





Missão:

Criar soluções simples e funcionais que ajudem no aprendizado de lógica e programação, nosso projeto do jogo da velha mostra que mesmo algo básico pode ensinar bastante.

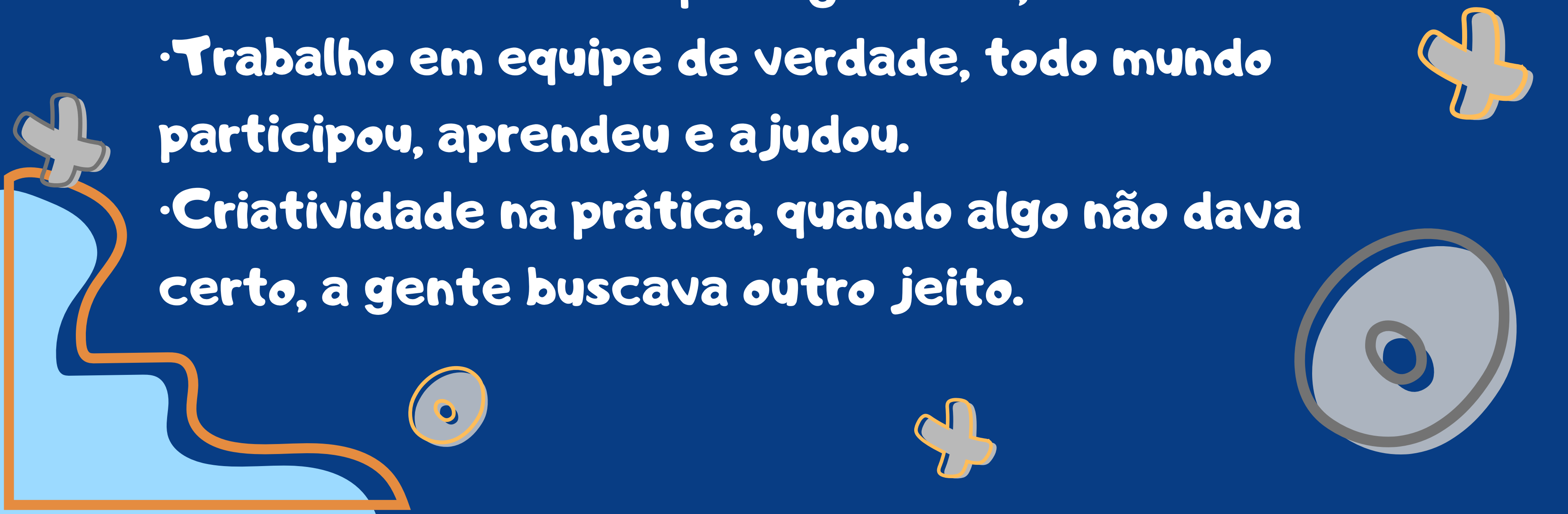
Visão:

Mostrar que até os jogos mais simples, como o jogo da velha, podem ensinar muito sobre lógica, programação e trabalho em equipe.

Queremos que nosso projeto seja lembrado como um exemplo de simplicidade, mas bem feito e de que é possível aprender.



Valores:

- **Simplicidade com propósito, melhor fazer o básico bem feito do que algo maior, cheio de erro.**
 - **Trabalho em equipe de verdade, todo mundo participou, aprendeu e ajudou.**
 - **Criatividade na prática, quando algo não dava certo, a gente buscava outro jeito.**
- 



Equipe e funções:

Eric:

Calculadora, tela inicial e jogo.



kaynara:

Jogo, design e redes sociais.

Taís:

Jogo, design e redes sociais.

Emanuella:



Tela de login e jogo.

Projeto:

Por que escolhemos esse jogo?

Escolhemos o jogo da velha porque é um jogo simples, mas cheio de lógica. Ele ajudou a gente a praticar coisas importantes, como alternar jogadores, verificar vitórias e montar uma interface funcional. Mesmo sendo um jogo básico, ele foi perfeito pra gente colocar em prática o que já sabíamos e o que ainda precisávamos aprender.

Objetivos:

Objetivos iniciais:

A nossa primeira ideia era fazer um jogo da memória. Tentamos começar por tutoriais da internet, mas deu muito erro. O NetBeans não aceitava algumas partes do código e algumas bibliotecas não funcionavam, então resolvemos mudar.

Mudanças:

Resolvemos mudar pra algo que a gente conseguisse fazer com facilidade. Escolhemos o jogo da velha por ser mais simples e conseguimos fazer enfim um projeto que funciona.



Ferramentas:

Ferramentas utilizadas:

Netbeans, eclipse IDE, github, canva e youtube.

