



**INSTITUTO POLITÉCNICO DO PORTO
ESCOLA SUPERIOR DE MEDIA ARTES E DESIGN**

Relatório

Ângela Tavares - 9150108 | Francisco Moreira - 9150529

**Vila do Conde
2016/2017**

INSTITUTO POLITÉCNICO DO PORTO
ESCOLA SUPERIOR DE MEDIA ARTES E DESIGN
Tecnologias e Sistemas de Informação para a Web

PUZZLE INGLÊS

Ângela Tavares - 9150108 | Francisco Moreira - 9150529

Disciplina: Animação Gráfica
Docente: Teresa Terroso

Vila do Conde
2016/2017

Sumário

Introdução	4
Aplicação – Puzzle Inglês.....	5
Conclusão	9
Bibliografia	10

Introdução

A conceção deste projeto surgiu no âmbito da cadeira Animação gráfica do curso de Tecnologias e Sistemas de informação para a Web lecionado na Escola Superior de Media Artes e Design do Politécnico do Porto.

Foi proposto pela coordenadora Dra. Teresa Cristina de Sousa Azevedo Terroso, doutora em Engenharia Informática, pela Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto (FEUP).

Deste modo, o grupo, constituído por dois elementos, teve de desenvolver um website educacional através de um mini-jogo.

Pretende-se assim criar um documento referente ao jogo desenvolvido na unidade curricular. Para tal utilizando uma análise na qual incidindo sobre as competências adquiridas ao longo do semestre nos diferentes tópicos abordados.

Em suma, o objetivo maior deste exercício prende-se à tentativa de alcançar um maior conhecimento nas áreas da codificação.

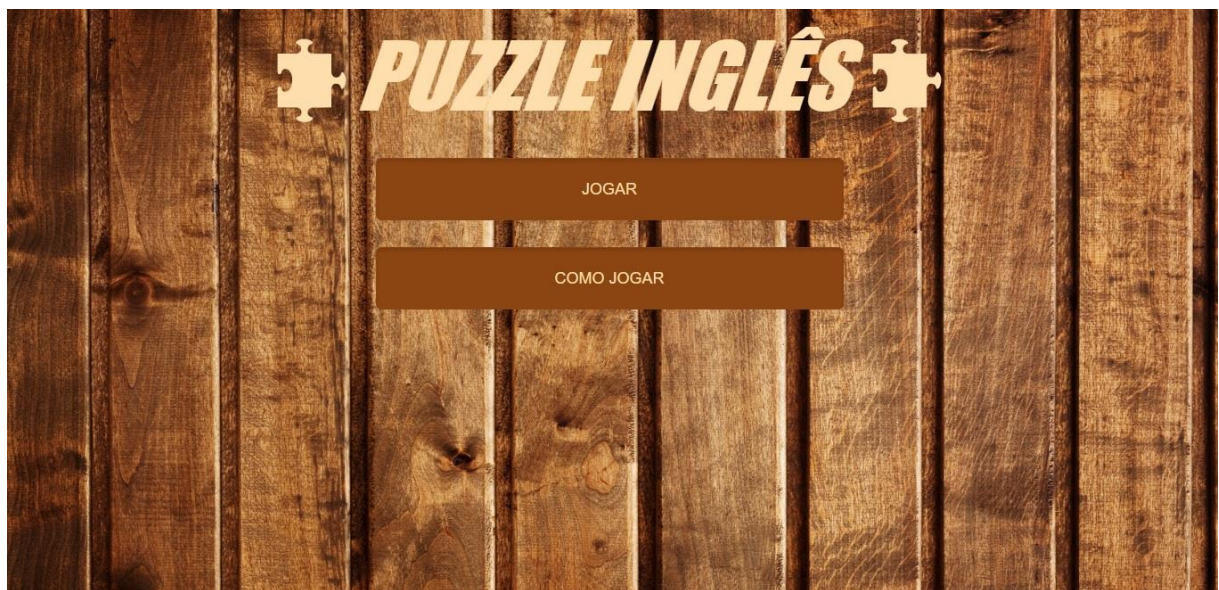
Aplicação – Puzzle Inglês

O *Software* desenvolvido teve como base o enunciado referente ao tema em questão fornecido aos alunos no início desta trajetória, como tal, um dos principais objetivos foi certificar que o que era solicitado era realizado.

