Computação

Graduando em Engenharia de Computação

Graduando em Ciência da Computação

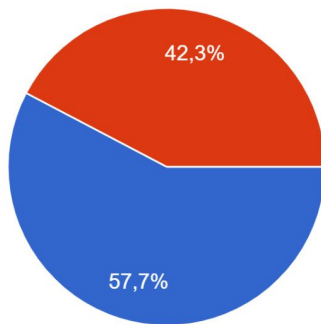
PROBLEMA AVISTADO POR NOSSA EQUIPE:



DADOS OBTIDOS APÓS LEVANTAMENTO:

Idade

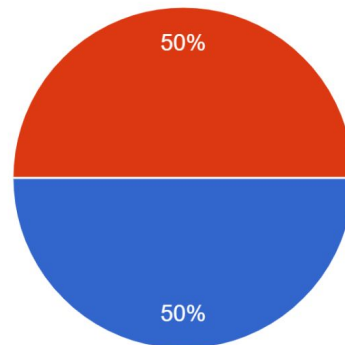
26 respostas



- Até 20 anos
- De 21-30 anos
- Mais de 30 anos

Em qual tipo de rede de ensino você cursou o ensino médio?

26 respostas

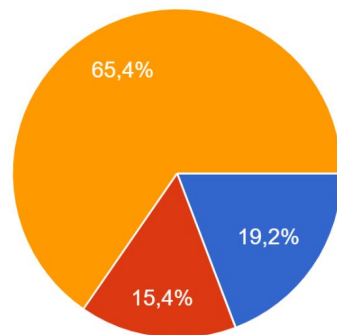


- Rede Pública
- Rede Privada

DADOS OBTIDOS APÓS LEVANTAMENTO:

Antes da graduação você já havia tido contato com logica e/ou linguagens de programação?

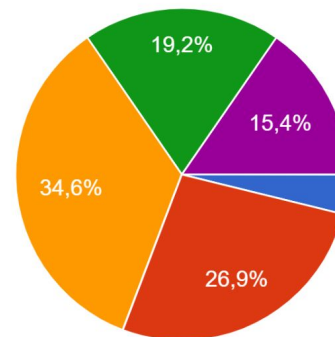
26 respostas



- Sim, mas muito pouco
- Sim, e já possuía conhecimento em programação
- Não, nunca havia tido contato

Qual o seu nível de Inglês?

26 respostas

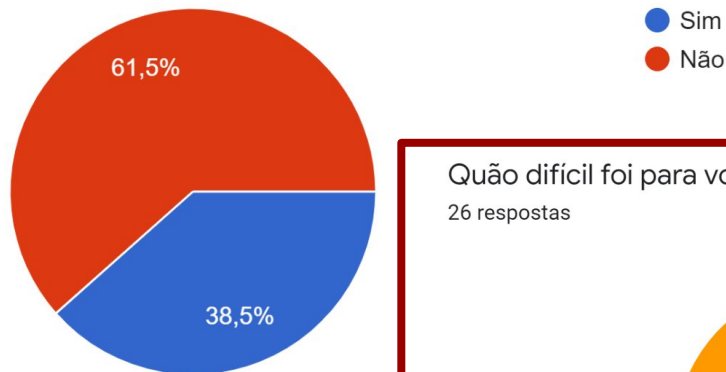


- Completamente Leigo
- Iniciante
- Intermediário
- Avançado
- Fluente

DADOS OBTIDOS APÓS LEVANTAMENTO:

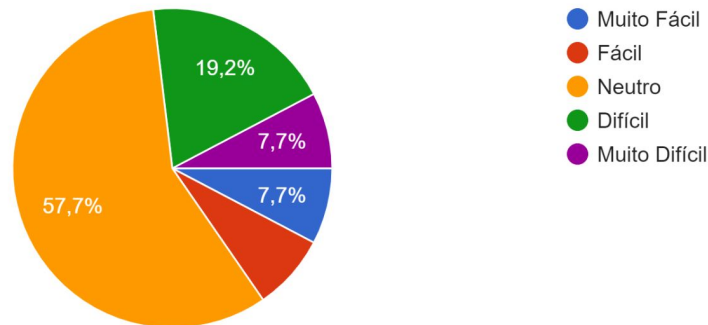
Os materiais oferecidos pelos docentes eram suficientes para absorver todo o assunto?

26 respostas



Quão difícil foi para você assimilar os conceitos da POO?

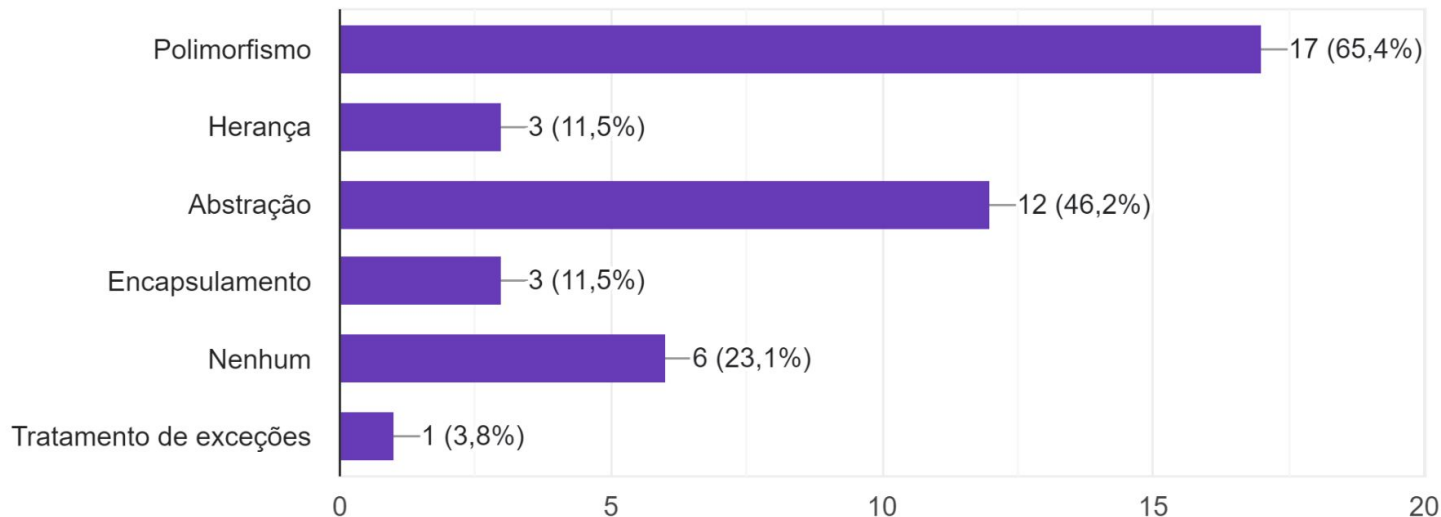
26 respostas



DADOS OBTIDOS APÓS LEVANTAMENTO:

Quais dos seguintes princípios você julga que foram de difícil compreensão?

