

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE COMPUTAÇÃO
CURSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE

SAMUEL BORDINI BOLSANELLO

**I'M THE SCRUM MASTER: UM JOGO 2D DE PLATAFORMA E
AVENTURA COM ELEMENTOS DO SCRUM**

PRÉ-PROJETO

CORNÉLIO PROCÓPIO
2019

SAMUEL BORDINI BOLSANELLO

I'M THE SCRUM MASTER: UM JOGO 2D DE PLATAFORMA E AVENTURA COM ELEMENTOS DO SCRUM

Pré-projeto apresentado ao Curso de Engenharia de Software da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel.

Orientador: Nome do orientador
Instituição do orientador

Coorientador: Nome do coorientador
Instituição do coorientador

CORNÉLIO PROCÓPIO
2019

Altere este texto inserindo a dedicatória do seu trabalho.

AGRADECIMENTOS

Edite e coloque aqui os agradecimentos às pessoas e/ou instituições que contribuíram para a realização do trabalho.

É obrigatório o agradecimento às instituições de fomento à pesquisa que financiaram total ou parcialmente o trabalho, inclusive no que diz respeito à concessão de bolsas.

No que diz respeito ao empenho, ao compromisso, ao esforço, à dedicação, não existe meio termo. Ou você faz uma coisa bem feita ou não faz. (SENNÁ, Ayrton).

RESUMO

BOLSANELLO, Samuel. *I'm the Scrum Master*: um jogo 2D de plataforma e aventura com elementos do *Scrum*. 2019. 24 f. Pré-projeto – Curso de Engenharia de Software, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Cornélio Procópio, 2019.

Jogos eletrônicos tem se popularizado muito nos dias atuais, cada vez mais a indústria de *games* tem se tornado algo relevante, fazendo com que os jogos deixem de ser algo infantil para se tornarem um mercado enorme, competindo até mesmo com o cinema. É claro que o público infantil é grande, mas o sucesso da indústria se dá pelos jogos com público alvo acima dos 16 anos.

Tendo isso em vista, este trabalho terá como foco desenvolver um jogo de plataforma 2D do gênero aventura. Seu público alvo serão pessoas acima de 16 anos que se interessem pelo gênero. O jogo terá uma história linear que colocará o jogador no papel de um *Scrum Master* de uma empresa de software, que terá como objetivo concluir a implementação do seu projeto e deixar seu cliente satisfeito, mas tudo isso de uma forma ficcional, com inimigos que irão atrapalhar seu objetivo e elementos da história que você precisará superar resolvendo quebra-cabeças. Foi pensado desta maneira pois o foco do jogo deve ser sempre a diversão, ensinar algo se torna uma consequência e não o objetivo principal, o jogo se trata da experiência de jogar, quanto mais prazerosa for, mais conteúdo o jogador irá assimilar. Se possível também, ao final do desenvolvimento, o jogo será publicado em alguma plataforma. A ideia inicial é desenvolvê-lo para *Windows* e realizar a portabilidade para celulares com o sistema *Android*, tudo isso utilizando o motor gráfico *Unity* pois é uma ferramenta que possui uma versão gratuita com todas funcionalidades necessárias para se implementar um jogo 2D.

Palavras-chave: *Scrum*. Jogo. 2D. Aventura. Gerência de Projeto. Entretenimento.

ABSTRACT

BOLSANELLO, Samuel. I'm the Scrum Master: a 2D platform and adventure game with Scrum elements. 2019. 24 f. Pré-projeto – Curso de Engenharia de Software, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Cornélio Procópio, 2019.

Elemento obrigatório em tese, dissertação, monografia e TCC. É a versão do resumo em português para o idioma de divulgação internacional. Deve ser antecedido pela referência do estudo. Deve aparecer em folha distinta do resumo em língua portuguesa e seguido das palavras representativas do conteúdo do estudo, isto é, das palavras-chave. Sugere-se a elaboração do resumo (Abstract) e das palavras-chave (Keywords) em inglês; para resumos em outras línguas, que não o inglês, consultar o departamento / curso de origem.

