

e-RPG: Um aplicativo para facilitar o jogo RPG

RESUMO

O e-RPG é uma aplicação Android que tem como objetivo oferecer uma maior praticidade e sustentabilidade para os jogadores de RPG de mesa na criação e personalização das fichas. Por meio de análises, percebe-se que nessa modalidade de jogo essas fichas são feitas em papel, levando tempo para serem construídas, tirando a praticidade. Inicialmente foi feita uma consulta a jogadores de RPG a respeito do jogo e com base nos resultados foi retratado que seria de grande importância uma forma de torná-lo mais prático e sustentável. Anterior ao início do desenvolvimento do aplicativo, foram feitas pesquisas em livros, o levantamento de dados relacionados ao jogo e as funcionalidades necessárias. O Android Studio foi utilizado como plataforma de construção, e a forma de comunicação entre os smartphones que utilizarão o e-RPG é o Bluetooth, que permite a troca de mensagens e status dos personagens.

Palavras-chave: RPG, Jogo, Tabuleiro, Compartilhamento, Praticidade.

ABSTRACT

E-RPG is an Android application that aims to offer greater practicality and sustainability to table RPG players in creating and customizing chips. Through analysis, we realize that in this game mode these chips are made on paper, taking time to build, taking the practicality. Initially research was conducted with acquaintances of the members about the game and based on these results was portrayed that a way to make it more practical and sustainable would be of great importance. Prior to the beginning of application development, book searches, game-related data collection, and required functionality were done. Android Studio was used as a building platform, and the way of communication between smartphones that will use the e-RPG is Bluetooth, which allows the exchange of messages and character status.

Keywords: RPG, Game, Board, Sharing, Practicality.

1. Introdução

A falta de praticidade hodierna ao uso da ficha de papel (SIGNIFICADOS, 2018) no jogo RPG (Role Playing Game, do inglês jogo de interpretação de personagens) de mesa é algo que recebe constantes reclamações de muitos jogadores. Profundos intempéries como, a perda de tempo, à necessidade de papel e lápis demandam muito trabalho antes mesmo do início da partida. Vale ainda salientar a problemática ambiental, tendo em vista o fato de que muitas folhas de papel são utilizadas em partidas ao redor do mundo, consoante a isso, o jogo atua como órgão propulsor da insustentabilidade. Nesse sentido, para dirimir o óbice descrito, foi desenvolvido um aplicativo para plataforma Android, denominado e-RPG. Inicialmente o usuário irá cadastrar-se informando seu e-mail e nickname, será redirecionado para uma tela onde mostrará os jogos que ele participa e os que foram criados por ele. Além disso, o mestre (criador do jogo) poderá personalizar as fichas de personagens como ele desejar para seus jogos, ademais será possível compartilhá-la com os jogadores via Bluetooth. Esta aplicação também contém uma funcionalidade de alterar seus dados, que funciona quando o usuário deseja renomear o nickname que foi inserido no cadastro. Portanto o objetivo geral deste trabalho é facilitar e tornar mais prático o jogo de RPG de mesa, uma vez que a folha poderá rasgar-se ou há a possibilidade de não haver folhas disponíveis para serem usadas. Convém analisar também que o consumo do papel é uma prática não sustentável e que podemos evitar em nossas práticas profissionais e pessoais, sabendo que a grande maioria das pessoas tem um smartphone e o usam diariamente. Torna-se evidente que o uso deste software além de promover a praticidade, age como órgão catalisador das melhorias no meio ambiente.

2. Metodologia

A princípio foi realizada uma análise sobre o jogo com conhecidos para identificar se a proposta seria plausível, posteriormente foram desempenhadas duas atividades tais como: pesquisa bibliográfica sobre o jogo de RPG de mesa e os conceitos sobre as tecnologias que dariam suporte ao desenvolvimento de tal aplicação, para a mesma ter o maior embasamento teórico possível e o levantamento das funcionalidades que o aplicativo necessitaria ter para ser tão quão ou mais eficiente que a ficha de papel.

Após isso foi elaborada uma busca na Google Play Store por aplicativos que possuem funcionalidades semelhantes as ideias que seriam implementadas no e-RPG. No decorrer desta pesquisa foram encontrados alguns aplicativos similares, entre eles o “RPG – Ficha de Personagem” que possibilita o usuário criar e gerenciar seus personagens, “RPG 5ª Edição” semelhante ao anterior, e o “Simple Dice” que fornece vários tipos de rolagens de dados necessários no jogo. Esses aplicativos possuem algumas semelhanças, como ser possível atribuir características ao personagem.

