

2º/3º Ciência da Computação (CC)  
E  
2º/3º Sistemas de Informação (SI)

**Orientações para a disciplina de Atividades  
Práticas Supervisionadas**

- TEMA
- PROPOSTA DO TRABALHO
- APRESENTAÇÃO DO TRABALHO

## **Atividades Práticas Supervisionadas (APS)**

### **I. TEMA:**

**“DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO EM PLATAFORMA MOBILE ANDROID”**

### **II. PROPOSTA DO TRABALHO**

As Atividades Práticas Supervisionadas serão constituídas da seguinte forma:

Pede-se aos alunos que desenvolvam um jogo para dispositivo móvel em ANDROID. O tema do jogo tem que conter a educação ambiental tendo como base a vida numa grande metrópole.

- 1) Deverá ser efetuada uma pesquisa a respeito do tópico escolhido, de forma a apresentá-lo de uma forma clara e objetiva.
- 2) O grupo deverá fazer uma dissertação sobre todos os elementos utilizados no desenvolvimento do projeto, assim como o efeito desse trabalho na sua formação e discutir a interdisciplinaridade envolvida no mesmo.
- 3) O grupo deverá elaborar um *Jogo*, através dos recursos preferencialmente da plataforma Unity, com o resultado das pesquisas mencionadas nos itens de 1. a 3. acima.
- 4) O jogo deve possuir pelo menos 5 fases e/ou 5 níveis de dificuldades diferentes.
- 5) A escolha do número de jogadores que participarão do jogo fica a cargo do grupo.
- 6) O nível de refinamento, assim como a complexidade das técnicas escolhidas, terá impacto direto na nota final deste trabalho. Novas funcionalidades poderão ser implementadas neste sistema, desde que relacionadas ao tema abordado.
- 7) A nota atribuída ao trabalho entregue configura a nota das APS.

### III. APRESENTAÇÃO DO TRABALHO

1. O grupo deverá ser composto estritamente por 5 alunos.
2. Todas as etapas do trabalho deverão ser escritas em fonte ARIAL 12, espaçamento 1,5, margem direita 2,5 cm e margem esquerda 2,5 cm.
3. Limites de páginas
  - Objetivo do trabalho: 1 página e no máximo 2 páginas
  - Introdução: 2 páginas e no máximo 4 páginas
  - Regras e funcionamento do jogo: 4 páginas e no máximo 8 páginas.
  - Plano de desenvolvimento do jogo: mínimo de 5 páginas e máximo de 15 páginas.
  - Projeto (estrutura) do programa: mínimo de 3 páginas e máximo de 8 páginas.
  - Relatório com as linhas de código: máximo de 10 páginas.
4. O trabalho deverá ser entregue no sistema junto com a ficha padrão de “Atividades Práticas Supervisionadas” ilustrando cronologicamente cada um dos itens, segundo a orientação do professor supervisor desta atividade.
5. Estrutura do trabalho:
  1. Capa: identificando o curso, o tema, a relação de alunos do grupo (nome/RA)
  2. Índice
  3. Introdução
  4. Tema escolhido, objetivo e motivação do trabalho
  5. Dissertação
  6. Regras do jogo (conceitos gerais)
  7. Plano de desenvolvimento do jogo (elementos e ferramentas que serão utilizadas)
  8. Projeto (estrutura e módulos que serão desenvolvidos) do jogo
  9. Relatório com as linhas de código do jogo
  10. Apresentação do Jogo em funcionamento no Celular
  11. Game Design
  12. Storyboard
  13. Bibliografia
  14. Ficha de Atividades Práticas Supervisionadas (Uma para cada aluno do grupo)