

Contextualização do Projeto

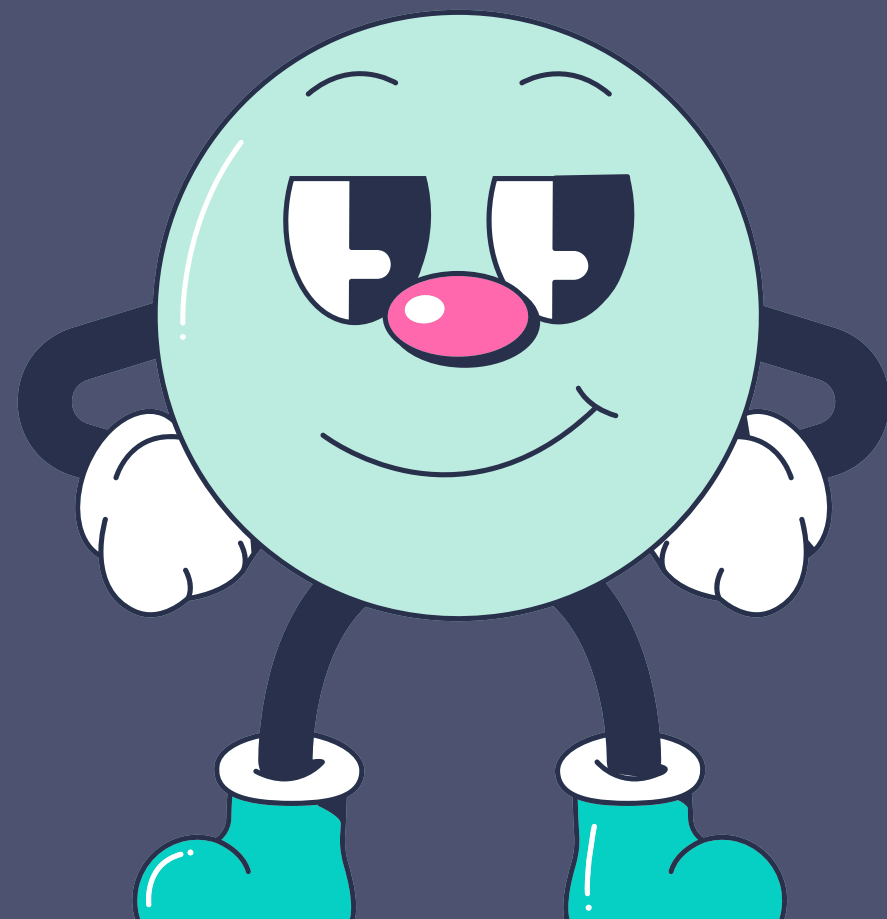
Arthur C. Gabriel Lima, Ian Kucharski, Vitor Dias, João G. e Leonardo Garcia

Como fizemos o ➤ projeto ➤

Usamos uma linguagem de programação chamada Scratch, Scratch é uma nova linguagem de programação que permite a criação de histórias, animações, jogos e outras produções. Tudo pode ser feito a partir de comandos prontos que devem ser agrupados.



Sinopse



O jogo nos transporta para a década de 2000, em um momento icônico quando Leonid Hurwicz, atrasado para a cerimônia do Prêmio Nobel de Economia de 2007, embarca em uma jornada cheia de nostalgia. Enquanto se apressa em direção à cerimônia, ele passa por locais que marcaram sua vida, e passa por muitos perigos enquanto estava com pressa. A atmosfera está carregada de expectativa quando, finalmente, ele chega ao destino final e, para sua surpresa e alegria, descobre que ganhou o Prêmio Nobel ao lado de seus estimados colegas, Eric Maskin e Roger Myerson. Este é um momento memorável que captura a essência da sua jornada brilhante na economia.