**Luiz André Hoffmann Leineker**

**Recomendação de Jogo**

Curitiba, Setembro 2024

**Sumário**

1. INTRODUÇÃO ........................................................................................................... 3

2. MOTIVAÇÃO ............................................................................................................. 4

3. METODOLOGIA ........................................................................................................ 5

4. DESENVOLVIMENTO .............................................................................................. 6

4.1 IDEIA .............................................................................................................. ....... 6

4.1 PRÁTICA ................................................................................................................ 8

5. CONCLUSÃO .............................................................................................................. 9

1. Introdução

Essa aplicação tem como objetivo indicar um jogo de computador para você, com base em seu computador e sua condição financeira! Possui 29 diferentes sugestões de jogos.

## 2. Motivação

O trabalho foi criado com a ideia de recomendar um jogo aleatório, pois é uma ideia simples e pode ajudar pessoas a encontrar um jogo novo!

Os jogos além de trazer lazer tem outros benefícios, como inclusão, acessibilidade, entretenimento, relaxamento, aprendizado e educação...

## 3. Metodologia

Para realizar o trabalho foi procurado diversos jogos, de diferentes estilos e para diferentes públicos, a questão financeira também foi explorada, a maioria dos jogos presentes nessa aplicação e informações gerais sobre eles foi retirado principalmente da Steam. Como base nisso foi possível elaborar uma base de conhecimento e executar no Expert Sinta uma aplicação.

O Expert Sinta é uma ferramenta computacional desenvolvida no Acre em um Laboratório de Inteligência Artificial pelo Grupo SINTA, que utiliza técnicas de Inteligência Artificial para a geração automática de sistemas especialistas.

# 4. Desenvolvimento

4.1 Ideia

Para realizar a aplicação foi necessário planejar antes como iria ser feito, para auxiliar e ficar mais visual foi criado algumas tabelas, informando o nome do jogo, preço, o público alvo, o tipo de hardware necessário, se o jogo é apenas multiplayer ou se ele é “neutro” e a modalidade do game.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| JOGO | PAGO | MULTIPLAYER | HARDWARE | PÚBLICO |
| GTA V | V | NEUTRO | BOM | 18 |
| RUST | V | APENAS | BOM | 14 |
| COD | F | APENAS | BOM | 18 |
| CSGO | F | NEUTRO | MÉDIO | 18 |
| LEGO | V | NEUTRO | MÉDIO | L |
| H1Z1 | F | APENAS | MÉDIO | 16 |
| PUBG | F | APENAS | MÉDIO | 16 |
| Creative Destruction | F | APENAS | FRACO | 16 |
| Fortnite | F | NEUTRO | MÉDIO | 16 |
| Unturned | F | NEUTRO | FRACO | 14 |
| Brawlhalla | F | NEUTRO | FRACO | 12 |
| Mortal Kombat | V | NEUTRO | MÉDIO | 12 |
| Street Fighter | V | NEUTRO | MÉDIO | 12 |
| Rainbow 6 | V | APENAS | MÉDIO | 18 |
| Valorant | F | APENAS | MÉDIO | 18 |
| APB Reloaded | F | NEUTRO | FRACO | 18 |
| Point Blank | F | APENAS | FRACO | 18 |
| Black Squad | F | APENAS | MÉDIO | 18 |
| The Finals | F | APENAS | MÉDIO | 18 |
| Roblox | F | NEUTRO | FRACO | L |
| Creativerse | V | NEUTRO | FRACO | L |
| Minecraft | V | NEUTRO | FRACO | L |
| Forza Horizon | V | NEUTRO | BOM | L |
| Need for Speed | V | NEUTRO | MÉDIO | L |
| RaceRoom | F | APENAS | FRACO | L |
| Asphalt | F | NEUTRO | MÉDIO | L |
| Disney Speedstorm | F | APENAS | MÉDIO | L |
| Sonic & All-Stars | V | APENAS | FRACO | L |
| DreamWorks All-Star | V | NEUTRO | MÉDIO | L |

Essa primeira tabela contém dados gerais, porém houve uma certa alteração na informação sobre o público e a questão do multiplayer, para se encaixar melhor na aplicação!

Tabela com valores atuais dos jogos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| JOGO | CATEGORIA | VALOR |
| Minecraft | SOBREVIVENCIA | R$ 99,90 |
| Creativerse | SOBREVIVENCIA | R$ 49,99 |
| RUST | SOBREVIVENCIA | R$ 103,49 |
| Forza Horizon | CORRIDA | R$ 249,00 |
| Need for Speed | CORRIDA | R$ 279,99 |
| Sonic & All-Stars | CORRIDA | R$ 99,50 |
| DreamWorks All-Star | CORRIDA | R$ 107,99 |
| LEGO | INFANTIL | R$ 15,50 |
| Mortal Kombat | LUTA | R$ 279,99 |
| Street Fighter | LUTA | R$ 249,99 |
| Rainbow 6 | FPS | R$ 84,99 |
| GTA V | FPS | R$ 82,00 |

4.2 Prática

Para colocar em prática, utilizamos o Sinta. Inserindo variáveis, regras, objetivos e informações.

Variáveis: Foi utilizado 9 variáveis, cada uma com um propósito e um valor.

Regras: as regras servem para analisar as variáveis e os valores armazenados, ou seja, ela verifica uma condição e com base nisso executa uma ação. No total a aplicação possui 90 regras, sendo elas focadas principalmente para retornar um objetivo ao usuário, metade das regras são de acordo com os jogos, a outra metade é para garantir que retorne uma resposta.

Objetivo: O resultado do programa, ou seja, o jogo recomendado seria o objetivo, ele será retornado no final após o usuário responder as perguntas solicitadas. Durante a execução da aplicação será analisada diversas condições e irá finalizar o programa após encontrar o objetivo.

Informações: As informações são importantes para trazer mais conforto ao usuário e responder algumas dúvidas. É possível colocar um título para sua aplicação, inserir o nome do autor e colocar uma descrição com detalhes sobre o programa.

5. Conclusão

A ideia era pode trazer uma nova experiência ao usuário recomendando um jogo diferente de acordo com o que a pessoa respondesse a aplicação, para chegar ao resultado final ou seja para a recomendação do jogo era analisado alguns requisitos, como HardWare, Multiplayer, Financeiro, Classificação indicativa.

O Sinta pode ser utilizado para diversas ideias, a ideia do jogo foi um pouco mais simples, porém pode ser usado para temas muito mais complexos o único limite é a criatividade e a dedicação.

Sistemas Especializados podem ser usados em problemas muito mais complexos trazendo um diagnóstico preciso e completo.