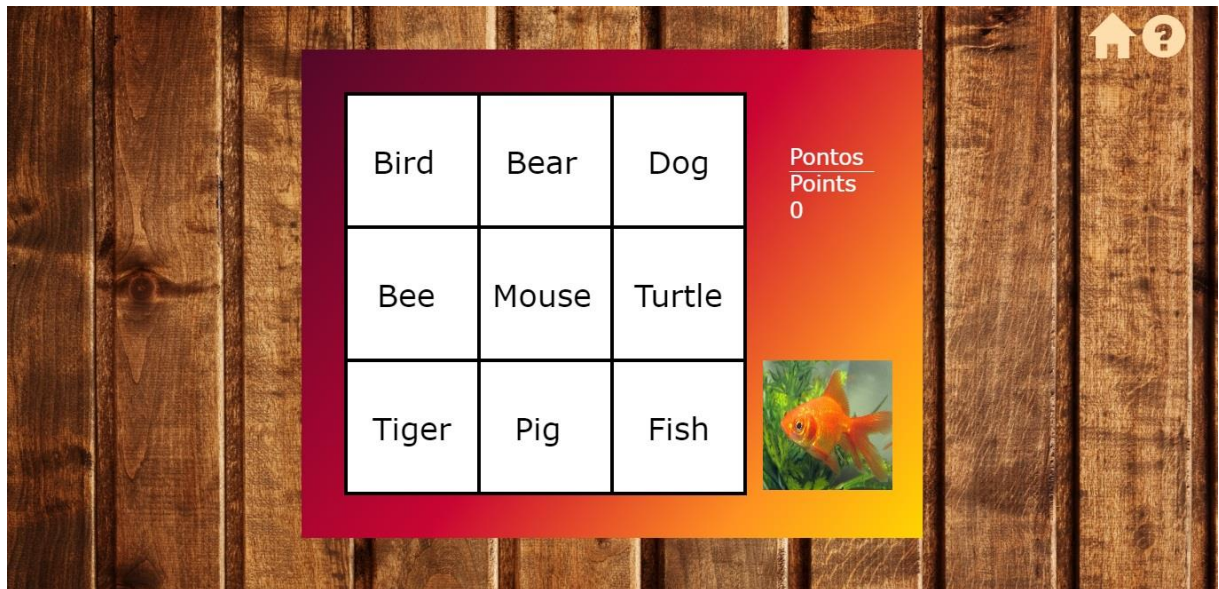
O website em causa permite ao utilizador ficar a compreender um pouco mais da língua inglesa ao relacionar as imagens dos animais ao seu respetivo nome, sendo este educativo para os mais novos.

Para aceder ao programa basta abrir o ficheiro em causa intitulado por “Menu”. Após aberta e carregada a página é apresentado um menu simples com duas possíveis opções:

