



- Alessandra Mitie Kikuchi
- Daniel Coelho da Silva
- Eliel dos Santos Silva
- Lucas de Souza Mendes Borges
- Wesley Antonioli Rueda



Introdução



Demandada Crescente
por PROFISSIONAIS
de TI.



Introdução



Alto número de
EVASÃO de alunos.



Introdução

Matemática
Lógica
Métodos Tradicionais
de ensino



Introdução

No Brasil temos cerca de 11,8 milhões de Consumidores de Jogos eletrônicos.

Segundo pesquisa Ibope Media (2012)



Introdução

82,8 % Jogam também no smartphone.

Pesquisa Game Brasil (2015)



Introdução

Usar a **Tecnologia**
a favor do
Aprendizado.



Proposta

Desenvolver um Jogo de
Aventura para Smartphones e
Tablets com elementos da
Lógica de Programação.



Proposta

- Ambiente 2D.
- Enredo.
- Aventura e Puzzles.
- Solução baseada na aplicação de Lógica e diagrama de Blocos.
- Contextualização.
- Plataforma Android.



Concorrentes



LEVEL: 00.02 ▶ ATTEMPTS: 4 RATING: SCORE: 6

CODE HUNT SIGN IN WITH

Discover the arithmetic operation applied to 'x'.

```
1  
2 public class Program {  
3     public static int Puzzle(int x) {  
4         x++;  
5         return x;  
6     }  
7 }
```



X	EXPECTED RESULT	YOUR RESULT	DESCRIPTION
0	1	1	
-1	0		
1	2		



Concorrentes



Alice

Alice (2.0 04/05/2005) - E:\studie\purgathofer\Alice 2\Alice\Required\exampleWorlds\IceSkater.a2w

File Edit Tools Help

Play Undo Redo

World

- Camera
- Light
- IceSkater**
- ThighL
- Clothes
- Abs
- Chest
- ThighR
- Cube

Danger! Thin Ice

Events create new event

World

- While Space is pressed
 - Begin: IceSkater.go wireframe
 - During: <None>
 - End: IceSkater.go solid
- When the world starts, do World.my first animation

World.my first animation

No parameters

No variables

create new parameter

create new variable

skate howManySteps edit

spin edit

blinkEyes edit

setBlink shouldBlink edit

lookAndWink edit

simpleSpin edit

circleAround whichObject edit

skateBackwards howManySteps

jump edit

go wireframe edit

go solid edit

Wait 1 second

Camera set point of view to <None> point of view of = Camera.PointOfView2 duration = 2 seconds more...

Wait 1 second

Camera set point of view to <None> point of view of = Camera.PointOfView more...

Do together

- IceSkater turn left 0.45 revolutions more...
- IceSkater set pose IceSkater.pose more...

