

State of Art

1 Introdução

A presente análise do estado da arte incide sobre aplicações digitais de jogos de cartas, com especial foco em soluções que implementam a Sueca, tal como o nosso projeto envolve esse tema. O objetivo é identificar funcionalidades avançadas, abordagens técnicas e tendências modernas que representam as melhores práticas atuais.

Em relação às aplicações, nós decidimos focar a análise na aplicação Sueca MegaJogos, pois esta aplicação é a que apresenta mais funcionalidades e com maior qualidade das analisadas.

Em termos de Inteligência Artificial e Adversários, os jogadores autónomos (bots) desta aplicação utilizam heurísticas e modelos probabilísticos e tomam decisões estratégicas em tempo real.

Em relação a funcionalidades sobre o Multijogador e Comunicação, a aplicação contém sistemas de matchmaking otimizados com comunicação em tempo real e arquiteturas híbridas cliente-servidor/P2P que garantem baixa latência e sincronização estável.

Ao nível da experiência do utilizador, a aplicação apresenta interfaces minimalistas e responsivas, animações suaves e acessibilidade configurável. O maior problema que se considera aqui é a inexistência de um tutorial interativo, que seria bastante útil na usabilidade da aplicação para jogadores inexperientes no Jogo da Sueca. Em termos de Componentes Sociais, a aplicação apresenta perfis personalizáveis, estatísticas detalhadas e até emotes que podem ser usadas no chat.

A Tabela 1 sintetiza as capacidades das principais aplicações analisadas.

Tabela 1: State of Related Work

Funcionalidade				
Multiplayer Online	✓	✗	✗	✗
Uso de IA	✓	✓	✓	✓
Tutorial / Ajuda	✗	✓	✗	✗
Personalização / Loja	✓	✗	✓	✓
Estatísticas do Jogador	✓	✗	✓	✗
Interface Apelativa	✓	✓	✓	✗

2 Discussão

Apesar de existirem diversas aplicações relacionadas com o jogo da Sueca, verificou-se que a oferta continua bastante limitada. Como já analisámos no documento de estudo das aplicações semelhantes, entre os principais problemas identificados destacam-se:

- A maioria dos jogos funciona apenas contra *bots*;
- Interfaces pouco atrativas e interativas;
- Ausência de níveis de dificuldade para os *bots*;
- Falta de tutoriais e de uma apresentação clara das regras em algumas aplicações.

Em contrapartida, alguns pontos positivos observados em certas apps incluem:

- Inclusão de estatísticas do jogador;
- Sistemas de chat, *emotes* e personalização.

É importante salientar que nenhuma das aplicações analisadas se aproxima da nossa proposta de utilizar o telemóvel como apoio ao jogo de Sueca na vida real, em vez de se limitar apenas a partidas digitais contra *bots*.

3 Conclusão

Este estudo permitiu identificar funcionalidades relevantes a considerar no desenvolvimento do nosso projeto, como a existência de estatísticas globais, a apresentação clara das regras e a possibilidade de incluir um tutorial acessível para novos jogadores.

Além disso, um aspeto que se salientou foi a inexistência de níveis de dificuldade nos jogos de Sueca analisados.

Desta forma, apesar de existirem várias aplicações de Sueca disponíveis, a maioria apresenta limitações significativas, como a restrição a jogos apenas com *bots*, interfaces pouco apelativas e ausência de diferentes níveis de dificuldade para os adversários artificiais.