Entretanto, ainda faltam algumas funcionalidades importantes nos aplicativos anteriores, que fazem parte do projeto do e-RPG, tais como: personalização de ficha do personagem, e o compartilhamento do status das fichas pela conexão Bluetooth que foi pensada a fim de que os jogadores continuem se reunindo para a continuação do RPG de mesa.

A solução tecnológica usada no projeto consiste em uma aplicação Android com comunicação Bluetooth, onde a comunicação ocorrerá a partir de uma troca de mensagens e status entre personagens.

Criamos as classes do banco de dados no Android Studio, decidindo fazer no banco do próprio Android (o SQLite), devido ele ser um banco interno e não precisar de um servidor para poder rodar os dados necessários a serem salvos, as classes criadas foram: MestreDao, JogadorDao, FichaDao etc

Para a prototipação das telas, o grupo fez uma reunião e nela decidimos quais telas íamos ter, como seria o layout e que design teríamos, então desenhamos as telas em um rascunho de início e só depois criamos todas as telas no Android Studio.

No desenvolvimento das classes decidimos quais seriam importantes e as que deveríamos ter, as primeiras foram feitas em papel como rascunho e em seguida implementamos essas classe no Android. Algumas das classes criadas foram ficha, jogador, mestre etc.

Para o desenvolvimento das telas utilizando o Android, de início decidimos como seria o design, feito isso desenvolvemos primeiramente a tela de splash, que conta com a logo do projeto, e depois disso partimos para as telas principais, tais como: a tela de listagem dos jogos, criação de jogo, personagem, cadastrar ficha etc.

Para realizar a fase de desenvolvimento do projeto, foram realizadas as seguintes atividades:

- Questionário para saber a opinião dos possíveis usuários;
- Desenvolvimento do Banco de Dados (interno do Android, SQLite);
- Prototipação das telas do aplicativo;
- Criação das classes de projeto e acesso ao banco interno;
- Desenvolvimento das telas utilizando Android;
- Testes do aplicativo;

O questionário possui perguntas básicas, como por exemplo, se a pessoa já conhecia o jogo, se sim, se ela sabia como funcionava. Se ela achava interessante o fato de ter uma folha que servisse a ela como uma ficha para atribuir dados a um personagem, e por fim a pergunta que tem mais importância para o grupo, se a pessoa tinha interesse em um aplicativo que substituísse essa folha em papel.

Gráfico I - Primeira pergunta do questionário

Você sabe o que é RPG?

25 respostas

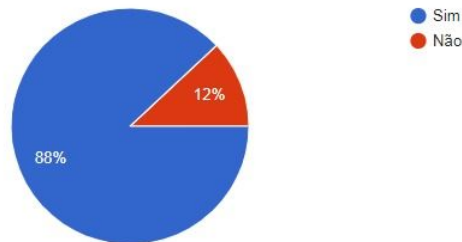


Gráfico II - Segunda pergunta do questionário

Se sim, você já jogou?

25 respostas

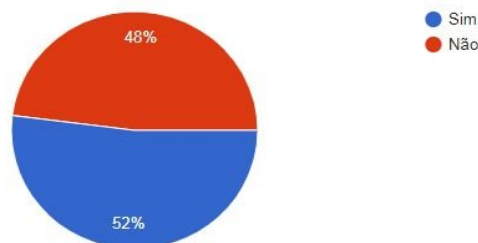


Gráfico III - Terceira pergunta do questionário

Você acha interessante o uso das folhas para fazer a ficha?

25 respostas

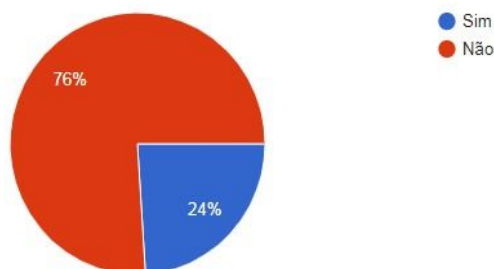
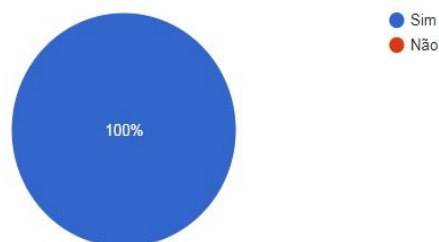


Gráfico IV - Quarta pergunta do questionário

Você acharia interessante/importante um aplicativo que substituísse a ficha de papel?

25 respostas



Baseado nas respostas do questionário apresentado anteriormente, é possível analisar que a ficha de papel não proporciona uma experiência agradável aos usuários, e que seria interessante que existisse um aplicativo que a substituísse de maneira igualmente eficiente e mais prática. E tomando nota desse resultado, foi observado que o projeto teria sim um impacto positivo entre a comunidade geek se o mesmo fosse lançado no mercado.

