

CENTRO UNIVERSITÁRIO SENAC SANTO AMARO
PROJETO INTEGRADOR II - BERMUDAS
BACHARELADO EM CIÊNCIAS DA COMPUTAÇÃO

ARQUIMETRIA

Pedro Henrique Patrício de Souza
Pedro Monge Silveira

0.1 Introdução ao Jogo

Neste jogo de puzzles educativos, o jogador assume o papel de um herdeiro que deve provar seu valor para reclamar o antigo ouro contido na casa de um antepassado matemático excêntrico. A mecânica central gira em torno da resolução de problemas práticos de geometria: é necessário saber como lidar com os cálculos de volume, perímetro e do Teorema de Pitágoras para herdar o baú do tesouro de seu antepassado. Será que você será digno de herdar o baú do tesouro?

0.2 Categoria

Puzzle, Estratégia, Quebra-cabeça, um jogador.

0.3 Objetivo do Arquimetria

Revisar e ensinar conceitos básicos da Geometria para o jogador com aplicação prática das fórmulas matemática.

0.4 Mecânica do Jogo

teclas A,W,S e D para movimentação e interação do mouse.

0.5 Repositório do Jogo

Código fonte do jogo disponível em: <https://github.com/OsBermudas/Arquimetria>