



Sua opinião sobre o desenvolvimento do jogo no Trabalho Prático de AEDS 1

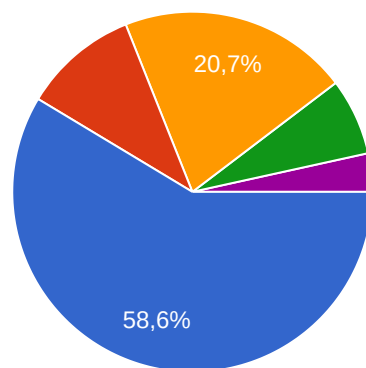
29 respostas

[Publicar análise](#)

Você concluiu o TP?

 [Copiar](#)

29 respostas

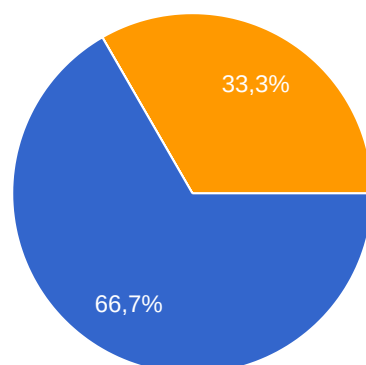


- Sim, e estou satisfeito com o resultado
- Sim, mas não estou contente com o resultado
- Não, porque não consegui implementar tudo que foi pedido
- Não, porque problemas técnicos me desmotivaram a desenvolver o jogo
- As duas últimas opções

Quando você ficou sabendo que o Trabalho Prático envolveria o desenvolvimento de um jogo, como você se sentiu?

 [Copiar](#)

18 respostas



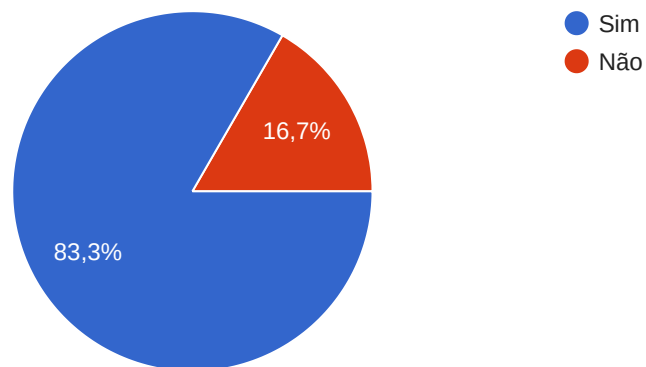
- Animado(a)
- Indiferente
- Preocupado(a)



Você participou da aula de laboratório de introdução à biblioteca JOGO.H lecionada pelo Brenno?

 Copiar

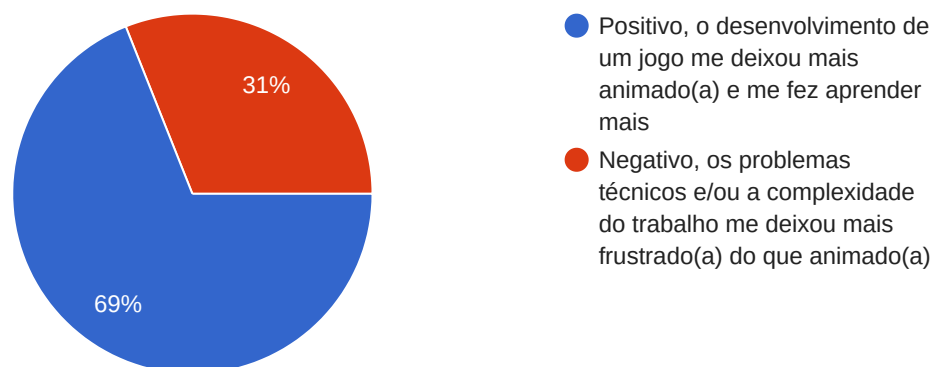
18 respostas



Em geral, qual foi o seu sentimento sobre o Trabalho Prático?

