

ATIVIDADE IA (12/11/2025)

Link do repositório no GitHub =>

https://github.com/Luigi2507/atividadelA_Web1_jogomemoria.git

Link da conversa com o Gemini =>

<https://gemini.google.com/share/c73b7181afb7>

1)Quais dados você achou relevante armazenar de uma partida em andamento?
Número de tentativas, cartas que foram viradas e os pares encontrados.

2)Quais opções você encontrou para implementar a persistência? Qual opção você escolheu desenvolver e por qual motivo?

As duas principais maneiras encontradas foram um salvamento através de um depósito no próprio navegador (chamado no código de LocalStorage) e um salvamento num sistema utilizando um banco de dados para armazenar cada uma das versões do jogo, para que assim que fosse aberto o jogo, o sistema mostrasse a última versão do jogo salva.

A opção escolhida foi armazenar os dados no depósito do próprio navegador.

3)Ao longo do desenvolvimento, mais alguma decisão técnica precisou ser tomada? Se sim, qual?
Para a execução do código, já que agora haviam novas funções para salvar o estado do jogo, foi necessário realizar alterações na função de inicialização do jogo. Agora, ao iniciar, o jogo procura por algum progresso salvo, e se houver, retorna o jogo nesse progresso.

4)(Se aplicável) de que maneira poderia ser implementado o modo multiplayer no seu projeto?
Explique tecnicamente.

Uma maneira de criar um sistema multiplayer nesse jogo seria implementando uma caixa de perguntas logo no início, perguntando quantos jogadores vão participar. A partir dessa informação, seriam criados 1 tabuleiro de cartas para cada jogador, de maneira com que os jogadores competam entre si para ver quem consegue solucionar todos os pares mais rápido, considerando que devemos criar um sistema que armazene cada progresso de maneira separada.

Ao final, para mostrar o placar final, seria necessário um banco de dados mais complexo, para armazenar a pontuação final de cada um dos jogadores, uma vez que precisariam ser mostrados os resultados de cada jogador, da mesma forma de ranking que já está sendo utilizada, mas dessa vez elencando somente os jogadores daquela partida em específico.