Skills:

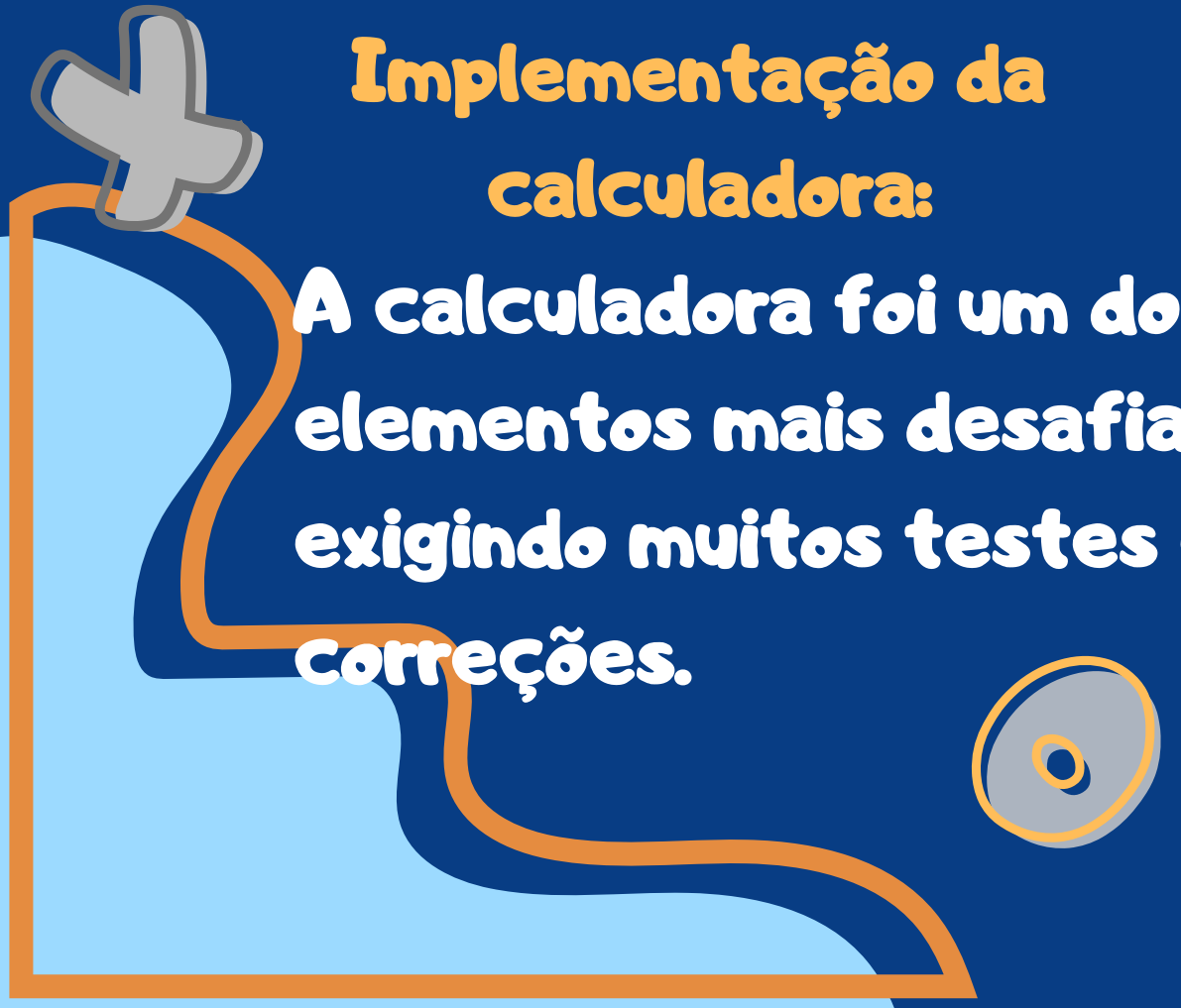
Adquirimos mais conhecimento em java, e conseguimos desenvolver mais nossa lógica de programação.



Barreiras enfrentadas:

Código do jogo:

Enfrentamos erros no código original, o que nos levou a mudar o jogo planejado.



Implementação da calculadora:

A calculadora foi um dos elementos mais desafiadores, exigindo muitos testes e correções.



Junção dos projetos:

Integrar as partes individuais em um único projeto funcional foi mais complexo do que o esperado.

Updates e upgrades:

Updates:

Iremos atualizar nosso projeto da calculadora simples para uma calculadora científica.

Upgrades:

Não pretendemos continuar com o jogo, somente a calculadora.

Obrigado
pela
Atenção!