 Copiar

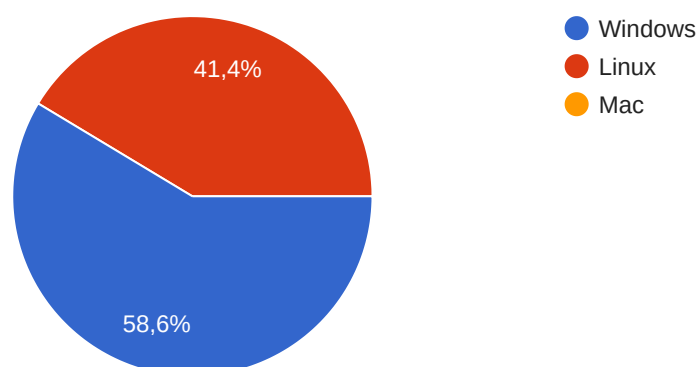
29 respostas



Qual Sistema Operacional você utilizou durante a maioria do desenvolvimento do trabalho?

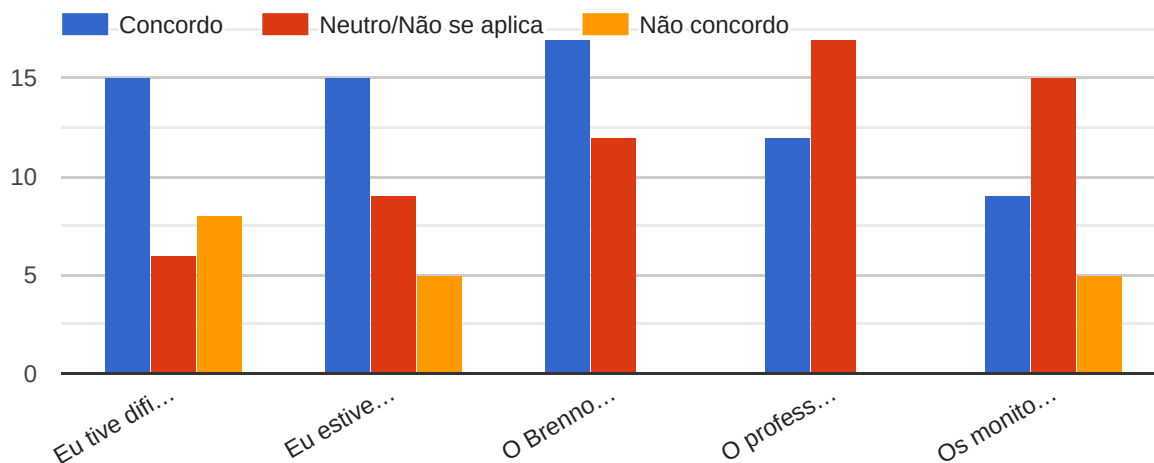
 Copiar

29 respostas



De forma mais específica, selecione as opções com as quais você se identifica

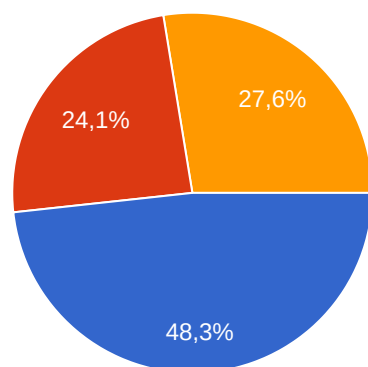
 Copiar



Na sua opinião, você diria que o TP ficou mais complexo por se tratar do desenvolvimento de um jogo?

 Copiar

29 respostas

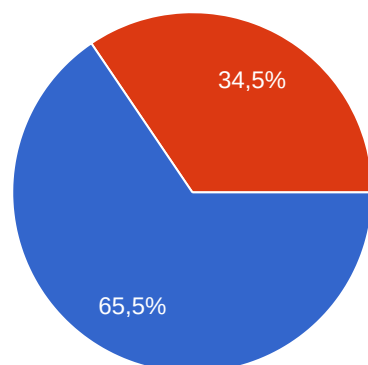


- Sim, porém eu acho que a complexidade é um ponto positivo
- Sim, e por isso eu me frustrei durante o desenvolvimento
- Não, acredito que a complexidade veio de programar em geral e não est...
- Não, o trabalho não foi complexo

Sobre os seus colegas de turma, você diria que eles tiveram muitas dificuldades com o desenvolvimento do jogo?

 Copiar

29 respostas



- Sim, acho que a maioria teve muitas dificuldades no desenvolvimento
- Sim, acho que alguns tiveram muitas dificuldades, mas não a maioria
- Não, acho que até houve dificuldades, mas a maioria conseguiu superá-las sem problemas

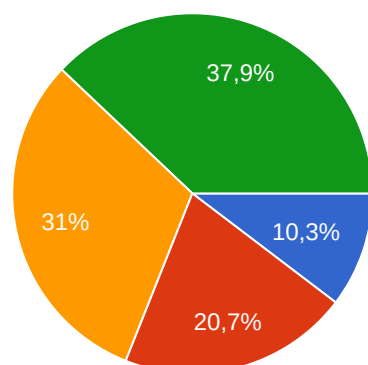


Se você pudesse voltar no tempo e pudesse alterar o TP, você alteraria?

