

Descrição do projeto: Caipora - Guardiã da Floresta

Guardiã da Floresta é um projeto que materializa, na forma de um jogo 2D educacional, uma poderosa união entre cultura, tecnologia e sustentabilidade. Desenvolvido em Python com a biblioteca Pygame, o jogo convida o jogador a explorar o rico universo do folclore brasileiro, assumindo o papel da mítica Caipora, a lendária protetora da fauna e da flora. A escolha desta figura icônica busca criar uma conexão cultural profunda com a temática, transformando o jogador em um verdadeiro guardião em uma missão para defender a Floresta Amazônica. Cada elemento de jogabilidade foi cuidadosamente projetado para funcionar como uma ferramenta interativa de conscientização, focada nos desafios reais da preservação e alinhada diretamente ao Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 15 – Vida Terrestre, da ONU, ao simular a luta contra a caça ilegal e a importância de proteger a biodiversidade.

Para oferecer uma experiência de usuário completa e personalizada, o jogo implementa um sistema robusto de autenticação, permitindo o cadastro de perfis e o login de jogadores. Essa funcionalidade é complementada por um módulo de persistência de dados, que salva de forma segura o progresso e as pontuações, incentivando o retorno do jogador e a superação de seus recordes. O núcleo da jogabilidade é centrado no controle ágil da Caipora por cenários florestais, com mecânicas precisas de detecção de colisão que governam a interação com o ambiente, os inimigos e os animais a serem protegidos. O desafio é duplo e estratégico: o jogador deve ativamente expulsar os caçadores para acumular pontos, enquanto se mantém vigilante para proteger as espécies vulneráveis de serem capturadas. Uma interface de usuário clara e intuitiva fornece feedback visual em tempo real, exibindo dados cruciais como pontuação e vidas, além de gerenciar de forma fluida as telas de menu, pausa e fim de jogo. Assim, o projeto se consolida como um produto de software funcional que não apenas entretém, mas também educa e inspira, utilizando a tecnologia para contar uma história relevante e com um propósito social bem definido.