



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO
GRANDE DO NORTE**
INFO3BV

ARTHUR ROBINSON DE O. MADUREIRA
JOÃO PEDRO MEDEIROS RODRIGUES

PROJETO INTEGRADOR – 2º BIMESTRE

Parnamirim-RN
2017

LINK DO PROJETO NO GITHUB: <https://github.com/arthurmad/projetointegrador>

RESUMO DAS FUNCIONALIDADES

A ideia inicial do jogo foi mantida. Dentro do contexto da geografia, o jogador deverá deduzir a partir de informações e dicas o lugar a ser apontado como o correto. O jogo oferecerá informações que permitam o jogador a descobrir o local citado, com isso, além de testar conhecimentos prévios, permite a obtenção de novos conhecimentos acerca do lugar.

O jogo visa proporcionar a obtenção de conhecimentos acerca da geografia, podendo testar e somar conhecimentos acerca de vários locais do mundo. Acrescentando novas informações e permitindo conhecer novos lugares. Diante disso, serão trabalhados mais variados aspectos da geografia, desde questões referentes a organização da paisagem, bem como fatores culturais, geopolítica, visando também assuntos atuais.

Na interface do aplicativo serão exibidas opções dos lugares que possam corresponder às dicas e as mesmas na parte superior da tela, apresentadas em forma de lista. O jogador poderá arriscar responder a partir da primeira dica ou pode pedir mais informações para facilitar a jogabilidade tornando o jogo mais dinâmico.

Nesse contexto, na elaboração as informações fornecidas envolverão as mais variadas características referentes ao lugar. Como exemplos de textos acerca de características do lugar, envolvendo aspectos acerca da natureza do local e sua paisagem, e questões culturais, entre outros fatores. Também serão utilizados mapas, imagens que retratem ou representem de certa forma o local em pauta, entre outras várias ferramentas que ajudarão na experiência do jogo.

TECNOLOGIAS

Utilizaremos o Construct 2 para o desenvolvimento do jogo, tal ferramenta proporciona praticidade para a criação do aplicativo, agilizando o processo de criação.

Para manipulação e criação de imagens que serão utilizadas na interface do jogo, escolhemos o Adobe Photoshop CC 2017. Também utilizaremos imagens, vídeos e outros recursos disponíveis na internet na elaboração das dicas que estão presentes no aplicativo.

O Construct 2, programa que utilizaremos para produção do jogo, possui sistema de banco de dados integrado bem como um sistema de front-end. Os dados dos jogos serão salvos utilizando os recursos da própria plataforma. Com esse banco de dados o aplicativo nos permitirá criar mais perguntas para o usuário tornando o jogo possibilitando a realização do jogo dentro da própria plataforma.

DIAGRAMA DE CLASSES

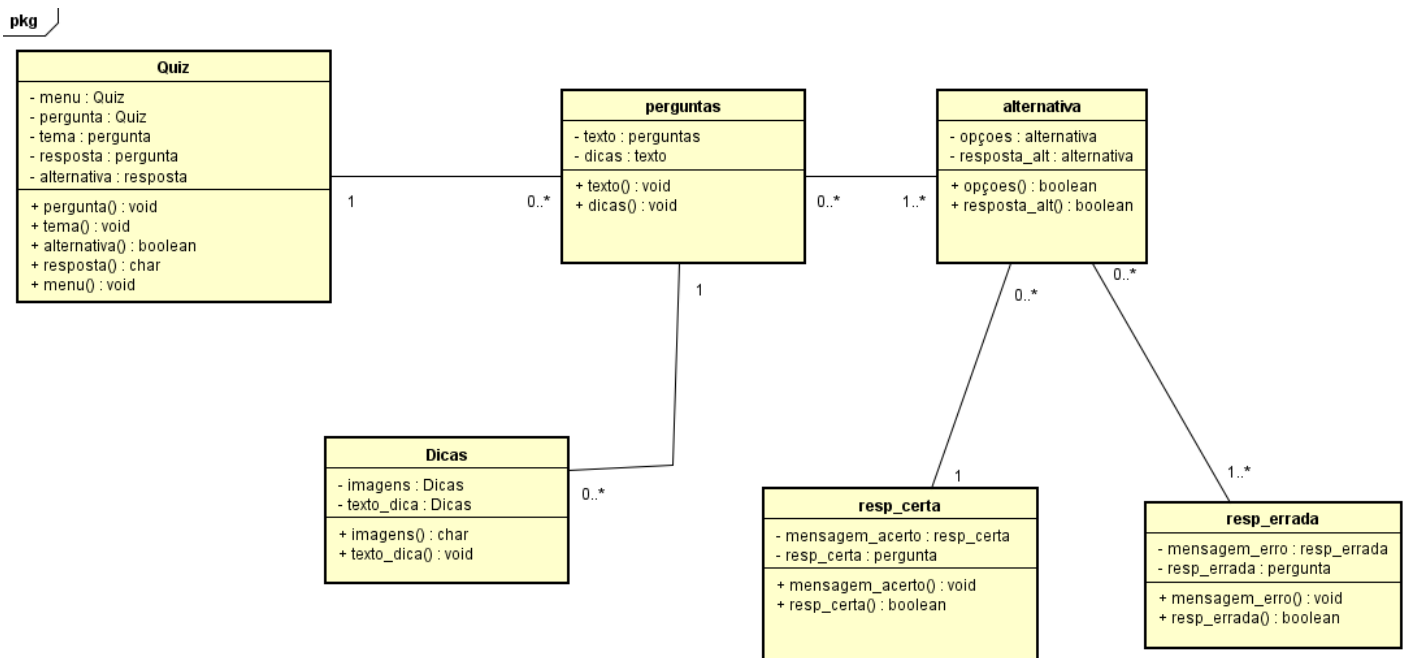


DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA