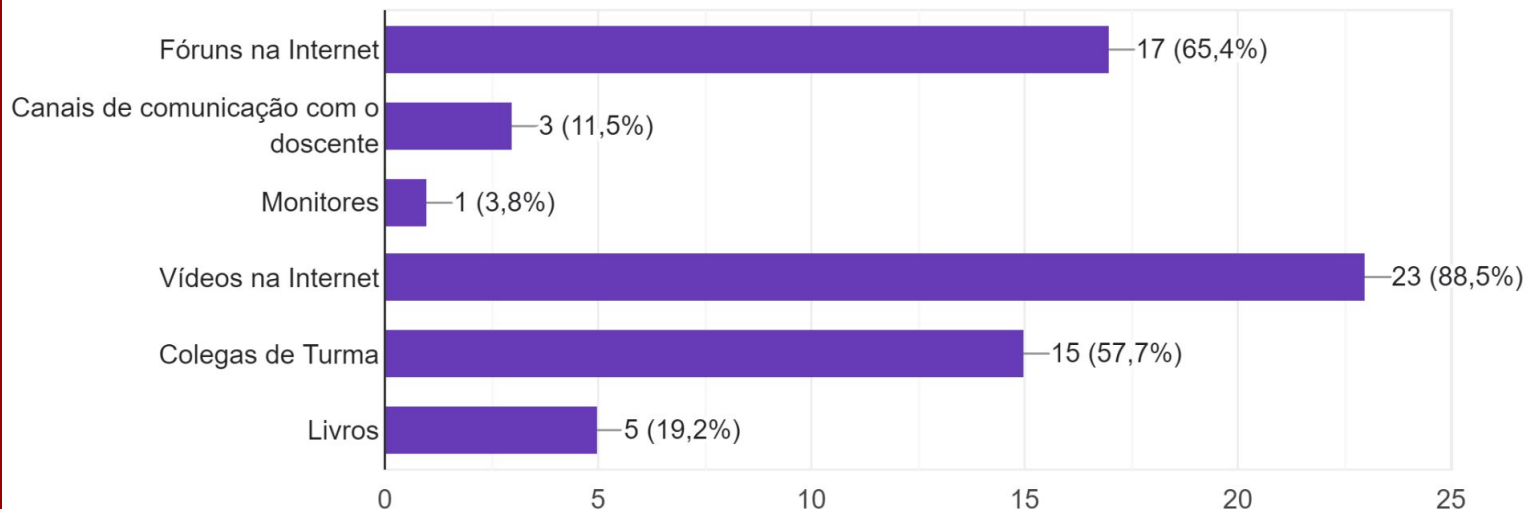
26 respostas



DADOS OBTIDOS APÓS LEVANTAMENTO:

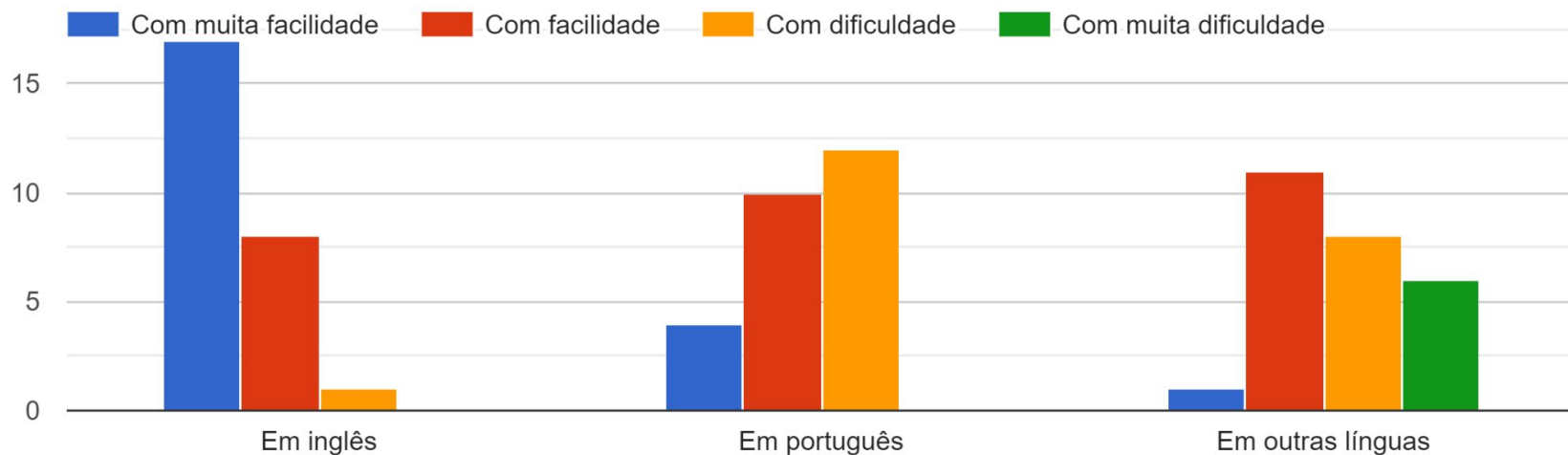
Na hora da dúvida a quais fontes de apoio você mais recorria para conseguir ajuda?

26 respostas



DADOS OBTIDOS APÓS LEVANTAMENTO:

Com que facilidade e acessibilidade linguística você consegue encontrar material extra e/ou ajuda para as suas dúvidas na internet?



“Vários jogos como Civilization têm o potencial de desenvolver suas habilidades analíticas. Como um jogo de estratégia, ele exige o pensamento criativo necessário para formar uma estratégia apropriada e realizá-la.”

Fonte:

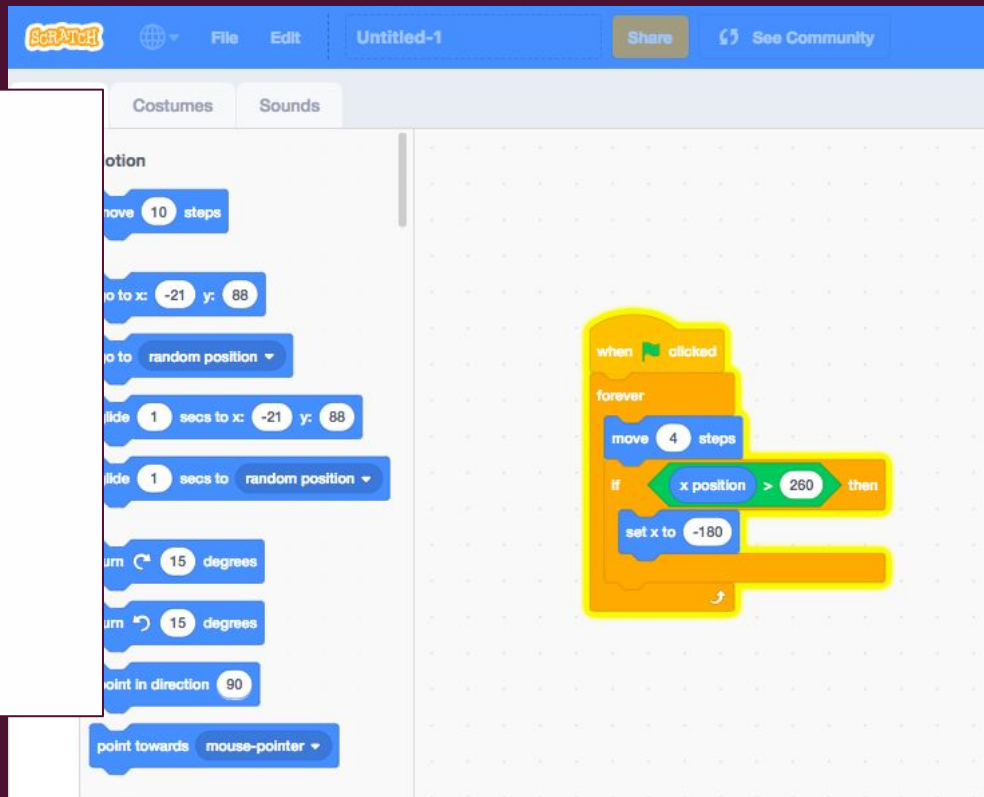
<https://ncube.com/blog/how-playing-video-games-can-help-you-improve-programming-skills>

Acesso em 18/06/2022

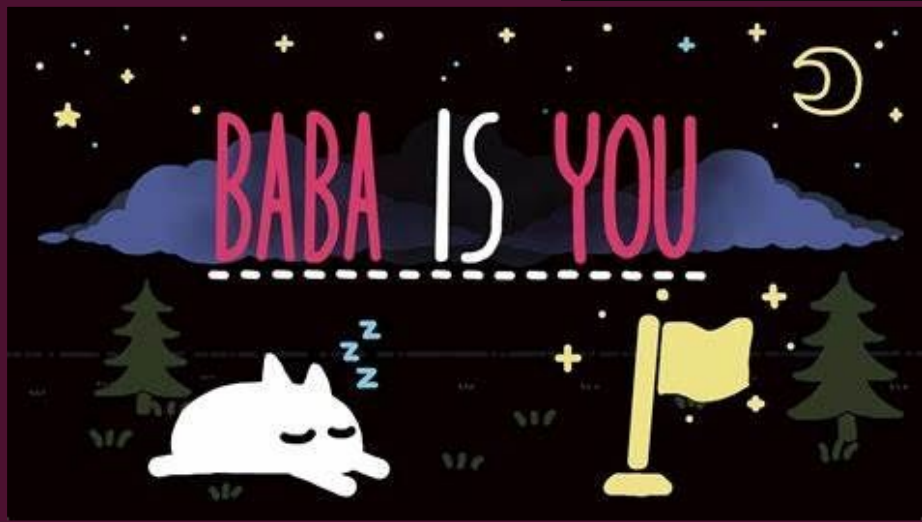
NOSSA SOLUÇÃO É O
HEFESTO, UM JOGO DIGITAL
QUE VISA AJUDAR OS
ESTUDANTES COM
DIFICULDADES EM
PROGRAMAÇÃO ORIENTADA.

SERÁ QUE JOGOS PODEM
ENSINAR
LÓGICA DE
PROGRAMAÇÃO?

JOGOS QUE ENSINAM PROGRAMAÇÃO:



JOGOS QUE ENSINAM LÓGICA:



ROCK IS PUSH



BA
BA IS YOU

JOGOS QUE ENSINAM PROGRAMAÇÃO:



```
1 hero = game.spawnPlayer("goliath")
2 boss = game.spawnXY("cow", 46, 40)
3 coin = game.spawnXY("gold", 0, 0)
4 boss.missileType = coin
5
6 game.score = 0
7
8 def onCollect(event):
9     if event.item.type == "gold":
10         event.target.say("Gold!")
11         game.score += item.value
12         if game.score > 100:
13             game.showVictory()
14
15 hero.on("collect", onCollect)
16
```

MAS ENTÃO O HEFESTO É SÓ MAIS UM?

MAS ENTÃO O HEFESTO É SÓ MAIS UM?

NÃO!

OBSERVE A PROPOSTA ÚNICA DE VALOR DO
HEFESTO:

Ao contrário dos jogos já existentes no mercado, a missão principal da ferramenta Hefesto é facilitar e aprimorar o aprendizado de Programação Orientada a Objetos (POO) com conceitos de arquitetura de software!

O Hefesto foi feito para ajudar os estudantes a entender como estruturar a criação de um objeto!

FERRAMENTAS ADOTADAS:



Telegram - Comunicação



Trello - Gerenciamento



Adobe Photoshop - Design



Github - Versionamento

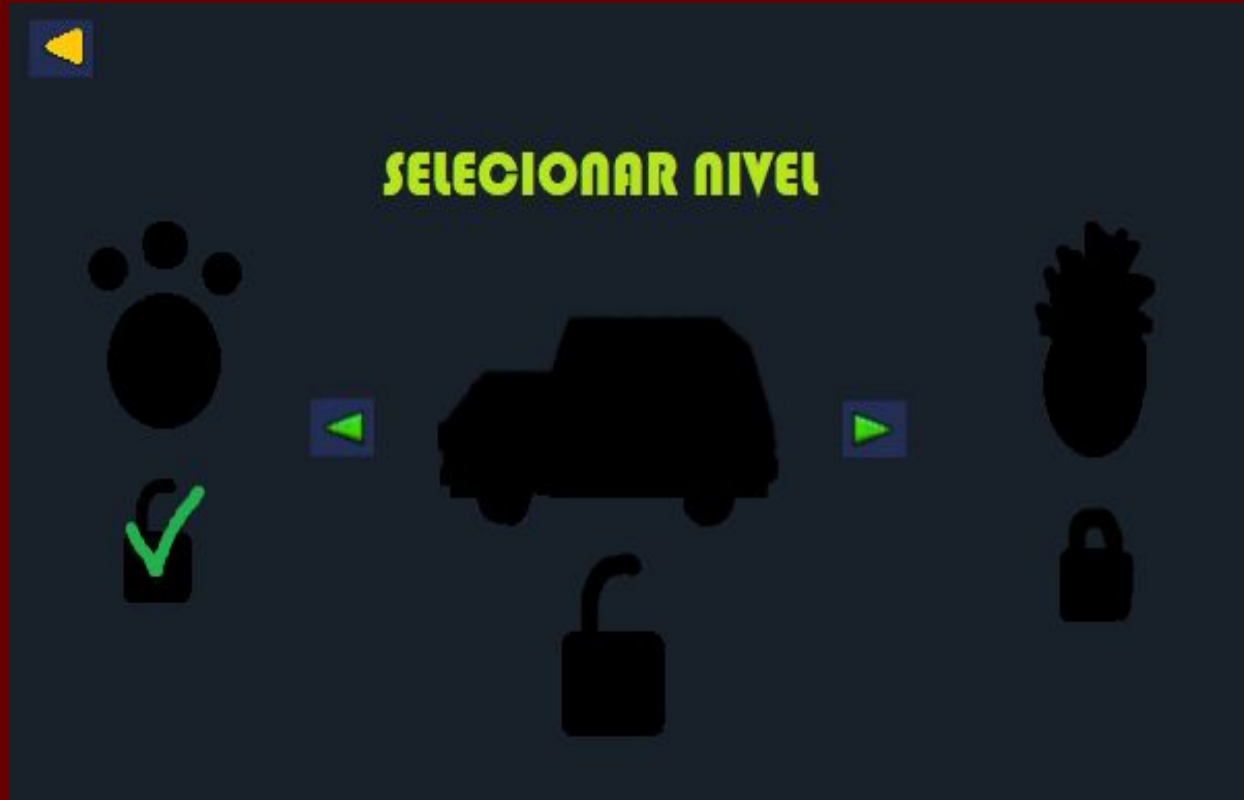


Draw.io - Prototipação

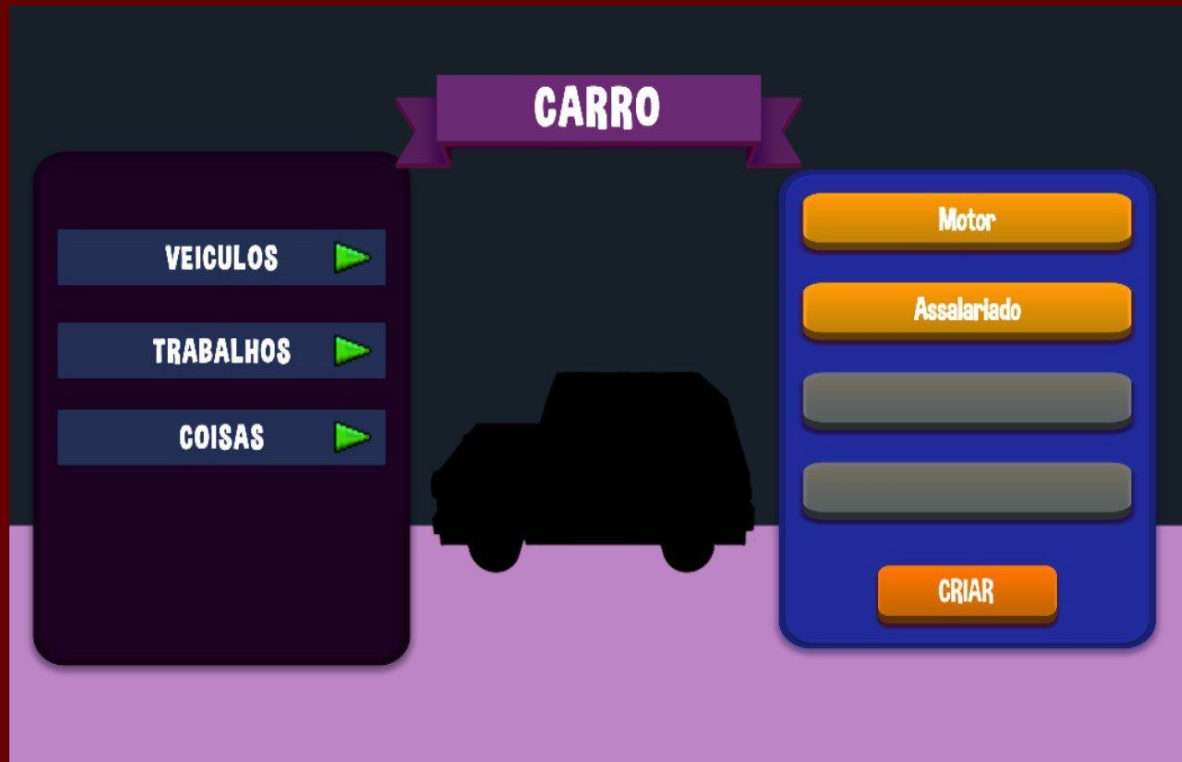


Unity Engine - Implementação

PROTÓTIPO DE INTERFACE:



PROTÓTIPO DE INTERFACE:



FUNCIONAMENTO:



