

Proposta inicial projeto final - POO

Disciplina: SSC0103 - Programação Orientada a Objetos

Professor: Dr. Márcio Delamaro

Alunos PAE: Lucas Diniz Dallilo e Sebastião Henrique Nascimento Santos

Grupo 8:

Ana Cristina Silva de Oliveira N.º USP — 11965630
Danielle Modesti N.º USP — 12543544
Laura Ferré Scotelari N.º USP — 12543436
Rebeca Vieira Carvalho N.º USP — 12543530

1 APLICAÇÃO

Área: Jogos.

Tema escolhido: Cinema.

Projeto: Implementação de um jogo de adivinhação de filmes, similar ao jogo "*Cara a cara*" [1].

2 DESCRIÇÃO E PROPOSTA

O programa deve possuir uma interface gráfica que permita ao usuário adivinhar filmes por meio de uma "dica" inicial sobre eles (por exemplo: o programa retorna ao usuário a duração do filme, ou um de seus atores do elenco, seu diretor, uma música importante da trilha sonora, entre outros atributos do filme). O programa proposto possibilita ao usuário o descarte das alternativas que não se encaixam, a partir das dicas, até chegar na resposta correta.

Para ilustrar, supõe-se que, ao iniciar o jogo, o computador escolhe um filme dentre algumas opções disponibilizadas por um *.csv* contendo informações como título, duração, gênero, direção e ator/atriz principal. Então, é exibido na tela do usuário um atributo aleatório como dica. Por exemplo:

- "O filme escolhido tem Scarlett Johansson como atriz principal."

A partir dessa informação, o usuário pode indicar ao programa quais filmes (dos quais ele visualiza o título) acha que não satisfazem a essa dica, marcando-os como descartados. A qualquer momento, ele também pode tentar adivinhar qual é o filme (que fora escolhido aleatoriamente pelo computador).

Caso não consiga acertar, o usuário pode solicitar novas dicas. Porém, a cada nova dica solicitada, a pontuação obtida ao fim do jogo pelo usuário diminui (haverá uma pontuação total inicial que é decrementada, por rodada). Dito isso, o jogador também poderá adivinhar o filme sem dicas extras, apenas com a descrição inicial, garantindo a totalidade dos pontos.

Os membros do grupo decidiram o tema baseando-se na experiência de cada um com o cinema e a possibilidade de associá-lo a um jogo conhecido. Dessa maneira, foi desenvolvida a ideia inicial do jogo visando a diversão e o desafio de obter a resposta correta considerando o conhecimento sobre filmes do jogador.

3 OBJETIVO PRINCIPAL

O trabalho em questão possui como principal objetivo a implementação de conceitos relativos à programação orientada a objeto vistos na disciplina SSC0103, tais como a abstração em classes e métodos.

Ademais, por meio da elaboração desse projeto visamos compreender como é feita a criação de um jogo, processo que exige a análise de diversos conceitos importantes na área de *user experience* (UX), como interatividade, viabilidade e o quão intuitivo é o software criado. Tal experiência permitirá entender a forma como é concebido um programa de maior complexidade e mais próximo da realidade do mercado.

4 OBJETIVO ESPECÍFICO

Compreender o funcionamento de interfaces gráficas na linguagem Python, bem como aprender a organizar e controlar versões de código, algo fundamental para a realização de trabalhos em grupo.

5 FUNCIONALIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

Interface gráfica contendo um menu inicial, o qual permita a escolha do modo de jogo; em seguida, haverá a exibição de um tabuleiro com todos os filmes possíveis para a rodada, os quais o jogador poderá manipular (marcando como descartado ou escolhendo-o para tentar adivinhar o filme correto). Dado esse contexto, as funcionalidades que serão desenvolvidas são:

- Descartar alternativa
- Confirmar alternativa (adivinhar direto)
- Solicitar nova dica

Além dessas funcionalidades, dependendo do processo de desenvolvimento do projeto, outras opções possíveis poderiam ser adicionadas como:

- Determinação de dificuldade por filme
- Adivinhação de ator/atriz
- Sistema de conquistas e recordes pessoais

Figura 1: Menu inicial



Figura 2: Tela modo temporizador



Figura 3: Tela modo com apenas uma dica



Figura 4: Tela final



REFERÊNCIAS

- [1] Tabuleiro criativo. Jogo Cara a Cara - Manual. http://www.tabuleirocriativo.com.br/post_cara_a_cara.html. [Online; acessado em 30 de Junho de 2022].