

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
AGÊNCIA DE INOVAÇÃO E TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA (AGITTE)
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA**

RELATÓRIO DE REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR

DADOS DO(S) AUTOR(ES)

Nome civil completo: Vitor Manoel Santos Moura

Unidade: CCET

Departamento: Departamento de Computação

Curso (aluno de Graduação): Ciência da Computação

Programa de Pós (discente mestrado ou doutorado): Nda

Endereço Completo com CEP: São Cristóvão, Rosa Elze, Avenida Governador
João Alves Filho, 43, apt 3, 49100000

Qualificação: Engenheiro de Software

Nome civil completo:

Unidade: CCET

Departamento: Departamento de Computação

Curso (aluno de Graduação): Engenharia de Computação

Programa de Pós (discente mestrado ou doutorado): Nda

Endereço Completo com CEP: São Cristóvão, Rosa Elze, Rua Jose Bernadino
dos santos, 137, 49525000

Qualificação: Engenheiro de Software

INFORMAÇÕES SOBRE A CRIAÇÃO

1. TÍTULO DO PROGRAMA DE COMPUTADOR

PUZZKINGIA

2. DATA DE CRIAÇÃO DO PROGRAMA DE COMPUTADOR

10/04/2024

**3. LINGUAGEM(S) DE PROGRAMAÇÃO NA(S) QUAL(IS) FOI DESENVOLVIDO E
ESTÁ DISPONIBILIZADO O PROGRAMA:**

Javascript.

**4. PROGRAMA DE COMPUTADOR USA OUTROS SOFTWARES, FERRAMENTAS,
BIBLIOTECAS? QUAIS?**

React, babel/plugin-transform-private-property-in-objec, worker-loader.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
AGÊNCIA DE INOVAÇÃO E TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA (AGITTE)
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA

Licença para a Biblioteca React:

MIT License

Licença para a Biblioteca babel/plugin-transform-private-property-in-object:

MIT License

Licença para a Biblioteca worker-loader:

MIT License

5. PRESENTE PROGRAMA DE COMPUTADOR É UMA MODIFICAÇÃO TECNOLÓGICA OU DERIVAÇÃO (NOVA VERSÃO) DE OUTRO JÁ EXISTENTE?

- Não (X)
- Sim () Em caso afirmativo, informe o título do programa original e a data do último registro:

6. INFORME O CAMPO DE APLICAÇÃO E O TIPO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR (até 5 possibilidades, para cada um)

- Campo de aplicação:
CO02-Ciência, MT01 -Lógica Mat.
- Tipo de Programa:
ET01-Entrtmto, SM01-Simul & Mod, IA01-Intlg Artf, AP01-Aplicativo e ET02-Jogos Anim.

7. RESUMO HASH E O ALGORITMO CRIPTOGRÁFICO UTILIZADO

Os criadores devem guardar cópia do código do software original juntamente com seu resumo criptográfico e informar o resumo hash gerado e algoritmo criptográfico utilizado no processo.

Resumo Hash:

f282abca174af7b7dff4cae4865381dcdff1362deb65312e418a7b89cfd085986cb8b74473dded793ca
2957d30c67790044804c36380f5f06ef844b667160e874

Algoritmo criptográfico:

(x) SHA-512

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
AGÊNCIA DE INOVAÇÃO E TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA (AGITTE)
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA

() Outro:

8. STATUS DO INVENTO

O invento está concluído e atende ao objetivo proposto?

O invento não se encontra concluído, possuindo alguns problemas que devem ser resolvidos, entretanto ele já cumpre o objetivo proposto que demonstrar o funcionamento de algumas inteligências artificiais utilizadas em jogos.

Faltam testes e/ou providências?

Falta análise e desacoplamento do código referente ao jogo de xadrez que no momento possui os problemas de jogadas proibidas sendo feitas pela IA (Inteligência Artificial) em alguns momentos.

Quais são os próximos passos em P&D?

Manutenir os problemas atuais e melhorar a eficiência dos algoritmos.

9. DIVULGAÇÃO - Para fins de publicidade das tecnologias desenvolvidas na UFS

Estamos emocionados em anunciar o mais recente avanço tecnológico em entretenimento e inteligência artificial: nosso software de jogos com IA. Temos o prazer de compartilhar essa inovação com a comunidade empresarial e além.

Esta aplicação web oferece uma experiência de jogo, impulsionada pela IA, que desafia e diverte qualquer nível de jogador. Com dois jogos envolventes integrados em uma plataforma web acessível, elevamos o entretenimento a um novo patamar!

O primeiro jogo trata-se de um Clássico Sudoku que, utilizando um algoritmo de busca, encontra uma solução para qualquer nível de tabuleiro em segundos, brinque os dados e manipule as informações, veja como o algoritmo “pensa” e resolve os problemas.

O segundo jogo trata-se de um tabuleiro de xadrez onde você pode jogar contra um robô impulsionado por uma IA decisória que a cada jogada analisa milhares e até milhões de jogadas futuras, acha que é capaz de vence-la?

9.1 VERSÃO DEMONSTRATIVA

<https://projetoia.netlify.app>

TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA - INFORMAÇÕES

Avenida Marcelo Déda Chagas, s/n Didática VII- São Cristóvão - SE,
CEP: 49107-230 / Fone: (79) 3194-7082 E-mail: cintec@academico.ufs.br / Site: <http://www.cinttec.ufs.br>

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
AGÊNCIA DE INOVAÇÃO E TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA (AGITTE)
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA**

Carimbo

Assinatura Chefe de Departamento ou
Coordenador de Pós-Graduação

Data

DECLARAÇÃO DO AUTOR (ES)/ CRIADOR (ES)

Declaro que guardo em minha posse, documentos de concordância de todos os autores/ criadores com o percentual de contribuição de cada um, bem como declaração de que todas as informações descritas nesse relatório são verdadeiras.

NOME	(%) DE CONTRIBUIÇÃO NA CRIAÇÃO
Victor Santos Chagas	50
Vitor Manoel Santos Moura	50

Assinatura do inventor responsável

Data

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
AGÊNCIA DE INOVAÇÃO E TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA (AGITTE)
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA**

MIT License:

MIT License

Copyright (c) Meta Platforms, Inc. and affiliates.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.