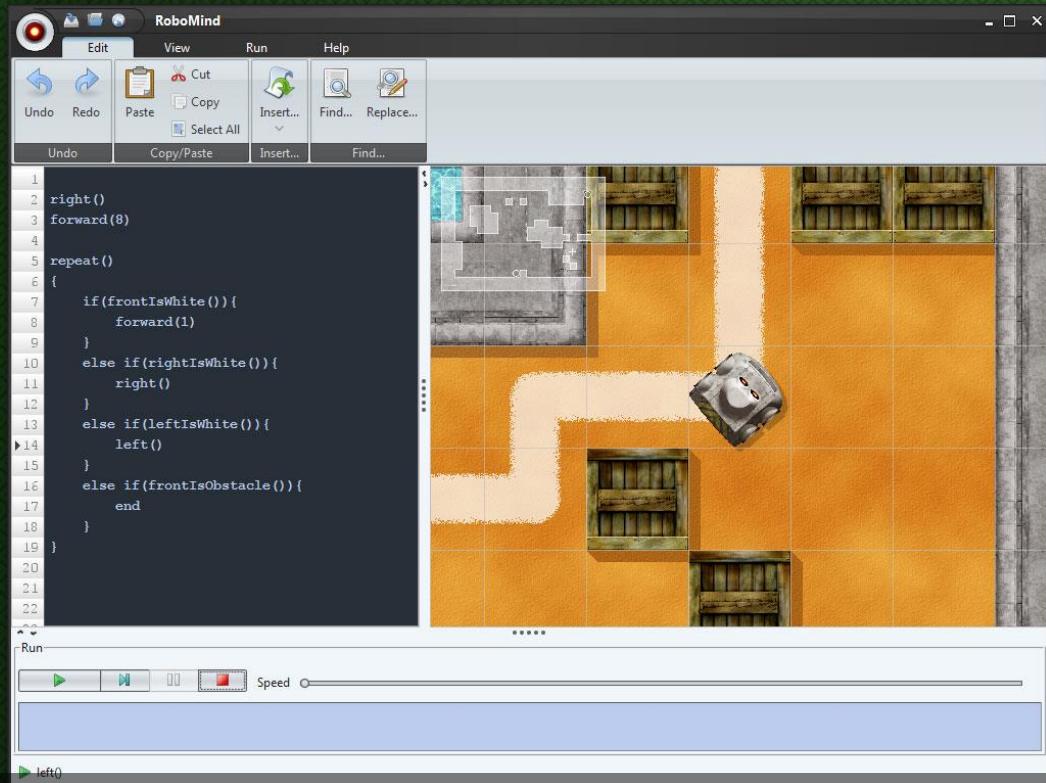
IceSkater.skate howManySteps = 1

IceSkater.simpleSpin

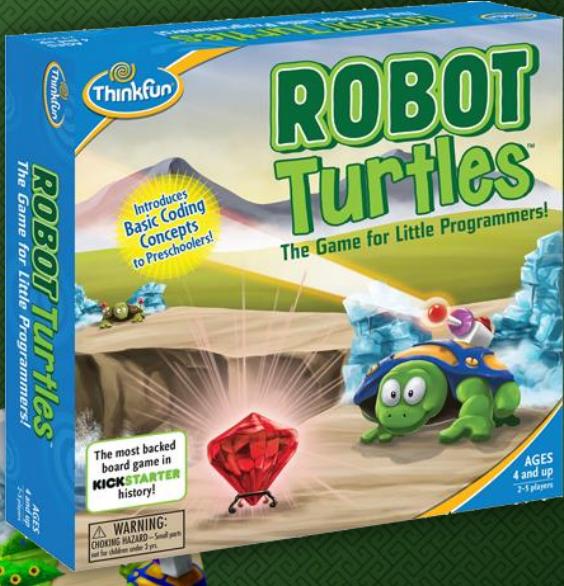
// backwards and jump

LOGICKA

Concorrentes



Concorrentes



