



ESCOLA
SUPERIOR
DE ESTUDOS
MARKETING
E DE GESTÃO

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

Relatório

Ângela Tavares

**Vila do Conde
2016/2017**

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

TIC TAC TOE

Ângela Tavares

Disciplina: Sistemas Gráficos
Docente: Teresa Terroso

Vila do Conde
2016/2017

Sumário

Introdução	4
Aplicação – Tic Tac Toe	5
Conclusão	9
Bibliografia	10

Introdução

A conceção deste projeto surgiu no âmbito da cadeira Sistemas Gráficos 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, tive de desenvolver um website através de um minijogo.

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 – Tic Tac Toe

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.

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

- Jogar
- Como Jogar

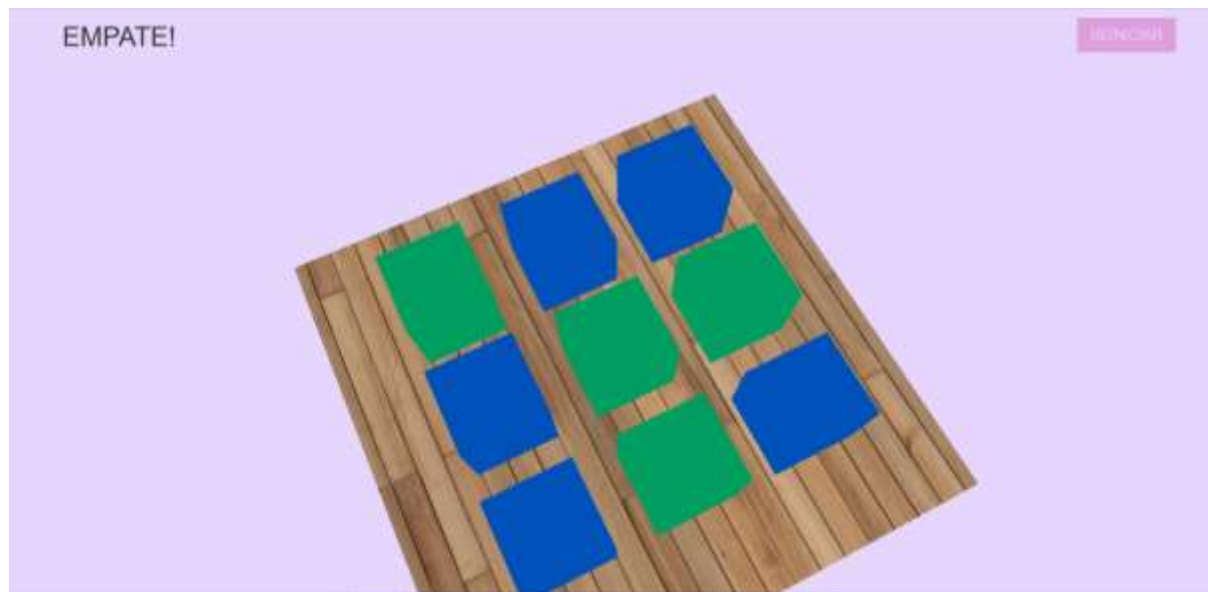


Caso a opção em questão seja a de “Jogar” será apresentado ao utilizador uma nova interface com o respetivo jogo podendo dar inicio ao mesmo assim que carregada a página.

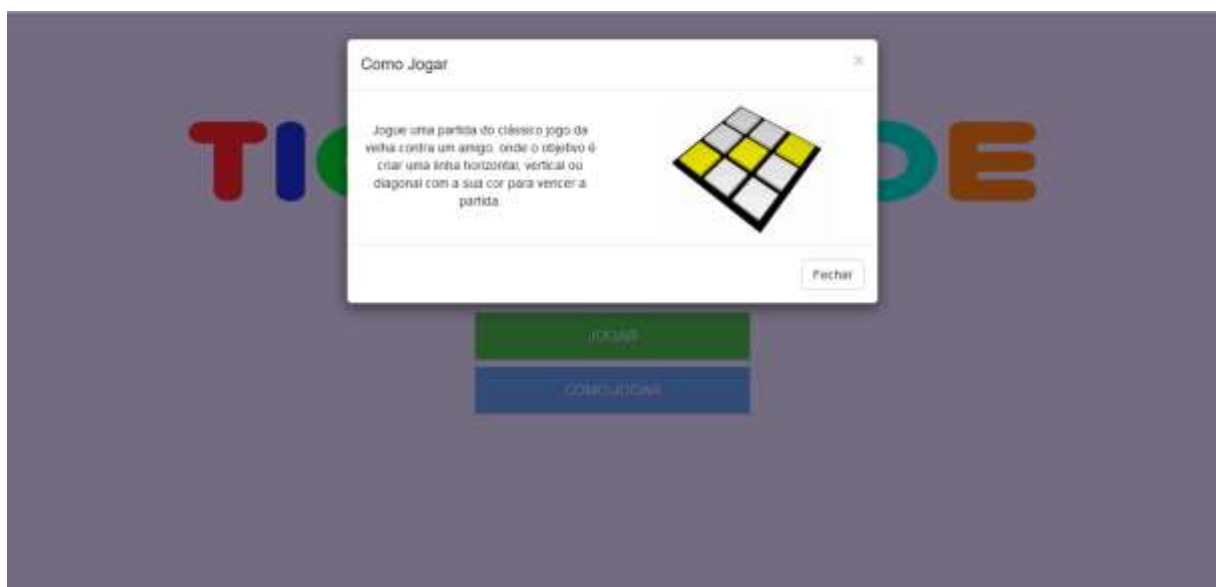
Esta encontra-se acompanhada de um botão que permitem reiniciar a partida a qualquer momento.

Para dar inicio ao jogo basta os utilizadores escolherem qual dos dois irá iniciar a partida e usar o lado esquerdo do rato à vez, passando o mesmo sobre os respetivos quadrados e selecionando o optado, este irá mudar a sua cor conforme a jogada de cada jogador, tendo como objetivo criar uma linha horizontal, vertical ou diagonal com a cor de um dos jogadores para vencer a partida.





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 desenvolvia uma nova funcionalidade testava 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, contudo a grande maioria eram erros básicos que foram ultrapassados com sucesso sendo corrigidos e deixando o programa a funcionar em plenas condições.

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 em relação ao projeto desenvolvido encontro-me satisfeita no que diz respeito à solução apresentada.

Todos os objetivos estabelecidos no início do projeto foram executados com sucesso, uma vez que consegui desenvolver o projeto correspondente a elaboração de um jogo.

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

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

Bibliografia

Ao longo do trabalho foram utilizados os apontamentos fornecidos pela professora através da plataforma Moodle.