3. Resultados e Discussões

O principal objetivo que espera-se alcançar com a finalização desse projeto, é de que as pessoas tomem consciência dos problemas que fichas criadas em papel podem causar ao meio ambiente. Ademais ajudar os jogadores de RPG, que ao perder a ficha de seu personagem, muitas vezes se prejudicaram no jogo pois tinham que refazê-la, devido essa perda. Uma vez que tendo essa ficha em um aplicativo, o jogador não correrá mais esse risco.

Por fim, o aplicativo se encontra finalizado, de modo que o grupo entrou em consenso, decidindo assim que faria a parte principal do projeto, tendo conhecimento de que anteriormente o objetivo seria de fazer a personalização da ficha do personagem. Nas figuras abaixo é mostrado três das funcionalidades que estão prontas: Realização de cadastro (figura 1), listagem de jogos que o usuário participa (figura 2) e a criação de uma nova ficha (figura 3).

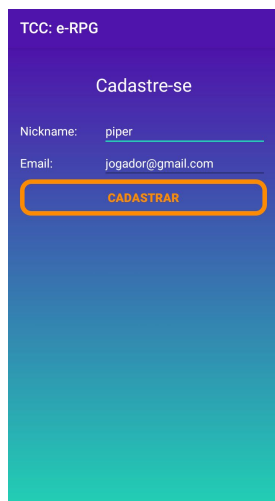


Figura 1: Tela de Cadastro (usuário avulso)



Figura 2: Tela de Lista Jogos

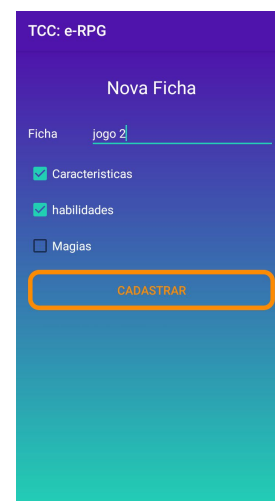


Figura 3: Tela de criar Nova ficha

4. Considerações Finais

Para a conclusão do projeto foi preciso ser de conhecimento do grupo, como funcionava o jogo e-RPG, para ter noção do que iríamos desenvolver. Os objetivos estabelecidos como base para o fim do projeto foram realizados, tais como cadastrar usuário (nickname), cadastrar um jogo, criar uma ficha, estabelecer a comunicação bluetooth que é o ponto que diferencia o nosso aplicativo, dos outros que nos serviram como base.

Conseguimos também a criação do personagem e do personagem de npc, que só pode ser criado pelo “mestre”. Uma das maiores dificuldades do grupo foi programar em Android e conseguir estabelecer a conexão via-Bluetooth entre os jogadores.

Agradecimentos

Agradecemos primeiramente a Deus por ter nos ajudado durante todo esse tempo, pois ele tem sido nossa base principal que sem o mesmo não teríamos conseguido chegar aonde chegamos. Também agradecemos aos nossos pais, amigos e familiares que nos tem dado força durante todo esse trajeto, que tem nos ajudado e por ter acreditado em nós. Igualmente somos muito grato ao nosso orientador, que nos deu todo suporte e assistência, para todo o desenvolvimento do projeto, por cada dúvida esclarecida. E a todos os demais professores que foram essenciais para que chegássemos até aqui, a todos vocês o nosso agradecimento.

Referências

SIGNIFICADOS - O que é RPG? Disponível em <<https://www.significados.com.br/rpg/>> Acesso em: 17 de mar. 2018.

TELEFONES CELULARES - Android no celular? Disponível em <<https://www.telefonescelulares.com.br/para-que-serve-android-celular/>> Acesso em 17 de mar. 2018.

PRODUÇÃO DE JOGOS Disponível em <<https://producaodejogos.com/desenvolvimento-android/>> Acesso em: 20 mar. 2018.

DEV MEDIA - Kanban - Disponível em <<https://www.devmedia.com.br/kanban-4-passos-para-implementar-em-uma-equipe/30218>> Acesso em: 10 abr.

TOTALCROSS - Android ou IOS? - Disponível em <<http://www.totalcross.com/blog/desenvolver-para-android-ios-ou-windows-phone-qual-a-melhor-opcao/>> Acesso em: 10 mai. 2018

SCHILDT, Herbert. Java - A referência completa, Brasil, 2018.

CASSARO, Marcelo. 3D&T - MANUAL 3D&T - (Revisado, Ampliado e Turbinado) - Livro Básico do Sistema 3D&T.pdf.