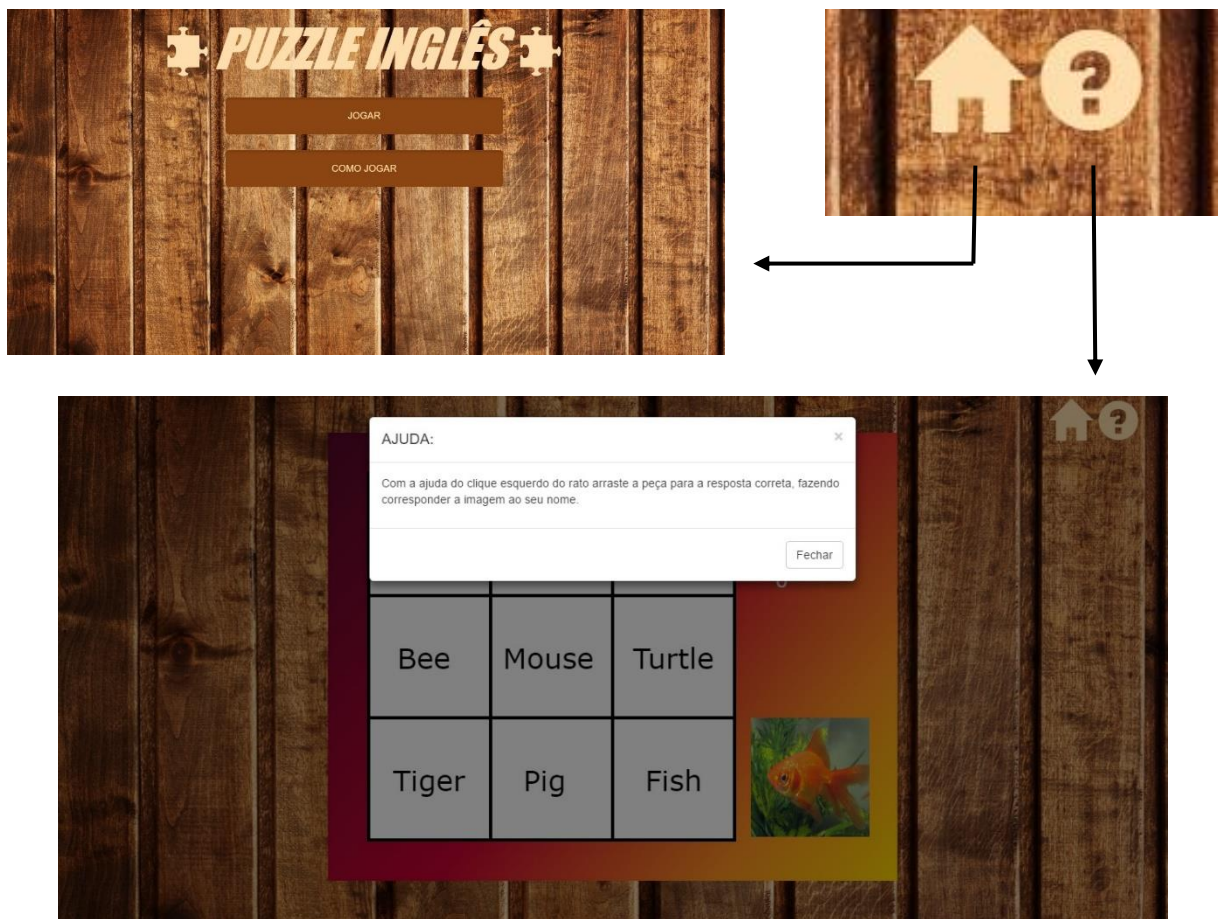
- JOGAR
- COMO JOGAR



Caso a opção em questão seja a de “jogar” será apresentado ao utilizador uma nova interface com o respetivo jogo podendo dar inicio ao mesmo assim que carregada a página.

