**CEETEPS – CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA**

**“PAULA SOUZA”**

**ETEC DR. JULIO CARDOSO**

**HABILITAÇÃO: TÉCNICO EM INFORMÁTICA**

**BUSCOU ACHOU RECEITAS**

**Luan Felipe Oliveira Bastianini**

FRANCA – SP

2015

**Luan Felipe Oliveira Bastianini**

**BUSCOU ACHOU RECEITAS**

Pré-projeto apresentado na disciplina de Planejamento de Trabalho de

Conclusão de Curso como requisito básico para a apresentação do

Trabalho de Conclusão de Curso do Técnico em Informática.

Orientador (a):

Gustavo Miranda.

FRANCA – SP

2015

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 5

2. JUSTIFICATIVA 6

3. OBJETIVO 7

3.1 OBJETIVO GERAL 7

3.2 OBJETIVO ESPECIFICOS 7

4. METODOLOGIA 8

1. INTRODUÇÃO

O projeto é o desenvolvimento de dois jogos para crianças na faixa etária de 5 a 12 anos com distúrbio de discalcúlia (discalcúlia é um problema neurológico em que a pessoa portadora sofre dificuldade em compreender números, diferenciar formas geométricas, na escrita de números, em fazer operações mentais e muitos outros), com uma tela de inicialização com opção para escolher os jogos.

O primeiro deles será um tabuleiro com 18 cartas sendo que 9 delas irá conter números escritos e os outros 9 será os algaritimos numéricos, o objetivo do jogo é que o jogados selecione o numero escrito e o algaritimo igual o do mesmo selecionado primeiro, com isso os dois irá desaparecer se os mesmo estiverem certos, o jogador terá um tempo para medir seu tempo Record.

O outro jogo é um ‘jogo da velha ’ só que no lugar de X e O será duas formas geométricas um triangulo e um polígono, o objetivo do jogo é o mesmo do jogo da velha comum, formar uma das três formas geométricas juntas na diagonal, na horizontal ou na vertical, este jogo será multiplayer, o jogador poderá jogar com outros, (colegas ou irmãos).

O jogo auxiliara o portador do distúrbio de discalcúlia em seu aprendizado em matemática, pois o jogo será divertido e muito simples de interder.

# 2. JUSTIFICATIVA

O motivo do projeto é ajudar pessoas portadoras do distúrbio a distinguir formas geométricas, raciocínio lógico, a identificação de números e suas escritas, segundo Andréia Borne(2012)”Os jogos constituem um espaço privilegiado para a aprendizagem e, quando bem utilizados, ampliam possibilidades de compreensão através de experiências significativas que se propõem”.

.

# 3. OBJETIVO

## 3.1 OBJETIVO GERAL

Auxiliar no aprendizado de pessoas com dificuldade em identificar formas geométricas, números e suas escritas, e disponibilizar diversão.

## 3.2 OBJETIVO ESPECIFICOS

* Jogo geométrico: que têm como objetivo desenvolver a habilidade de observação e o pensamento lógico. Como eles conseguimos trabalhar figuras geométricas, semelhança de figuras, ângulos e polígonos.

# 4. METODOLOGIA

O site será desenvolvido em HTML 5, CSS 3, com a ajuda de um framework font-and o twiter bootstrap, que foi desenvolvido pelo pessoal do twiter, o mesmo é usado em todos os sites da globo, com isso a globo.com traduziu todo o site do bootstrap ajudando a entender as explicações e todo seu contexto. O [Twitter Bootstrap](http://twitter.github.com/bootstrap/" \t "_blank) entra ai para te ajudar a ter produtividade, de maneira bonita e flexível, eliminando processos trabalhosos permitindo que você tenha mais foco no que está desenvolvendo.

O HTML5, além de estruturar sua aplicação, agora também tem relação direta com o conteúdo, o que facilita na procura dos principais buscadores.Por exemplo, agora você pode determinar que um conteúdo é um menu e, assim, o buscador lê este elemento em “segundo plano” e dá prioridade a outros conteúdos mais importantes, como um texto sobre a empresa ou artigo, com correção de vários erros dos anteriores, com incrementação de alguns códigos, o CSS 3 já anda junto com o HTML 5 pois ele ajuda bastante na parte da formatação do site, dando vida a ele. O que podemos observar de bom nele também é que os códigos agora estão bem mais fáceis de entender e aplica-los, pois assim como no HTML5 ele faz certos resumos do código e assim facilita que seja aplicado e ainda da uma melhora na velocidade de carregamento.

O Corel Draw X5 será indispensável para a criação dos ícones, logos, e outras imagens, com mais facilidade, em questão de produtividade o Corel Draw X5 é uma excelente ferramenta de designer gráfico trabalhando em um programa de ilustração vetorial. O Adobe Fireworks CS5 para o desenvolvimento do Leyout, pois o site irá seguir toda a regra da W3C, com a tecnologia “360 grid system” o site seguira todo um padrão de alinhamento e organização e o sistema fireworks foi criado especialmente para criação de leyouts de web sites, trabalhando com vetores e bitmaps, também apresenta uma maior organização para visualização do projeto.

Para editor de texto será usado o Sublime Text 2, pois possui pacotes que facilita a criação de todo o script do HTML 5, também possui configurações para atalhos de teclado, com uma interface para melhor visualização, e o Git-Bash para controle de versonamento do desenvolvimento do site, o Git ajuda bastante em caso de perca de dados , informações do projeto em si, e também caso estiver trabalhando em um mesmo web site dois ou mais desenvolvedor, pois nele você salva todo o seu trabalho por etapas caso ocorra algum imprevisto você poderá recuperar os dados salvos no Git do seu projeto dês do inicio.