Ferramentas



Corona SDK



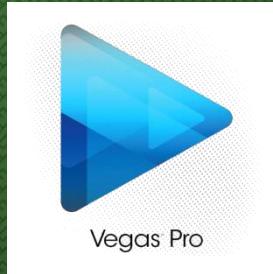
Ferramentas



Adobe Photoshop



Adobe Illustrator



Sony Vegas



Adobe Audition



Microsoft Visio



Microsoft Project



Sublime Text



AutoScreen Recorder

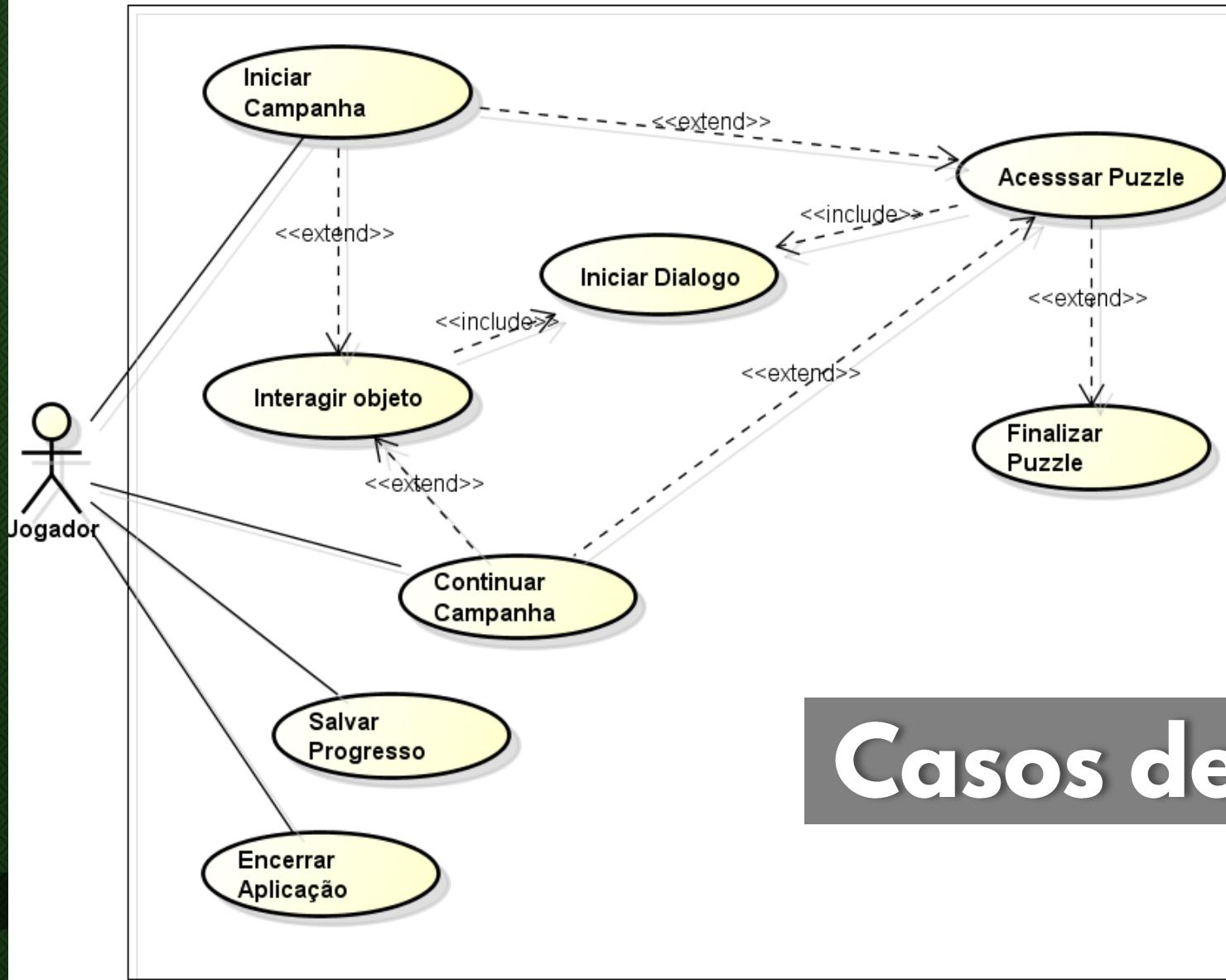


Gerenciamento

- PMBOK

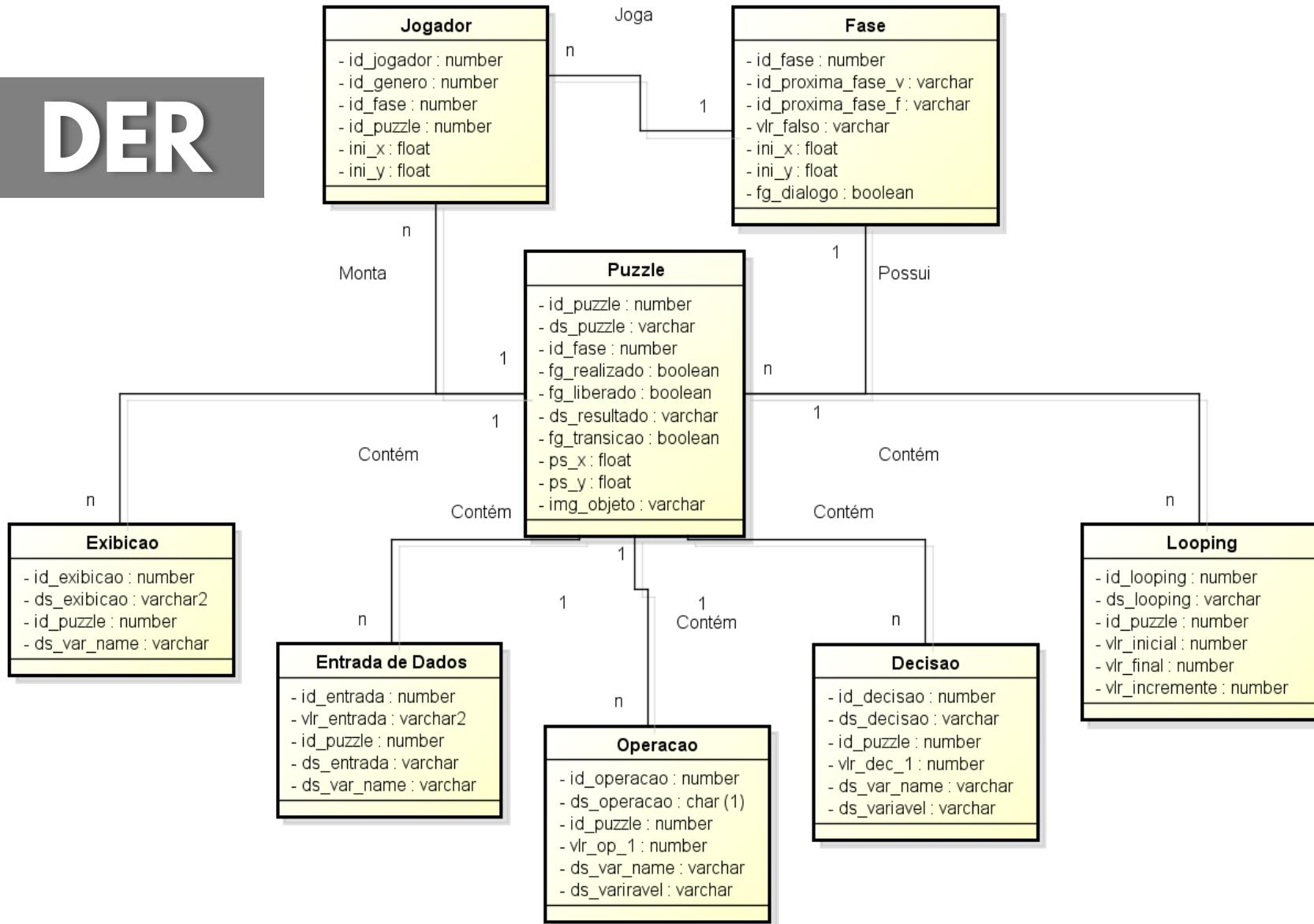
(Project Management Body of Knowledge)