 Copiar

Imagine que este outro ainda envolveria alocações, structs e manipulação de arquivo, porém não seria um jogo. Por exemplo, poderia ser uma interface de caixa de supermercado no terminal.

29 respostas

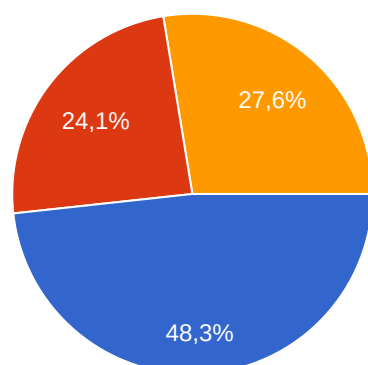


- Sim, porque eu gostaria de obter uma nota maior
- Sim, porque a complexidade do jogo piorou o trabalho
- Não, apesar de ter tido dificuldades, elas ainda estariam presentes em outro t...
- Não, acho que o desenvolvimento de um jogo me fez aprender mais e me tr...

Imagine que todos os problemas de instalação da biblioteca foram resolvidos. Você acha que isso mudaria o seu sentimento sobre o trabalho prático?

 Copiar

29 respostas



- Sim, acho que a grande maioria dos problemas que eu e meus colegas encontraram foram relacionados à instalação
- Não, acho que os problemas vão além de instalar a biblioteca
- Não tive problemas de instalação



Se você marcou que não mudaria o trabalho, gostaria de deixar alguma dica ou sugestão para futuras aplicações dele em turmas de AEDS 1?

8 respostas

Ajuda na instalação e uma aula introdutória com exemplos para guiar

Minha única sugestão é um tempo maior, e um pouco mais de exemplos na documentação, por exemplo quando o professor ensinou a fazer a cobrinha, o resto ficou mais fácil

Montar uma instrução detalhada do uso de cada função em um documento de fácil acesso, como PDF ou docs. Tive que acessar os módulos para tentar entender o funcionamento de certas aplicações.

C é uma linguagem fácil fácil de corromper a memória e gerar horas tentando entender um bug no código. Além disso C tem APIs muito inseguras e com vários edge cases, o que a torna péssima para iniciantes. Outras linguagens como JavaScript ou Python são mais interessantes para ensinar iniciantes, sendo Rust uma alternativa que ainda possui gerenciamento de memória manual, caso desejado.

Talvez dar 3 opções de jogos pra cada um poder escolher o que se sentir mais confortável.

Começar a fazer o quanto antes

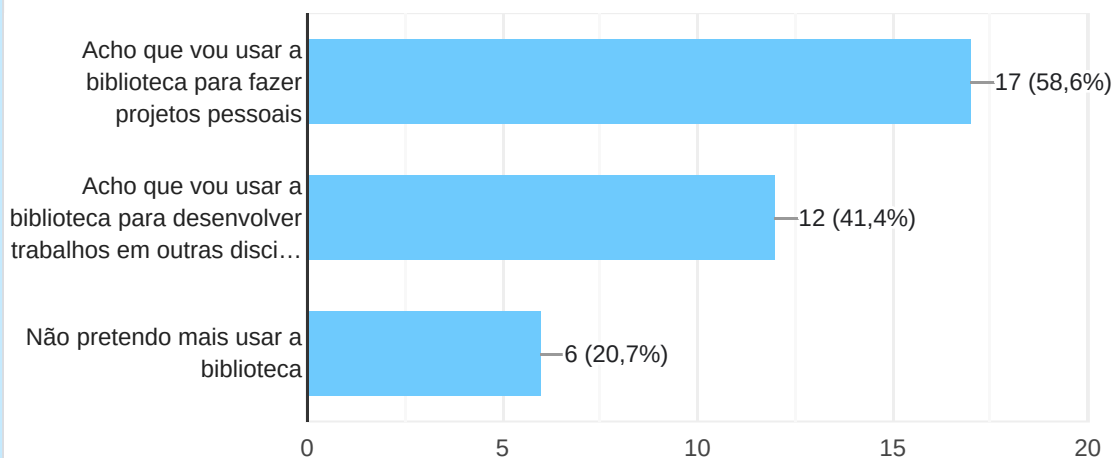
Explicar coisas que foram usadas no trabalho antes, pra ter tempo de fazer, como os arquivos que foram explicados nos ultimos dias de aula, assim deixando um prazo muito apertado