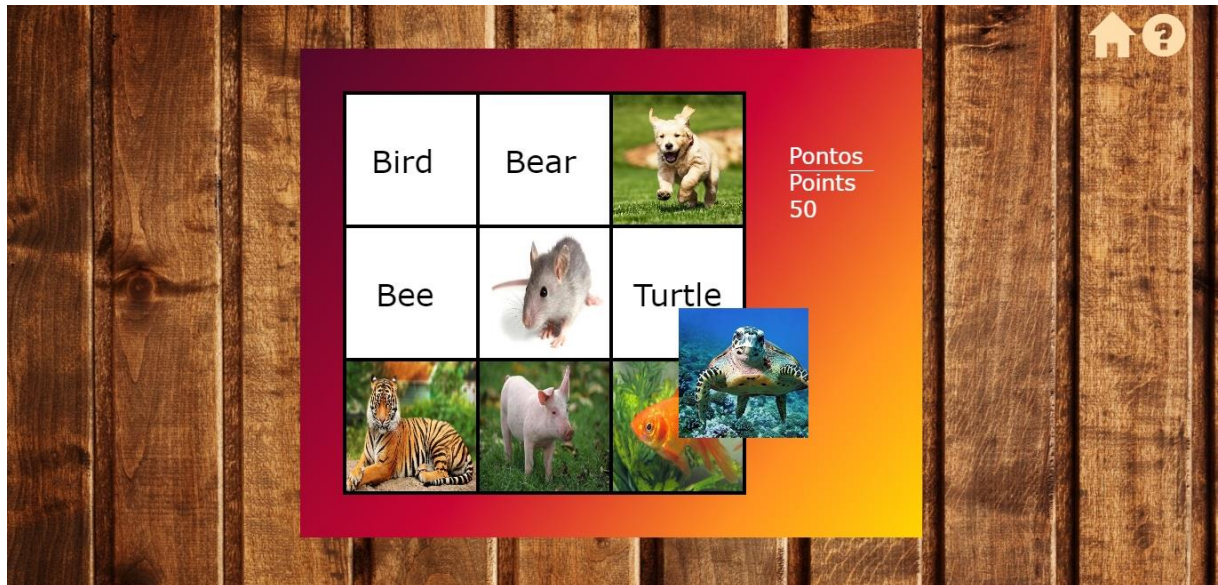


Esta encontra-se acompanhada de dois ícones que permitem voltar a página inicial e relembrar ao jogador como jogar.



Para dar início ao jogo basta o utilizador usar o clique esquerdo do rato após o cursor se encontrar por cima da imagem em questão arrastando a mesma, posteriormente, em direção a palavra correspondente.

Caso a imagem corresponda a palavra o jogador ganhara 10 pontos, caso contrário perderá 5 pontos.



Se seleccionar a opção “como jogar” do menu inicial irá aparecer uma janela-pop a informar o que necessita de fazer para jogar que pode ser facilmente fechada através do botão “fechar”.



Ao longo da conceção deste projeto houve a necessidade da realização de testes de modo a verificar a verossimilidade do jogo, desta forma sempre que desenvolvíamos uma nova funcionalidade testávamos a mesma de modo a que esta funciona-se o melhor possível. Alguns dos erros obtidos não eram os esperados tornando muitas vezes a sua solução bastante complicada obrigando assim a solicitar ajuda por parte da professora ou colegas, contudo a grande maioria eram erros básicos que foram ultrapassados com sucesso por parte dos elementos do grupo sendo corrigidos e deixando o programa a funcionar em plenas condições.

O nosso projeto foi várias vezes acompanhado pela professora, quer para corrigir erros, tirar dúvidas ou ouvir sugestões, desta forma obtivemos críticas bastante construtivas que foram acrescentadas, levando os elementos a investigar e basear-se em fontes *online* como inspiração.

De modo geral, a codificação do jogo foi concebida de maneira a permitir um uso fácil, aparecendo ao utilizador com um aspeto simples e cómodo.

Conclusão

Após uma análise e um debate por parte dos elementos do grupo em relação ao projeto desenvolvido ambos os elementos se encontram satisfeitos no que diz respeito a solução apresentada.

Todos os objetivos estabelecidos no início do projeto foram executados com sucesso, uma vez que conseguimos desenvolver o projeto correspondente a elaboração de um jogo educacional. No entanto gostaríamos de ter dedicado mais, visto que algumas “arestas” ficaram por “limar”, esperamos ajustar as mesmas num futuro próximo.

Este trabalho permitiu aos elementos adquirirem novas competências nas diferentes áreas envolvidas e perceber como estas se completam.

Em suma, todo o projeto foi levado com empenho e afinco que permitiu ao grupo ganhar experiência, sendo um importante exercício na medida em que alargou os conhecimentos dos membros.

Bibliografia

Listagem de todas as referências utilizadas ao longo do trabalho.

Escola Superior de Media Artes e Design. Acedido em 8, 16 e 18 de dezembro de 2016 em: http://www.w3schools.com/html/html5_canvas.asp

Escola Superior de Media Artes e Design. Acedido em 8 e 12 de dezembro de 2016 em: <http://www.html5canvastutorials.com/tutorials/html5-canvas-image-loader/>

Escola Superior de Media Artes e Design. Acedido em 16 e 17 de dezembro de 2016 em: <http://stackoverflow.com/questions/19351408/creating-an-array-of-image-objects>

Escola Superior de Media Artes e Design. Acedido em 28 de dezembro de 2016 em: <http://t4t5.github.io/sweetalert/>

Para além de motores de busca foram utilizados os apontamentos fornecidos pela professora através da plataforma Moodle.