

JOGO PARA O TELEGRAM: ESQUILO VOADOR!

Railson Tales de Oliveira¹, Giuliano Araujo Bertoti³

^{1, 2, 3} FATEC – São José dos Campos

railson.oliveira@fatec.sp.gov.br, giuliano.bertoti@fatec.sp.gov.br

1. Introdução

O mercado de jogos eletrônicos ainda cresce a um ritmo superior a 10% ao ano, em contraste com a média da economia (que no momento pode estar negativa). No mundo, os games já faturam mais que cinema e música, juntos. Os profissionais que produzem esses jogos têm geralmente alguma formação em computação gráfica, projeção em 3D, efeitos especiais ou mesmo na elaboração de sites de empresas pra a internet. Os cursos de formação são livres, ainda que já tenham reconhecimento pelo MEC. Duram geralmente dois anos [1].

Com 66,3 milhões de gamers e uma movimentação de US\$ 1,3 bilhão em 2017, o Brasil é o principal mercado de jogos da América Latina e o décimo terceiro no ranking mundial, conforme levantamento realizado pela Newzoo. Segundo a pesquisa, o perfil do gamer vem mudando ao longo dos anos, apresentando crescimento no número de jogadoras, que hoje já são 41% do total.

Com o avanço das possibilidades, o setor também passa por mais uma mudança: a relação dos pais com os jogos eletrônicos. A profissionalização da área faz com que os games sejam vistos de maneira positiva pelos familiares. Conforme apontado pela Game Brasil 2017, realizada pela Sioux, Blend New Research e ESPM, 65% dos pais acham que, se usados de forma moderada, os games podem ajudar na construção de perfil e no desenvolvimento de raciocínio lógico [2].

Dentro da plataforma de bots do Telegram é possível jogar sozinho ou convidar amigos para participar. São cerca de 30 minigames. Para acessar a lista, basta digitar “@gamebot” em uma conversa. Como são desenvolvidos em HTML 5, os jogos são abertos no chat como se fossem páginas de internet. Além disso, não precisam ser baixados no aparelho [3].

O objetivo deste projeto é desenvolver um game bot para o Telegram. O jogo consiste em uma mecânica de dois botões de movimentação e um terceiro botão para recomençar. O personagem que é um esquilo plana entre as árvores num cenário de floresta enquanto desvia dos galhos das árvores para não bater e acabar se machucando e tenta pegar as nozes para alimentar a sua família.

2. Metodologia e Materiais

Para o desenvolvimento do game bot foi utilizado HTML5 [4] para a criação do jogo em si e Node.js [5] para o bot do Telegram [6] e 000webhost [7] para a hospedagem do jogo.

3. Resultados

A Figura 1 mostra o esquilo planando entre uma árvore e outra enquanto desvia dos galhos das árvores e tenta pegar as nozes. Mostra também os botões de movimentação, o de para cima que fica localizado na parte inferior a esquerda da tela e outro de para baixo que fica localizado também na parte inferior porém a direita e um terceiro botão no meio inferior da tela para recomençar.

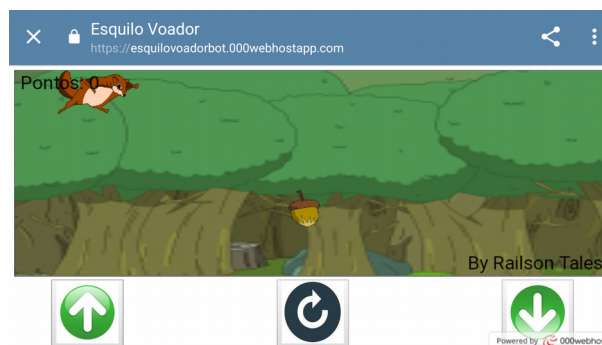


Figura 1– Game Play

4. Conclusões

Este artigo apresentou um game bot com toda a sua complexidade de desenvolvimento, de carregar imagens, fazer a movimentação do personagem e dos objetos quem compõem o cenário, animação, colisão, eventos dos botões, etc...

O código fonte do game bot está disponível para acesso no endereço eletrônico:
https://github.com/RailsonTales/Game_Bot_Telegram

5. Referências

- [1] <https://oglobo.globo.com/economia/o-mercado-de-games-no-mundo-fatura-mais-que-cinema-musica-somados-16251427>
- [2] <https://www.terra.com.br/noticias/dino/mercado-de-games-nacional-e-um-mundo-inexplorado-de-oportunidades,5cd0affd43ee184903db06153df8dc31aomryyai.html>
- [3] <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2016/10/telegram-leva-games-para-dentro-do-app.html>
- [4] <https://www.devmedia.com.br/o-que-e-o-html5/25820>
- [5] <https://nodejs.org>
- [6] <https://core.telegram.org/bots/api>
- [7] <https://br.000webhost.com>