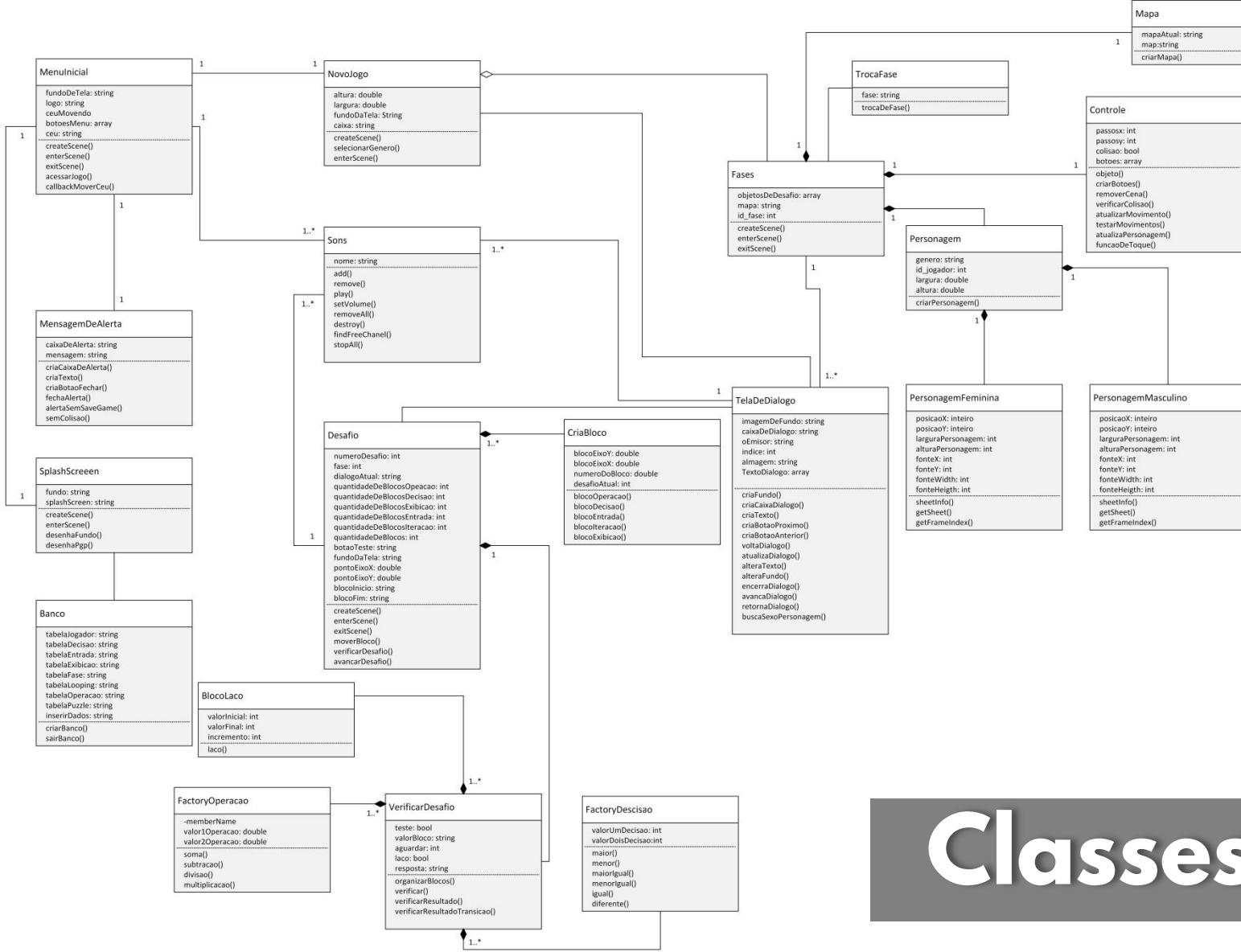




Casos de Uso

DER

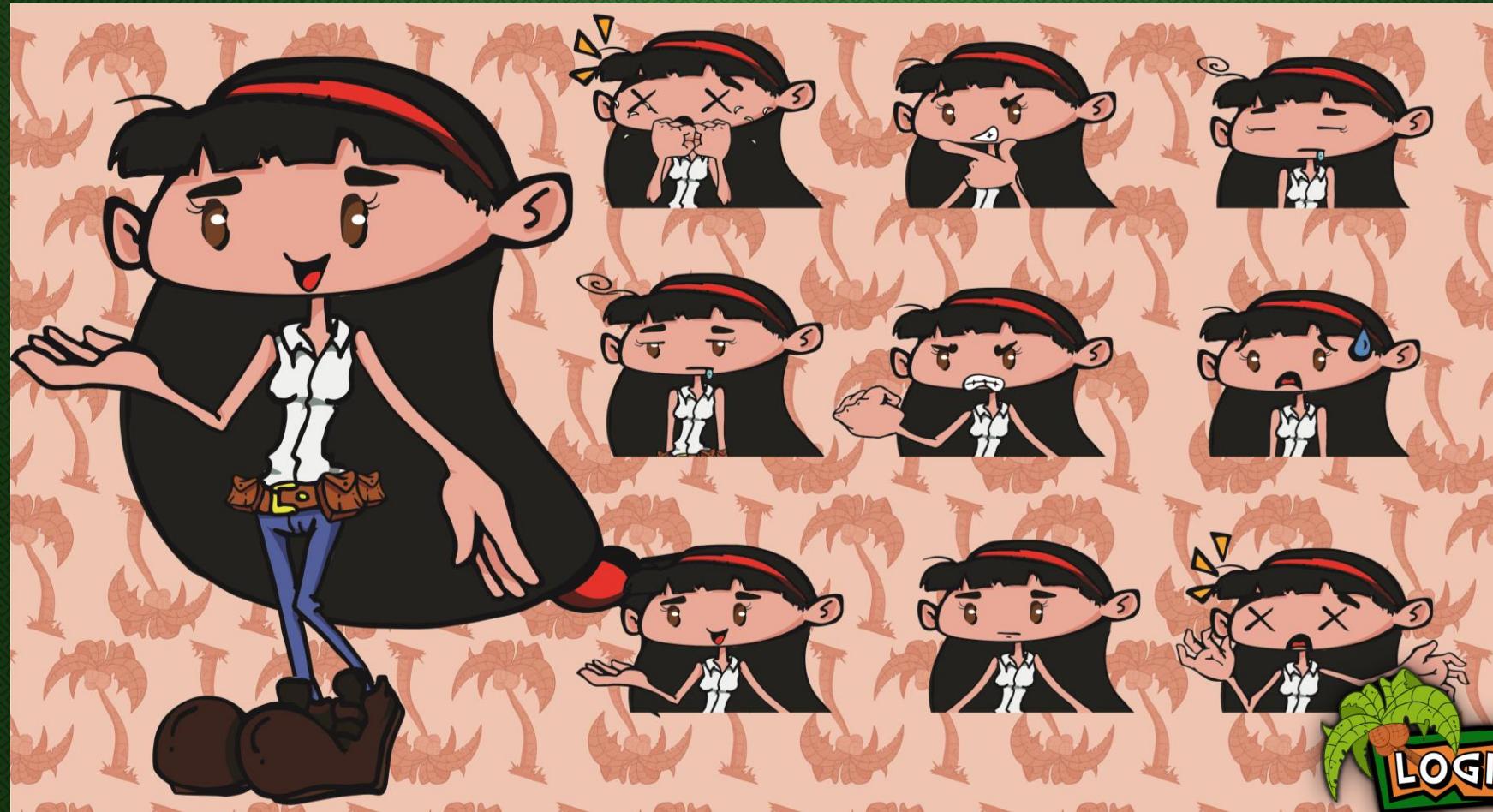




Personagens



Personagens



Personagens



Narrador



Dificuldades

- Desenvolver o algoritmo de solução de puzzle de forma a aceitar as soluções propostas pelo jogador.
- Falta de experiência em gerenciar documentos acadêmicos.
- Escassez de determinados conteúdos específicos sobre Lua e o Corona SDK.
- Curva de aprendizado da linguagem.

