



dev_shield

objetivo

> Recapitular noções de boas e más práticas de segurança no contexto do desenvolvimento de software

requisitos

- > Dispositivo móvel com sistema operacional Android
- > Dois jogadores
- > Conhecimento prévio sobre cibersegurança no contexto do desenvolvimento de software

instalação

- > Abra as configurações do seu dispositivo móvel
- > Vá para Aplicativos / Acesso especial / Instalar apps desconhecidos
- > Habilite o Google Drive como origem
- > Aponte a câmera do seu dispositivo para o QR code
- > Faça o download do aplicativo (13 MB)
- > Se você obtiver o arquivo de outra fonte (e-mail, Whatsapp, Aprender), basta habilitar essa fonte usando os mesmos procedimentos descritos acima

APK





dev_shield

início

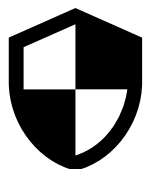
- > Abra a tela principal do seu dispositivo e clique sobre o ícone do aplicativo
- > Informe os nomes dos dois jogadores e aperte começar

regras

- > Cada jogador posiciona 5 vírus na SSD do seu adversário
- > No início jogo, cada jogador tem 3 backups
- > Os jogadores se alternam em rodadas
- > Em cada rodada, o jogador lê uma situação de risco, avalia uma conduta sugerida e recebe um feedback sobre sua avaliação
- > Se a avaliação for correta, o jogador ganha 1 backup
- > Caso a avaliação seja incorreta, o jogador não perde backups
- > Em seguida, o jogador deve escolher um endereço da sua SSD para inspecionar:
 - _ Endereço tem vírus? O jogador perde 1 backup
 - _ Endereço não tem vírus? Os endereços adjacentes são revelados: se todos também estiverem livres de vírus, o jogador pode fazer nova inspeção
- > Encerrada a inspeção, é a vez do adversário jogar

encerramento

- > Jogador revela todos os vírus da própria SSD ou adversário sem backups inspeciona endereço com vírus
- > Ao final, jogadores recebem feedback sobre seu desempenho na avaliação das condutas e sobre os temas que devem estudar mais



dev_shield

informações técnicas

- > Linguagem: Kotlin 2.0.21
- > Framework: Jetpack Compose 2024.09.00
- > Repositório público: github.com/andmilhomem/dev_shield

estrutura do projeto

- > app / kotlin+java / com.example.devshield / ui.theme
 - _ EstruturasDados.kt: define atributos e métodos das classes básicas do projeto (Mapa, Endereco, Jogador, Questao)
 - _ Composables.kt: especifica os componentes visuais e sonoros da interface
 - _ TransicoesTela.kt: define funções que executam as transições de tela
 - _ MainActivity: inicializa a aplicação
 - _ MainViewModel: armazena os dados utilizados pela aplicação
 - _ Constantes.kt: define tamanho do mapa, número de backups inicial, número de vírus e número de caracteres dos nomes dos jogadores
- > app / res
 - _ questoes.json: banco de situações, condutas e feedbacks
 - _ zendots_regular.ttf: fonte usada em toda a aplicação
 - _ *.wav: sons utilizados pela aplicação

GitHub



Questões

