**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 “rejogável”.

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.