Quem sabe dar outras opções de jogos

Falando sobre a biblioteca, agora que o TP foi entregue, você ainda pretende usar a biblioteca para fazer jogos? (Múltipla escolha)

 Copiar

29 respostas



Deixe aqui qualquer crítica ou elogio que tenha a fazer sobre o TP e esta pesquisa.

9 respostas

Apesar de ter passado raiva com alguns bugs durante o processo de desenvolvimento, eu achei muito legal, pois trabalhar com interface gráfica o resultado e muito mais gratificante.

A proposta do trabalho foi muito legal, mas pela complexidade acabou me desestimulando de fazer

Quero elogiar tanto o Brenno quanto Elverton. Ambos foram atenciosos e auxiliaram sempre que possível, além da dedicação na realização e construção de todo o TP. Por mais que tive alguns problemas (provavelmente ocasionados por mim mesmo), o trabalho foi extremamente útil. Eu consegui aprender bastante com a execução de um projeto real que inclusive auxiliou como uma forma de estudo para a prova. Muito obrigado!

Muito bom a biblioteca muito bem feita ,ei tive algumas dificuldades q tive que sanar aprendendo algumas coisas por mim mesmo ,porém aprendi bastante e tô muito feliz com resultado pois não esperava por em prática algo q sempre quis fazer tão rápido

Acredito que o jogo foi uma boa escolha, pois é um modo dinâmico de aprender e aplicar os conceitos vistos na sala. Além de que foi o projeto com mais código que mexi durante todo o semestre, o que me fez uma certa organização que eu não me dava conta antes. No fim, acho que o jogo foi uma boa escolha juntamente com a biblioteca modificada pelo Brenno.

Achei muito boa a ideia de fazer o jogo. Além de ser cativante e trazer conceitos que nós estamos mais familiarizados, é uma boa forma de os estudantes botarem a mão na massa e lutarem com uma base de códigos maior.

Acho a ideia do jogo muito legal, porém o nível de complexidade foi alto, o que levou o desenvolvimento do trabalho ficar bastante difícil e cansativo

Ate gostei de fazer, fiquei um pouco chateado de não conseguir realizar tudo, mas ainda sim, eu gostei

A ideia de utilizar a linguagem C99 para programar jogos é muito interessante, pois creio que a maioria dos alunos não aprovam tanto a linguagem C99 por ser muito ultrapassada e complicada de se manusear, porém com a ideia de construir um jogo a programação para realizá-lo torna-se mais agradável, já que os alunos conseguem se empenhar melhor para produzir algo que vá realmente entretê-los, digo isso pois acredito que a programação em C99 é muito desinteressante e cansativa, mas com a introdução do jogo ela se torna menos desagradável. Por fim, minha crítica construtiva é de que esse trabalho deveria ser feito em duplas, e além disso, ter uma melhor supervisão feita pelos professores, pois vi que nesse ano pelo fato do trabalho ter sido individual, muitas pessoas tiveram dificuldades para realizá-lo e procuram ajuda dos monitores, os quais ajudaram bastante, porém muitas vezes dando a resposta ao aluno sem ao menos exigir um esforço do mesmo, por isso, deixo aqui mais um conselho, talvez acho mais viável dedicar uma parte do laboratório (já que muitos vão embora mais cedo antes mesmo da metade da aula) para a produção do jogo desde o anúncio que o mesmo deverá ser feito como parte da nota de AEDS 1, digo isso porque percebi que muitas pessoas deixaram para fazer o trabalho uma semana antes de sua entrega, acredito que dessa forma a produção do jogo seria mais interessante e por ser feita em dupla o auxilio dos monitores deveria ser quase mínimo, já que assim os alunos teriam mais tempo para pensar juntos e quebrarem a cabeça para realizar o jogo por conta própria, creio que assim a



satisfação de terminar o jogo e entregá-lo com todas as suas funcionalidades corretas seria muito maior, e também, os alunos não seriam "carregados" pelos monitores ou por veteranos.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google. [Denunciar abuso](#) - [Termos de Serviço](#) - [Política de Privacidade](#)

Google Formulários