Keywords: Word. Second Word. Another word.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Exemplo de Figura	6
--	---

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Exemplo de Quadro.	7
---------------------------------------	---

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Resultado dos testes	7
---	---

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
DECOM	Departamento de Computação

LISTA DE SÍMBOLOS

Γ	Letra grega Gama
λ	Comprimento de onda
\in	Pertence

LISTA DE ALGORITMOS

Algoritmo 1 – Exemplo de Algoritmo	9
--	---

SUMÁRIO

1 – INTRODUÇÃO	1
1.1 OBJETIVO	1
1.2 JUSTIFICATIVA	1
1.3 ORGANIZAÇÃO DO TRABALHO	1
2 – REVISÃO DE LITERATURA	2
3 – METODOLOGIA	3
3.1 DELINEAMENTO DA PESQUISA	3
3.2 COLETA E TRATAMENTO DE DADOS	3
4 – ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	4
5 – SOBRE AS ILUSTRAÇÕES	5
6 – FIGURAS	6
7 – QUADROS E TABELAS	7
8 – EQUAÇÕES	8
9 – ALGORITMOS	9
10 – SOBRE AS LISTAS	10
11 – SOBRE AS CITAÇÕES E CHAMADAS DE REFERÊNCIAS	11
12 – CITAÇÕES INDIRETAS	12
13 – CITAÇÕES DIRETAS	13
14 – DETALHES SOBRE AS CHAMADAS DE REFERÊNCIAS	14
15 – SOBRE AS REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	15
16 – NOTAS DE RODAPÉ	16
17 – CONCLUSÃO	17
17.1 TRABALHOS FUTUROS	17
17.2 CONSIDERAÇÕES FINAIS	17

Referências 18

Apêndices 19

APÊNDICE A–Nome do apêndice 20

APÊNDICE B–Nome do outro apêndice 21

Anexos 22

ANEXO A–Nome do anexo 23

ANEXO B–Nome do outro anexo 24

1 INTRODUÇÃO

Uma pesquisa realizada pela *Newzoo*, uma empresa de consultoria e pesquisas, mostrou que no ano de 2018 o Brasil tinha 75,5 milhões de jogadores de jogos eletrônicos, com isso o Brasil é o 13º mercado do mundo gerando em torno de US\$1,5 bilhões por ano ([NEWZOO, 2018](#)). Tendo isso em vista pode se afirmar que o mercado de *games* tem emergido e se tornado um dos mais relevantes no Brasil. Mas ainda existe a ideia de que jogos são coisa de criança, pois uma pesquisa realizada pela Pesquisa Game Brasil 2019 mostrou que isso é bem diferente. A pesquisa foi dividida entre: Jogadores casuais, os quais jogam de forma esporádica como simples passatempo, sem muito comprometimento com o jogo. E os jogadores *hardcore* que são os jogadores que já levam o ato de jogar mais a sério, se dedicando horas para criar estratégias, estudando o jogo e muitos até se profissionalizando, participando de competições de *e-sports*, que são campeonatos de jogos eletrônicos.

1.1 OBJETIVO

Objetivo aqui

1.2 JUSTIFICATIVA

Justificativa vai aqui!

1.3 ORGANIZAÇÃO DO TRABALHO

Normalmente ao final da introdução é apresentada, em um ou dois parágrafos curtos, a organização do restante do trabalho acadêmico. Deve-se dizer o quê será apresentado em cada um dos demais capítulos.

2 REVISÃO DE LITERATURA

É uma boa prática iniciar cada novo capítulo com um breve texto introdutório (tipicamente, dois ou três parágrafos) que deve deixar claro o que será discutido no capítulo, bem como a organização do capítulo. Também servirá ao propósito de "amarrar" o conteúdo deste capítulo com o conteúdo do capítulo imediatamente anterior.

3 METODOLOGIA

Cada capítulo deve conter uma pequena introdução (tipicamente, um ou dois parágrafos) que deve deixar claro o objetivo e o que será discutido no capítulo, bem como a organização do capítulo.

3.1 DELINEAMENTO DA PESQUISA

Inserir seu texto aqui...

3.2 COLETA E TRATAMENTO DE DADOS

Inserir seu texto aqui...

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Cada capítulo deve conter uma pequena introdução (tipicamente, um ou dois parágrafos) que deve deixar claro o objetivo e o que será discutido no capítulo, bem como a organização do capítulo.

