

## **Computação Móvel**

**LEI**

## **Conceito da Aplicação**

# **RECLAIM PORTUGAL**

### Discentes

Carlos Antunes – 190221099

Daniel Morais – 190221034

Eduardo Ferreira – 110221031

Jorge Mimoso – 200221110

Marco Teodoro – 190221059

Ricardo Ribeiro – 190221060

### Docente

Bruno Pereira

Ano letivo 2020/2021

**Título:** Reclaim Portugal

**Conceito:** a aplicação consiste num jogo de perguntas onde o jogador tem a possibilidade de entrar numa batalha épica de cultura geral contra os seus amigos. O jogo apresenta um ritmo acelerado que obriga o jogador a responder ao máximo de perguntas num certo tempo limite.

De forma a aumentar a velocidade de jogo, dispõe de duas possibilidades de resposta:

- Toque na metade do ecrã correspondente à resposta correta;
- Virar o dispositivo para o lado correto, recorrendo ao acelerómetro.

Para cada ronda, as perguntas são escolhidas aleatoriamente. Seguindo esta ideia, a aplicação dispõe de dois modos de jogos:

- Descubre Portugal – perguntas totalmente aleatórias;
- Visita uma região – perguntas específicas a uma região seleccionada pelo jogador;

Ao completar partidas o utilizador avança o seu progresso regional. Isto é, ao responder a perguntas sobre uma determinada região, o progresso de domínio dessa região, medido em percentagem, varia consoante a taxa de sucesso das respostas. Adicionalmente, ao navegar para uma região, serão mostrados factos regionais e pontos de interesse ao utilizador, convidando o utilizador a conhecer as regiões cujo seu domínio de conhecimentos seja inferior.

Por fim, a aplicação dispõe de um mapa que possibilita visualizar a posição geográfica do utilizador, assim como a dos jogadores mais próximos. Adicionalmente, é possível consultar os detalhes de outros jogadores ao seleccionar no mapa.



**Público-alvo:** crianças e jovens adultos com desejo de explorar o seu país e adquirir conhecimentos duma forma divertida.

**Utilização de sensores:**

- **Localização por GPS** – visualização no mapa dos jogadores mais próximos;
- **Acelerómetro** – seleção da resposta;
- **Campo Magnético** – indicação da orientação atual do utilizador relativamente ao mapa;
- **Luz ambiente** – controlo do brilho do ecrã consoante o nível da luz ambiente;

**Funcionalidades gerais:**

- Permite o registo e autenticação de utilizador;
- Permite criar e editar as informações do perfil público do utilizador;
- Permite alterar as configurações da aplicação;
- Permite visualizar os créditos dos autores da aplicação;
- Permite alterar o esquema de cores (e.g. *dark theme*);
- Permite definir o idioma da aplicação entre inglês e português.

**Funcionalidades específicas:**

- Permite escolher a opção correta recorrendo ao acelerómetro;
- As perguntas de cada ronda são geradas aleatoriamente em função da classificação do jogador;
- Permite navegar no mapa e localizar geograficamente a posição do utilizador e jogadores mais próximos;
- Permite consultar a classificação dos jogadores mais próximos;
- A dificuldade das perguntas vai alterando ao longo da ronda, dependendo do sucesso do jogador nas perguntas anteriores;
- Permite consultar detalhes dos jogadores, inclusive a sua classificação;
- Utilização de bónus de pontuação esporádicos, conseguidos em função do desempenho do jogador;
- Utilização intuitiva de vibração e som afirmativo, ao acertar e errar a pergunta, respetivamente.
- Dispõe de dois modos de jogo:
  - Perguntas aleatórias sobre todo o território nacional;
  - Perguntas sobre uma região específica;

### Vantagens ao usar a aplicação:

- Desenvolver o nível de cultura geral e assimilação de factos nacionais e regionais;
- Desenvolvimento das capacidades cognitivas dos utilizadores;
- Contribuição para a socialização entre amigos;
- Passatempo;

**Originalidade:** a originalidade da nossa aplicação está relacionada com a forma dinâmica e interativa em como o utilizador pode assimilar informação pertinente e curiosidades sobre o território nacional. Nas principais aplicações semelhantes, não existe a possibilidade de conhecer factos sobre regiões e monumentos antes de responder aos questionários.

**Principais vantagens:** A nossa aplicação não se centra apenas na competitividade entre utilizadores, mas também dá ao utilizador a possibilidade de aumentar o seu nível de cultura geral enquanto se diverte sozinho ou com os amigos. Assim como, fomentar o interesse do utilizador a visitar uma determinada região e/ou ponto de interesse.

### Principais concorrentes:



Perguntados



Trivia 360



QuizzLand