



Wiki-Simpsons

Universidade Federal de Campina Grande - UFCG

Outubro/2020

Beatriz Emiliano Maciel de Sousa

beatriz.sousa@ee.ufcg.edu.br

Noêmia Cíntia Sales Santos da Silva

noemia.silva@ee.ufcg.edu.br

Visão geral

Neste projeto foi desenvolvido um jogo na linguagem *Python*, baseado no jogo já existente chamado '*Akinator*'. O jogo tem como objetivo instigar o código a descobrir o que o usuário está pensando. Para isso, o programa faz algumas perguntas até chegar ao personagem que o usuário pensou.

https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiWptrWx9_sAhV-LLkGHUwNCJwQFjAAegQIAhAC&url=https%3A%2F%2Fpt.akinator.mobi%2F&usg=AOvVaw2FQqcs1tLcn1pAJUKCka5L



Objetivos

1. Melhor entendimento e aprimoramento da linguagem *Python*;
2. Desenvolvimento de um jogo que gere engajamento e diversão;
3. Trazer a nossa identidade;

4. Encerrar um ciclo do projeto RASbóticas do IEEE RAS UFCG, mostrando que entendemos e praticamos o que nos foi ensinado.

Especificações

Código/conceitos:

Utilizamos poucas funções exatamente para ser um código acessível a pessoas que estão iniciando em *Python*, e também como uma maneira de mostrar que fazemos coisas legais só com o básico.

Assim, utilizamos funções aninhadas como *if-elif-else*, de forma que o programa fosse atendendo às nossas expectativas, e também as do usuário e a função *while* para fazer o jogo ser repetido até o jogador dizer que não quer mais jogar.

O código também está comentado - a maior parte dele, o que facilita para quem quiser entender/colaborar nesse projeto.

Marcos

I. A ideia

A ideia surgiu a partir do desejo de juntar aquilo que aprendemos no RASbóticas com algo que trouxesse nossa identidade. Dessa forma, juntamos a linguagem *Python* aos *Simpsons* e assim surgiu o *Wiki-Simpsons*.

II. Maiores dificuldades

Nossa maior dificuldade foi pensar como poderíamos ser mais ágeis e espertas na montagem do código. Pois como não sabemos muito de *Python*, procuramos utilizar coisas que nos ajudavam a não perdermos a ideia/raciocínio, e nem sempre eram as melhores saídas para o código ficar mais limpo e rodar perfeitamente.

III. Melhorias

Sabemos que existem muitas melhorias a serem feitas, entretanto acreditamos que a principal seja deixar o código mais enxuto e também mais 'esperto' para qualquer comando errado que o usuário digitar e, claro, colocar mais informações para brincar mais com ele.

IV. Referências

https://simpsons.fandom.com/pt/wiki/Waylon_Smithers

<https://www.terra.com.br/cinema/infograficos/simpsons/>

V. O jogo

<https://repl.it/@biaemiliano/RASboticas-jogo#main.py>