

Universidade de São Paulo
Instituto de Matemática e Estatística
Bachalerado em Ciência da Computação

André Luiz Abdalla Silveira

Ficção Interativa:
levando diversão e cultura além do código

São Paulo
Novembro de 2018

Ficção Interativa: levando diversão e cultura além do código

Monografia final da disciplina
MAC0499 – Trabalho de Formatura Supervisionado.

Supervisor: Prof. Dr. Marco Dimas Gubitoso

São Paulo
Novembro de 2018

Resumo

Este trabalho se trata da implementação de um software que, a partir de uma entrada em linguagem natural, (em Português, mas podendo ser expandida em futuras iterações) e gera um jogo onde tudo que é necessário é leitura, imaginação e um computador.

Tal programa será desenvolvido em Ruby ¹, dado a praticidade ao lidar com expressões regulares e interpretadores de texto, indispensáveis para essa 'aventura'

Palavras-chave: ruby, ficcao-interetiva, rspec

¹assim como seus testes que usam RSpec

Abstract

This paper is about a software implementation. Its job is processing natural language, (in Portuguese at first, but it can be expanded on future iterations) and return a game where everything you need is reading, imagination and your computer.

This program will be written in Ruby ², because of the practicality on handling with regular expressions and text interpreters, which are crucial for this 'adventure'

Keywords: ruby, interactive-fiction, rspec.

²such as its tests that use RSpec

Sumário

1	Introdução	1
2	Desenvolvimentos	3
3	Conclusões	5
A	Título do apêndice	7
	Referências Bibliográficas	9

Capítulo 1

Introdução

Uma monografia deve ter um capítulo inicial que é a Introdução e um capítulo final que é a Conclusão. Entre esses dois capítulos poderá ter uma sequência de capítulos que descrevem o trabalho em detalhes. Após o capítulo de conclusão, poderá ter apêndices e ao final deverá ter as referências bibliográficas.

Para a escrita de textos em Ciência da Computação, o livro de Justin Zobel, *Writing for Computer Science* (Zobel, 2004) é uma leitura obrigatória. O livro *Metodologia de Pesquisa para Ciência da Computação* de Wazlawick (2009) também merece uma boa lida.

O uso desnecessário de termos em língua estrangeira deve ser evitado. No entanto, quando isso for necessário, os termos devem aparecer *em itálico*.

Modos de citação:

indesejável: [AF83] introduziu o algoritmo ótimo.

indesejável: (Andrew e Foster, 1983) introduziram o algoritmo ótimo.

certo : Andrew e Foster introduziram o algoritmo ótimo [AF83].

certo : Andrew e Foster introduziram o algoritmo ótimo (Andrew e Foster, 1983).

certo : Andrew e Foster (1983) introduziram o algoritmo ótimo.

Uma prática recomendável na escrita de textos é descrever as legendas das figuras e tabelas em forma auto-contida: as legendas devem ser razoavelmente completas, de modo que o leitor possa entender a figura sem ler o texto onde a figura ou tabela é citada.

Apresentar os resultados de forma simples, clara e completa é uma tarefa que requer inspiração. Nesse sentido, o livro de ?, *The Visual Display of Quantitative Information*, serve de ajuda na criação de figuras que permitam entender e interpretar dados/resultados de forma eficiente.

Capítulo 2

Desenvolvimentos

Embora neste exemplo tenhamos apenas um capítulo, entre a introdução e a conclusão de uma monografia podemos ter uma sequência de capítulos descrevendo o trabalho e os resultados. Estes podem descrever fundamentos, trabalhos relacionados, método/modelo/algoritmo proposto, experimentos realizados, resultados obtidos.

Cada capítulo pode ser organizado em seções, que por sua vez pode conter subseções.

Um exemplo de figura está na figura 2.1.

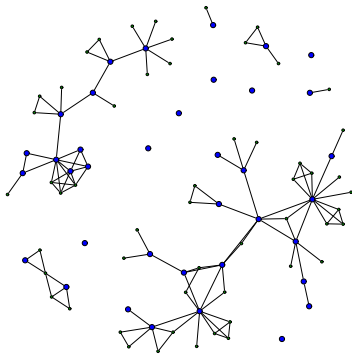


Figura 2.1: *Exemplo de uma figura.*

Capítulo 3

Conclusões

[illegible]

¹Exemplo de referência para página Web: www.vision.ime.usp.br/~jmena/stuff/tese-exemplo

Apêndice A

Título do apêndice

[illegible]

Referências Bibliográficas

Wazlawick(2009) Raul S. Wazlawick. *Metodologia de Pesquisa em Ciencia da Computação*. Campus, primeira edição. Citado na pág. [1](#)

Zobel(2004) Justin Zobel. *Writing for Computer Science: The art of effective communication*. Springer, segunda edição. Citado na pág. [1](#)