



**UNIVERSIDADE DO GRANDE RIO**

PCA – INTRODUÇÃO AO DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

PROFESSOR ORIENTADOR: OSWALDO BORGES PERES

LOCAL DO PROJETO : NINJAS TECNOLÓGICOS EM GAMES  
PEDAGÓGICOS

UNIVERSIDADE UNIGRANRIO AFYA  
TURMA 2023.2

Alunos: :

Renata Rollemberg Medeiros de Souza : Matrícula: 0095050

Jonathan Guedes da Silva, Matrícula: 0092848

Helcio de Figueiredo Fortes, Matrícula:0094915

Rodolfo Fragoso da Silva, Matricula:0094126

Gabriela Lais Mello da silva, Matricula: 0095190

<https://www.youtube.com/watch?v=rVV8MttLrU4>

Relatório da disciplina: PCA INTRODUÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMA

CURSO: ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

LOCAL DO PROJETO: NINJAS DA PROGRAMAÇÃO

Relatório de conclusão da disciplina: Pca introdução e desenvolvimento em Análise e desenvolvimento de sistemas.

Orientador: Prof. Oswaldo Borges Peres,

Universidade Unigranrio/Afya  
2023

Alunos: :

Renata Rollemberg Medeiros de Souza : Matrícula: 0095050

Jonathan Guedes da Silva, Matrícula: 0092848

Helcio de Figueiredo Fortes, Matrícula:0094915

Rodolfo Fragoso da Silva, Matricula:0094126

Gabriela Lais Mello da silva, Matricula: 0095190

## Sumário

1 – Identificação .....	4
2 – Introdução .....	4
3 – Descrição da Empresa .....	4
<b>4- Descrição do projeto e da Atividades Desenvolvidas .....</b>	<b>4</b>
<b>5 – dificuldades Encontradas .....</b>	<b>4</b>
6 – Áreas de identificação com o curso .....	4
7 Registro de atividade em grupo .....	5
8 – Considerações Finais .....	5.

## 1 – Identificação

\* Criadores : Renata Rollemberg Medeiros de Souza : Matrícula: 0095050  
Jonathan Guedes da Silva, Matrícula: 0092848  
Helcio de Figueiredo Fortes, Matrícula:0094915  
Rodolfo Fragoso da Silva, Matricula:0094126  
Gabriela Lais Mello da silva, Matricula: 0095190  
Empresa: Ninjas tecnológicos

## 2- Introdução:

O jogo desenvolvido trata-se de um jogo educativo para ajudar a diferenciar e aprender de forma mais interativa e envolvente a diferença de impar ou par

## 3 – Descrição da empresa

Trata-se de um grupo de colegas de faculdade que se propõem a direcionar seu tempo e conhecimento em uma atividade lúdica e acadêmica para crianças.

## 4- Descrição do projeto e da Atividades Desenvolvidas

O projeto tem o intuito de uma forma lúdica despertar nas crianças o entendimento de números pares e ímpares. **Números pares são aqueles que podem ser divididos igualmente por 2**, enquanto números ímpares não podem. Use exemplos simples, como 2, 4, 6 (pares) e 1, 3, 5 (ímpares). Uma forma simples de identificar se um número é par ou ímpar é observar o seu último algarismo. Desta forma a criança consegue visualizar e ao mesmo tempo se divertir com a competição por pontuação.

## 5- Dificuldades encontradas:

Conciliar a rotina diária com algo que exige tanto tempo e demanda esforço comunitário.  
Tentar entregar um resultado que agrade e esteja de acordo com o intuito final do projeto e do grupo.

## 6 – áreas de identificação com curso

Foi observado que para o desempenho da matéria PCA era necessário o conhecimento e entendimento das matérias Métodos e técnicas de engenharia e Práticas da computação, entre outras.

## **7 – Registro de atividades em grupo**

Foram realizadas reuniões de forma remota para alinhar e desenvolver o projeto.

Essas reuniões se deram mensal e para melhor desempenho do projeto utilizamos a técnica método ágil para otimizar a criação e finalização.

## **8 – Considerações finais**

Objetivo foi alcançado, para iniciantes do primeiro período, agradecemos a compreensão.