5 SOBRE AS ILUSTRAÇÕES

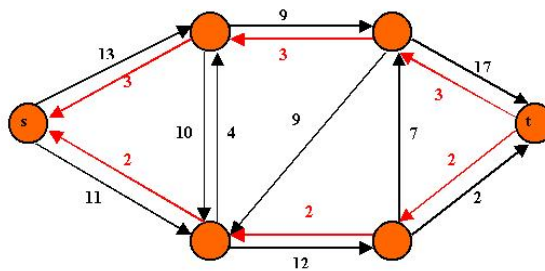
A seguir exemplifica-se como inserir ilustrações no corpo do trabalho. As ilustrações serão indexadas automaticamente em suas respectivas listas. A numeração sequencial de figuras, tabelas e equações também ocorre de modo automático.

Referências cruzadas são obtidas através dos comandos `\label{}` e `\ref{}`. Sendo assim, não é necessário por exemplo, saber que o número de certo capítulo é 2 para colocar o seu número no texto. Outra forma que pode ser utilizada é esta: [Capítulo 2](#), facilitando a inserção, remoção e manejo de elementos numerados no texto sem a necessidade de renumerar todos esses elementos.

6 FIGURAS

Exemplo de como inserir uma figura. A [Figura 1](#) aparece automaticamente na lista de figuras. Para saber mais sobre o uso de imagens no \LaTeX consulte literatura especializada (??). Os arquivos das figuras devem ser armazenados no diretório de "/dados".

Figura 1 – Exemplo de Figura



Fonte: ??)

7 QUADROS E TABELAS

Exemplo de como inserir o [Quadro 1](#) e a [Tabela 1](#). Ambos aparecem automaticamente nas suas respectivas listas. Para saber mais informações sobre a construção de tabelas no \LaTeX consulte literatura especializada (??).

Ambos os elementos (Quadros e Tabelas) devem ser criados em arquivos separados para facilitar manutenção e armazenados no diretório de "/dados".

Quadro 1 – Exemplo de Quadro.

BD Relacionais	BD Orientados a Objetos
Os dados são passivos, ou seja, certas operações limitadas podem ser automaticamente acionadas quando os dados são usados. Os dados são ativos, ou seja, as solicitações fazem com que os objetos executem seus métodos.	Os processos que usam dados mudam constantemente.

Fonte: ??)

A diferença entre quadro e tabela está no fato que um quadro é formado por linhas horizontais e verticais. Deve ser utilizado quando o conteúdo é majoritariamente não-numérico. O número do quadro e o título vem acima do quadro, e a fonte, deve vir abaixo. E Uma tabela é formada apenas por linhas verticais. Deve ser utilizada quando o conteúdo é majoritariamente numérico. O número da tabela e o título vem acima da tabela, e a fonte, deve vir abaixo, tal como no quadro.

Tabela 1 – Resultado dos testes.

	Valores 1	Valores 2	Valores 3	Valores 4
Caso 1	0,86	0,77	0,81	163
Caso 2	0,19	0,74	0,25	180
Caso 3	1,00	1,00	1,00	170

Fonte: ??)

8 EQUAÇÕES

Exemplo de como inserir a [Equação \(1\)](#) e a [Eq. 2](#) no corpo do texto ¹. Observe que foram utilizadas duas formas distintas para referenciar as equações.

$$X(s) = \int_{t=-\infty}^{\infty} x(t) e^{-st} dt \quad (1)$$

$$F(u, v) = \sum_{m=0}^{M-1} \sum_{n=0}^{N-1} f(m, n) \exp \left[-j2\pi \left(\frac{um}{M} + \frac{vn}{N} \right) \right] \quad (2)$$

¹Deve-se atentar ao fato de a formatação das equações ficar muito boa esteticamente.

9 ALGORITMOS

Exemplo de como inserir um algoritmo. Para inserção de algoritmos utiliza-se o pacote `algorithm2e` que já está devidamente configurado dentro do template.

Os algoritmos devem ser criados em arquivos separados para facilitar manutenção e armazenados no diretório de `"/dados"`.

Algoritmo 1: Exemplo de Algoritmo

Input: o número n de vértices a remover, grafo original $G(V, E)$

Output: grafo reduzido $G'(V, E)$

$removidos \leftarrow 0$

while $removidos < n$ **do**

$v \leftarrow \text{Random}(1, \dots, k) \in V$

for $u \in adjacentes(v)$ **do**

 remove aresta (u, v)

$removidos \leftarrow removidos + 1$

end

if *há componentes desconectados* **then**

 remove os componentes desconectados

end

end

10 SOBRE AS LISTAS

Para construir listas de "*bullets*" ou listas enumeradas, inclusive listas aninhadas, é utilizado o pacote `paralist`.