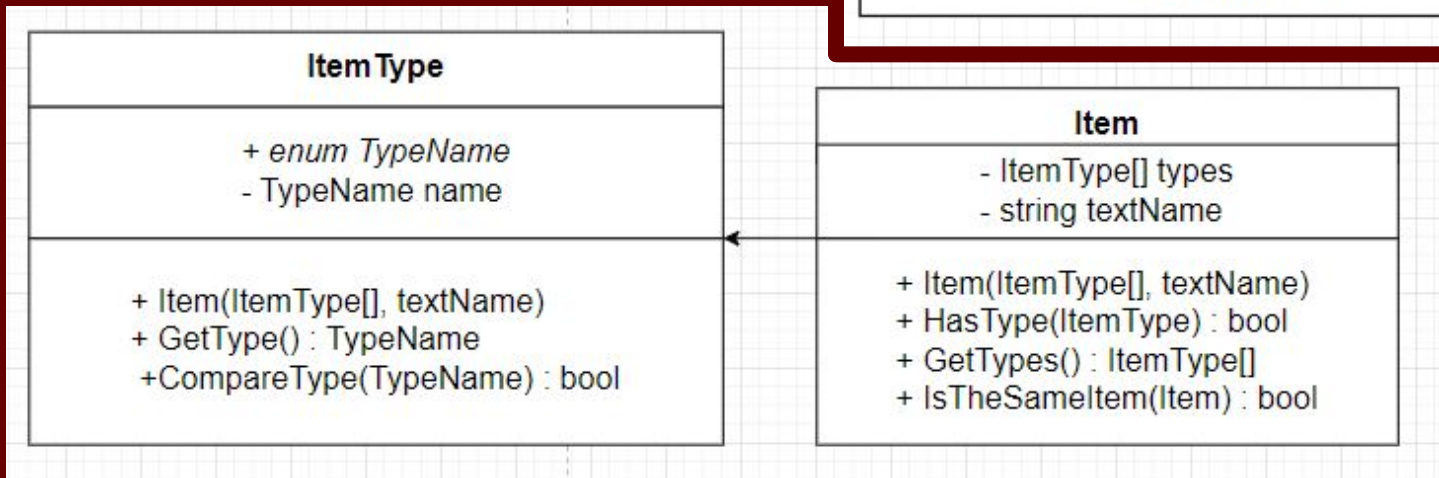
Disponível em: https://youtube.com/shorts/W_KtlthU808?feature=share

Acesso em 18/06/2022

CASOS DE USO:



DIAGRAMA DE CLASSES:

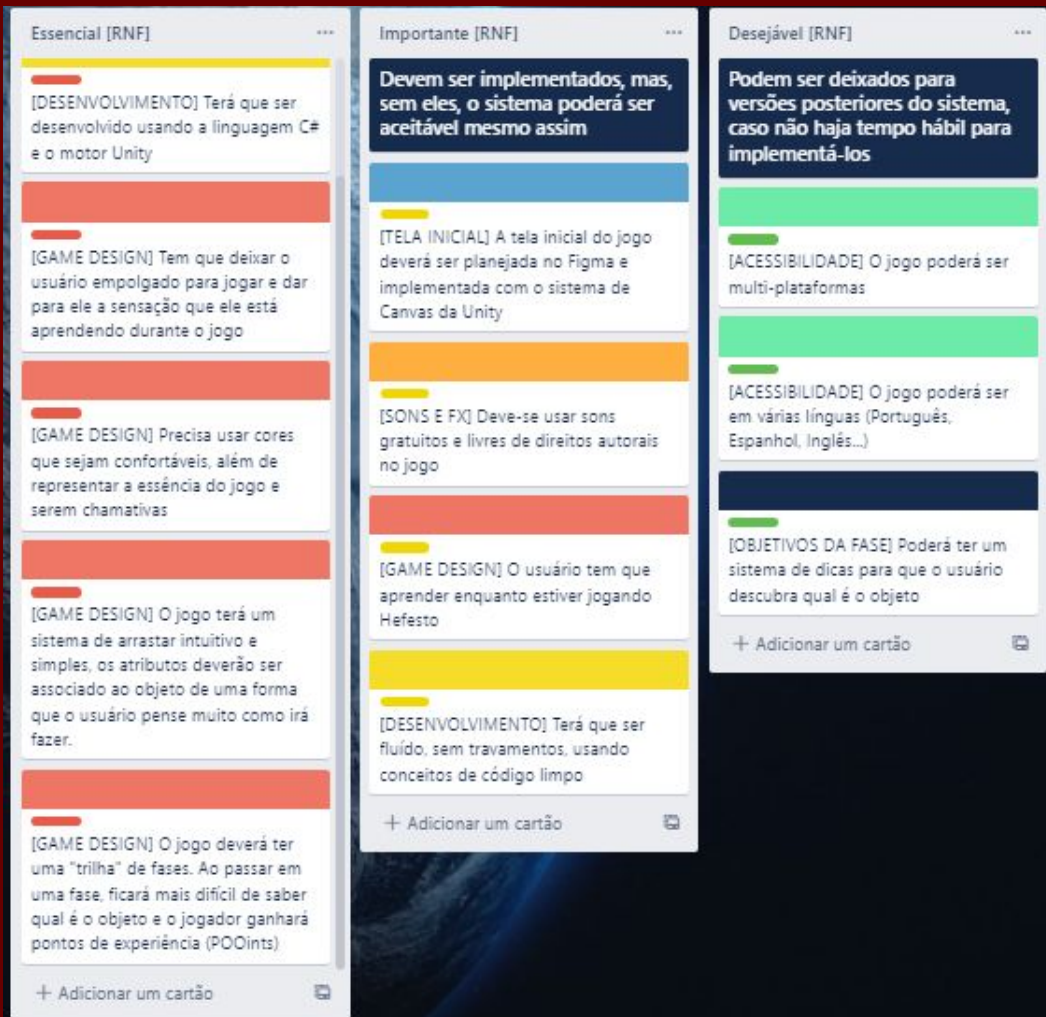


Essencial [RF]	Importante [RF]	Desejável [RF]
<p>Software não é aceitável a não ser que estes requisitos sejam implementados</p> <p>[ABA DE BUSCA] Implementação da Aba de Busca, onde vários blocos são dados para o usuário e ele pode colocar esses blocos na Aba de Criação</p> <p>[ABA DE CRIAÇÃO] Implementação da Aba de Criação, onde o jogador poderá criar objetos diferentes colocando blocos diferentes nessa aba, como se fosse uma mesa de craft.</p> <p>[OBJETIVOS DA FASE] Ao iniciar a fase, um objeto é escolhido para ser o objeto de criação, onde o nome desse objeto é apresentado para o jogador</p> <p>+ Adicionar um cartão</p>	<p>Devem ser implementados, mas, sem eles, o sistema poderá ser aceitável mesmo assim</p> <p>[ABA DE CRIAÇÃO] Deve ser exibido um preview em tempo real do objeto que pode ser construído com os campos inseridos na Aba de Criação</p> <p>[TELA INICIAL] Implementação de uma tela inicial com as opções: Novo jogo, Jogos salvos, Configurações e Sair</p> <p>[OBJETIVOS DA FASE] Terá que ter um sistema de validação para associar os objetos aos atributos ligados a eles.</p> <p>+ Adicionar um cartão</p>	<p>Podem ser deixados para versões posteriores do sistema, caso não haja tempo hábil para implementá-los</p> <p>[SONS E FX] Implementação de um sistema de som e fazer uso de música e efeitos sonoros</p> <p>[GAME DESIGN] Temporizador para exibir em quanto tempo a solução foi realizada.</p> <p>[GAME DESIGN] Exibir a implementação daquele objeto criado em alguma linguagem de programação</p> <p>[OBJETIVOS DA FASE] Ao criar um objeto, uma animação de rotação deve ser realizada</p> <p>+ Adicionar um cartão</p>

REQUISITOS FUNCIONAIS

Link do trello:

<https://trello.com/b/eJxURT4N/hefesto-prioridades>



REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

Link do trello:

<https://trello.com/b/eJxURT4N/hefesto-prioridades>

Referências:

BROCKMAN, Jay B; BIASI, Ronaldo Sérgio de. Introdução à Engenharia: Modelagem e Solução de Problemas. Rio de Janeiro: LTC, 2013. 294p. ISBN: 9788521617266.

Pleeger, Shari Lawrence. Engenharia de Software: Teoria e Prática. 2a.. Prentice Hall. 2004

PRESSMAN, Roger S; TRAVIESO, Mônica Maria G. Engenharia de software. 5.ed. Rio de Janeiro: McGraw-Hill, 2002. 843p : il. ISBN: 8586804258.

Postagem Digital:

<https://ncube.com/blog/how-playing-video-games-can-help-you-improve-programming-skills>, Acesso em 18/06/2022

OBRIGADO! :))