



Universidade de Brasília - UnB  
Faculdade UnB Gama - FGA  
Web Semântica

## **Ontologia de Video Game**

Alunos: Eduardo Nunes e João Paulo  
Professora: Fernando William Cruz

Brasília, DF  
2018



# Sumário

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>ONTOLOGIA</b>	<b>3</b>
<b>2.1</b>	<b>Classes</b>	<b>3</b>

# 1 Introdução

Neste documento é apresentado uma ontologia sobre Video Games. A qual é apresentada de forma completa no formato owl no repositório:

<https://github.com/eduardonunes2525/gamendation>

## 2 Ontologia

A ontologia apresentada a seguir foi modelada partindo da iniciativa de contemplar conceitos de maior nível de abstração com o intuito de oferecer uma perspectiva mais geral a respeito do contexto ao qual a classe de interesse, Video Game, encaixa se. A ontologia desenvolvida atualmente é constituída de 86 classes e 21 datatype properties.

### 2.1 Classes

O maior nível de abstração alcançado nesta ontologia é representada pela classe *Game*. Na qual definimos um *Game* como sendo uma atividade desempenhada por um ou mais jogadores que utiliza de habilidades, conhecimento e possibilidades em um ambiente restrigido por regras com a finalidade de alcançar um ou mais objetivos.

Desta forma, podemos perceber através desta definição a aparição de três classes importantes para definição do que é um jogo. Sendo estas: Goal, Rule e Player. O Player é o indivíduo que interage com o jogo ele realiza a ação de jogar. Goal é a classe que representa os objetivos do jogo e Rule é a classe que representa as restrições / regras do jogo.

A classe *Game* possui subclasses as quais representam as categorias de jogos existentes sendo estas:

- Party Game: são jogos que tem como objetivos facilitar ou promover a interação entre os jogadores. Alguns exemplos de Party Games são: Verdade ou consequência, Jogos etílicos.
- Sport Game: são jogos que geralmente envolvem competições, na qual a noção de vitória e derrota estão bem relacionado a estes tipos de jogos. Exemplos de Sport Game: xadrez, futebol e basquete.
- Tabletop Game: é definida como a classe que contempla jogos de cartas, jogos de dados e jogos de tabuleiro como por exemplo: War.
- Video Game: É definido como um jogo eletrônico que envolve interação de um jogador por meio de hardwares que oferecem ações de entrada e saída, sendo o Video Game um software.