Exemplo de duas listas não numeradas aninhadas, utilizando o comando `\itemize`. Observe a indentação, bem como a mudança automática do tipo de "*bullet*" nas listas aninhadas.

- item não numerado 1
- item não numerado 2
 - subitem não numerado 1
 - subitem não numerado 2
 - subitem não numerado 3
- item não numerado 3

Exemplo de duas listas numeradas aninhadas, utilizando o comando `\enumerate`. Observe a numeração progressiva e indentação das listas aninhadas.

1. item numerado 1
2. item numerado 2
 - a) subitem numerado 1
 - b) subitem numerado 2
 - c) subitem numerado 3
3. item numerado 3

11 SOBRE AS CITAÇÕES E CHAMADAS DE REFERÊNCIAS

Citações são trechos de texto ou informações obtidas de materiais consultados quando da elaboração do trabalho. São utilizadas no texto com o propósito de esclarecer, completar e embasar as ideias do autor. Todas as publicações consultadas e utilizadas (por meio de citações) devem ser listadas, obrigatoriamente, nas referências bibliográficas, para preservar os direitos autorais. São classificadas em citações indiretas e diretas.

12 CITAÇÕES INDIRETAS

É a transcrição, com suas próprias palavras, das idéias de um autor, mantendo-se o sentido original. A citação indireta é a maneira que o pesquisador tem de ler, compreender e gerar conhecimento a partir do conhecimento de outros autores. Quanto à chamada da referência, ela pode ser feita de duas maneiras distintas, conforme o nome do(s) autor(es) façam parte do seu texto ou não. Exemplo de chamada fazendo parte do texto:

Enquanto ??) defendem uma epistemologia baseada na biologia. Para os autores, é necessário rever

A chamada de referência foi feita com o comando `\citeonline{chave}`, que produzirá a formatação correta.

A segunda forma de fazer uma chamada de referência deve ser utilizada quando se quer evitar uma interrupção na sequência do texto, o que poderia, eventualmente, prejudicar a leitura. Assim, a citação é feita e imediatamente após a obra referenciada deve ser colocada entre parênteses. Porém, neste caso específico, o nome do autor deve vir em caixa alta, seguido do ano da publicação. Exemplo de chamada não fazendo parte do texto:

Há defensores da epistemologia baseada na biologia que argumentam em favor da necessidade de ... (??).

Nesse caso a chamada de referência deve ser feita com o comando `\cite{chave}`, que produzirá a formatação correta.

13 CITAÇÕES DIRETAS

É a transcrição ou cópia de um parágrafo, de uma frase, de parte dela ou de uma expressão, usando exatamente as mesmas palavras adotadas pelo autor do trabalho consultado.

Quanto à chamada da referência, ela pode ser feita de qualquer das duas maneiras já mencionadas nas citações indiretas, conforme o nome do(s) autor(es) façam parte do texto ou não. Há duas maneiras distintas de se fazer uma citação direta, conforme o trecho citado seja longo ou curto.

Quando o trecho citado é longo (4 ou mais linhas) deve-se usar um parágrafo específico para a citação, na forma de um texto recuado (4 cm da margem esquerda), com tamanho de letra menor e espaçamento entrelinhas simples. Exemplo de citação longa:

Desse modo, opera-se uma ruptura decisiva entre a reflexividade filosófica, isto é a possibilidade do sujeito de pensar e de refletir, e a objetividade científica. Encontramo-nos num ponto em que o conhecimento científico está sem consciência. Sem consciência moral, sem consciência reflexiva e também subjetiva. Cada vez mais o desenvolvimento extraordinário do conhecimento científico vai tornar menos praticável a própria possibilidade de reflexão do sujeito sobre a sua pesquisa (??, p. 28).

Para fazer a citação longa deve-se utilizar os seguintes comandos:

```
\begin{citacao}  
<texto da citacao>  
\end{citacao}
```

No exemplo acima, para a chamada da referência o comando `\cite[p. ~28]{Silva2000}` foi utilizado, visto que os nomes dos autores não são parte do trecho citado. É necessário também indicar o número da página da obra citada que contém o trecho citado.

Quando o trecho citado é curto (3 ou menos linhas) ele deve inserido diretamente no texto entre aspas. Exemplos de citação curta:

A epistemologia baseada na biologia parte do princípio de que "assumo que não posso fazer referência a entidades independentes de mim para construir meu explicar"(??, p. 35).

A epistemologia baseada na biologia de ??, p. 35) parte do princípio de que "assumo que não posso fazer referência a entidades independentes de mim para construir meu explicar".

14 DETALHES SOBRE AS CHAMADAS DE REFERÊNCIAS

Outros exemplos de comandos para as chamadas de referências e o resultado produzido por estes:

```
??) \citeonline{Maturana2003}
??) \citeonline{Barbosa2004}
(??, p. 28) \cite[p.~28]{Silva2000}
??, p. 33) \citeonline[p.~33]{v}
(??, p. 35) \cite[p.~35]{Maturana2003}
??, p. 35) \citeonline[p.~35]{Maturana2003}
(????) \cite{Barbosa2004,Maturana2003}
```

15 SOBRE AS REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A bibliografia é feita no padrão BibT_EX. As referências são colocadas em um arquivo separado. Neste template as referências são armazenadas no arquivo "base-referencias.bib".

Existem diversas categorias documentos e materiais componentes da bibliografia. A classe abnT_EX define as seguintes categorias (entradas):

```
@book
@inbook
@article
@phdthesis
@mastersthesis
@monography
@techreport
@manual
@proceedings
@inproceedings
@journalpart
@booklet
@patent
@unpublished
@misc
```

Cada categoria (entrada) é formatada pelo pacote `??` de uma forma específica. Algumas entradas foram introduzidas especificamente para atender à norma `??`, são elas: `@monography`, `@journalpart`, `@patent`. As demais entradas são padrão BibT_EX. Para maiores detalhes, refira-se a `??`, `??`, `??`).

16 NOTAS DE RODAPÉ

As notas de rodapé pode ser classificadas em duas categorias: notas explicativas¹ e notas de referências. A notas de referências, como o próprio nome já indica, são utilizadas para colocar referências e/ou chamadas de referências sob certas condições.

¹é o tipo mais comum de notas que destacam, explicam e/ou complementam o que foi dito no corpo do texto, como esta nota de rodapé, por exemplo.

17 CONCLUSÃO

Parte final do texto, na qual se apresentam as conclusões do trabalho acadêmico. É importante fazer uma análise crítica do trabalho, destacando os principais resultados e as contribuições do trabalho para a área de pesquisa.

17.1 TRABALHOS FUTUROS

Também deve indicar, se possível e/ou conveniente, como o trabalho pode ser estendido ou aprimorado.

17.2 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Encerramento do trabalho acadêmico.

Referências

NEWZOO. **2018 Insights Into Brazil's Game Market**. [S.l.], 2018. Disponível em: <https://newzoo.com/wp-content/uploads/2018/07/Infographic_Brazil.png>. Citado na página 1.

Apêndices

APÊNDICE A – Nome do apêndice

Lembre-se que a diferença entre apêndice e anexo diz respeito à autoria do texto e/ou material ali colocado.

Caso o material ou texto suplementar ou complementar seja de sua autoria, então ele deverá ser colocado como um apêndice. Porém, caso a autoria seja de terceiros, então o material ou texto deverá ser colocado como anexo.

Caso seja conveniente, podem ser criados outros apêndices para o seu trabalho acadêmico. Basta recortar e colar este trecho neste mesmo documento. Lembre-se de alterar o "label" do apêndice.

Não é aconselhável colocar tudo que é complementar em um único apêndice. Organize os apêndices de modo que, em cada um deles, haja um único tipo de conteúdo. Isso facilita a leitura e compreensão para o leitor do trabalho.

APÊNDICE B – Nome do outro apêndice

conteúdo do novo apêndice

Anexos

ANEXO A – Nome do anexo

Lembre-se que a diferença entre apêndice e anexo diz respeito à autoria do texto e/ou material ali colocado.

Caso o material ou texto suplementar ou complementar seja de sua autoria, então ele deverá ser colocado como um apêndice. Porém, caso a autoria seja de terceiros, então o material ou texto deverá ser colocado como anexo.

Caso seja conveniente, podem ser criados outros anexos para o seu trabalho acadêmico. Basta recortar e colar este trecho neste mesmo documento. Lembre-se de alterar o "label" do anexo.

Organize seus anexos de modo a que, em cada um deles, haja um único tipo de conteúdo. Isso facilita a leitura e compreensão para o leitor do trabalho. É para ele que você escreve.

ANEXO B – Nome do outro anexo

conteúdo do outro anexo