**Público:** Comunidade DIO

**Tema:**

- RPG

- Programação

- Jornada

**Inspirações:**

- Pokemon - <https://web.dio.me/articles/como-ash-ketchum-pode-te-ajudar-a-estudar-programacao?page=1&order=oldest>

**O que o RPG pode lhe ensinar sobre a jornada em programação?**

Introdução:

Você já deve ter ouvido falar em algum momento na sua vida de RPG, ou até mesmo jogado, seja via algum console ou até mesmo jogando uma mesa com amigos (se não jogou, super recomendo). Caso não tenha nem visto de perto o que é essa sigla, vou lhe dar uma breve explicação: Role-playing game, traduzindo, jogo de interpretação de papéis.

Eu sou apaixonado por esse jogo, mas, o que ele de fato pode lhe ajudar e ensinar sobre programação? Eu particularmente acredito que em tudo, e por isso vim trazer alguns elementos desse jogo, viciante e fascinante, que podem lhe ajudar a seguir firme na sua carreira de programação, seja um iniciante ou até mesmo um programador com carreira consolidada.

Desenvolvimento:

Como funciona esse jogo? Como o próprio nome diz, você assume um determinado papel, ou seja, você se torna um personagem e sai explorando uma aventura mundo afora, aprendendo novos poderes, aprimorando habilidades e fazendo novos amigos (ou inimigos hehe, mas prefiro a primeira opção).

Mas qual aventura? Aquela que sua imaginação lhe levar, seus companheiros de mesa lhe ajudarem e o mestre o guiar. Você pode assumir o papel de um poderoso guerreiro da Terra-Média, ou um assustador Meio-Orc tribal, e até mesmo um sábio e estudioso mago.

E qual a analogia a programação? Então, na programação esse papel pode ser substituído pela carreira que escolhemos: Front-End, Back-End, Mobile, Full Stack e por aí vai, ou seja, a aventura começa quando definimos o que queremos ser nessa aventura. Definidos os papéis, então o jogo começa.

Beleza, e agora, o que acontece? Para uma mesa de RPG acontecer, ou até mesmo um jogo online, precisamos de Mestre e Players. O Mestre é quem conduz e narra o jogo, mas acima de tudo, faz parte da jornada, levando aos players as experiências que eles estão tendo naquele ambiente, as pessoas que eles estarão em contato e os combates que acontecerão.

Os players vivenciam tudo isso de forma explorativa e enriquecendo cada lugar com sua imaginação, afinal esse é o divertido do jogo, você interpreta de acordo com a sua imaginação do ambiente e personagens, conversando e rolando muitos dados.

Na programação essa exploração são nossos estudos, onde o Mestre, aqui pode ser representado pela DIO, guia nossa jornada, nos fornecendo opções e caminhos para adquirirmos conhecimento, e nós como jogadores, buscamos ele de forma estratégica, sempre pensando no que nosso personagem busca, lembrando sempre do papel que definimos interpretar.

Os personagens dentro do jogo, ganham níveis e aprendem habilidades e magias novas conforme forem explorando a aventura proporcionada pelo mestre. Em nossa jornada em busca de nos tornarmos desenvolvedores não é diferente, a cada aula concluída ganhamos um pouquinho de XP, que com o tempo nos levam a aumentar o nível e ganharmos uma nova magia, ou seja, uma nova habilidade para programarmos algo que até então parecia impossível. Como o mago que aprende a bola de fogo apenas em níveis mais altos, nós desenvolvedores, aprendemos a utilizar aquela linguagem ou aquele framework que parecia muito distante.

Mas e quando chega ao fim essa aventura? No jogo ela chega ao fim quando concluímos o grande objetivo da aventura do mestre, seja salvar um reino, resgatar um personagem importante ou até mesmo concluir um número X de missões.

Para jogadores e mestres existe uma premissa “essa aventura terminou, leve essa experiência para viver uma nova”. No RPG, toda aventura tem um fim, por mais que muitas mesas durem anos. E aí, o que fazer? É juntar a galera e montar outra nova aventura. O player que estava jogando a anos pode se tornar o mestre, incentivar novos jogadores ou até mesmo trazer experiências diferentes ao seu antigo mestre.

Em nossa carreira nós chegamos a vários fins de aventuras, quando dominamos o tão assustador JAVA com suas variantes (frameworks como Spring, Play ou Hibernate), ou até mesmo a Tríade de HTML, CSS e Javascript. Quando uma aventura chega ao fim, é hora de buscar uma nova, porém, nunca pararmos. Cada aventura é única, e a experiência adquirida em uma já vivida cria atalhos para novas jornadas, facilitando nossos caminhos e fazendo com que não deixemos de crescer.

Conclusão:

O jogo é muito mais complexo e longo e vale aquela pesquisada caso nunca tenha ouvido falar. Pesquise sobre Dungeons & Dragons, Ciber Punk, Pathfinder entre outros títulos e se delicie juntando amigos para entrar nesse experiência imersiva.

Espero que possa ter dado uma luz de inspiração para você que está suando todo dia, aprendendo muito e muitas vezes achando que está difícil. Ou até mesmo você, que já é expert e que possa repassar um pouco da sua bagagem com o seu colega que está começando.

Como no RPG, a comunidade cresce com o apoio mútuo entre o experiente e o novato, criando sempre histórias únicas e épicas.

Autor: Patrick Marques

#EuSouDIOCampusExpert