

## **ENG4021 - Projeto Integrado de Software**

### **Quiz Cultural: jogo em Python com perguntas sobre filmes/séries, músicas, artistas e história.**

- 1) Os usuários preferem perguntas rápidas e objetivas (múltipla escolha) em vez de respostas abertas.
- 2) A faixa etária jovem (20-30 anos) terá maior interesse em cultura pop (música, cinema, TV) do que em arte clássica.
- 3) Jogadores podem desistir se as perguntas forem muito difíceis ou “de nicho”.
- 4) O quiz será mais atrativo se tiver feedback imediato (mostrar se acertou/errou na hora).
- 5) Usuários jogam mais tempo se houver ranking ou pontuação acumulada.
- 6) Incluir música popular brasileira (funk, samba, bossa nova, MPB) aumenta o engajamento.
- 7) Filmes e séries nacionais conhecidos (Cidade de Deus, Tropa de Elite, novelas da Globo) atraem mais interesse do que cinema clássico.
- 8) Misturar cultura brasileira com referências globais (Oscar, rock, arte europeia) torna o quiz mais completo.
- 9) Perguntas com imagens (ex.: “Qual obra é de Tarsila do Amaral?”) tornam o quiz mais interativo.
- 10) Questões regionais (Nordeste, Sul, Amazônia, etc.) aumentam a diversidade cultural do jogo.
- 11) Jogadores preferem partidas curtas (5–10 perguntas) em vez de longas.
- 12) A dificuldade crescente (perguntas fáceis → médias → difíceis) mantém o interesse.
- 13) Um modo multiplayer/local pode estimular competição entre amigos.
- 14) Perguntas aleatórias tornam o quiz mais “re jogável”.
- 15) Incluir um timer por pergunta aumenta a adrenalina e diversão.
- 16) O Python puro (terminal) é suficiente para prototipar e testar a ideia.
- 17) Bibliotecas gráficas (tkinter, pygame) podem deixar o quiz mais atrativo visualmente.

18) Guardar pontuações em arquivos (JSON/CSV) permite criar ranking persistente.

19) O jogo pode ser expandido futuramente para web/app (Flask, Django, React Native).

20) APIs externas (Wikipedia, The Movie DB, Spotify) poderiam gerar perguntas automaticamente.