



# 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





## 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](https://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](#)