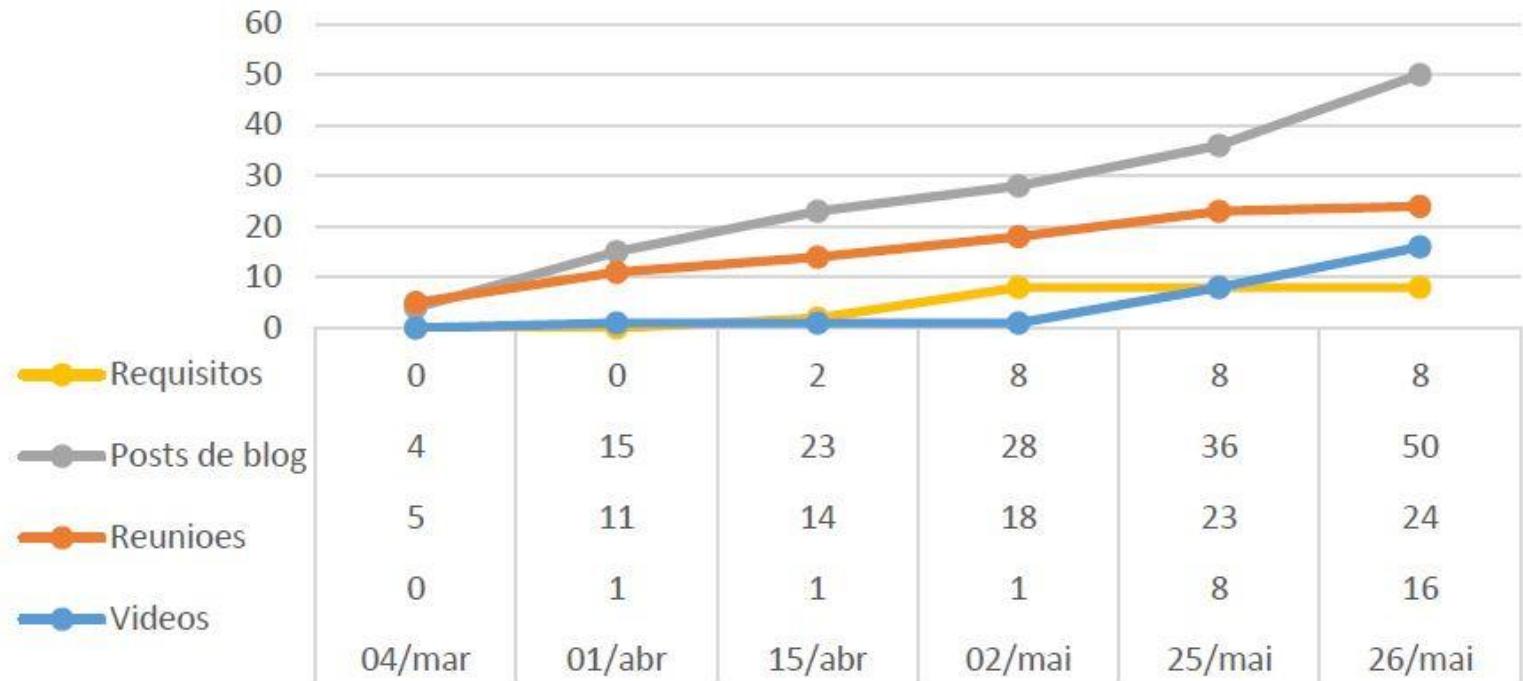


Item	04/03 - 01/04	02/04 - 01/05	02/05 - 26/05
Reuniões	11	18	24
Atas de Reunião	11	18	24
Posts no Blog	4	27	50
Número de Arquivos	30	62	243
Número de Classes	5	30	31
Linhas de Código*	0	4700	9200
Requisitos	0	2	8
Teste Unitário	0	0	6
Commits	19	192	765
Entidades de Banco de Dados	8	7	8
Figuras	32	135	157
Sons	0	3	17
Vídeos	1	1	16

Métricas



Gráfico de Métricas 01



Métricas



Demonstração

