# Questionário Pós-Sessão

## Impressões Gerais

1. Qual foi o tempo aproximado para a leitura da documentação fornecida?
2. A documentação fornecida foi suficiente?
3. Qual foi o tempo necessário para a familiarização com a arquitetura do motor?
4. Qual foi, aproximadamente, o tempo dispendido para o desenvolvimento do jogo?

## Eventos

1. O uso de eventos contribuiu para a especialização da interface de usuário do jogo:

( ) Discordo fortemente

( ) Discordo

( ) Indiferente

( ) Concordo

( ) Concordo fortemente

1. Para mais de uma necessidade de interação, o uso de eventos reduziu os esforços (tempo, dificuldade, linhas de código, etc.) de implementação.

( ) Discordo fortemente

( ) Discordo

( ) Indiferente

( ) Concordo

( ) Concordo fortemente

1. O uso de eventos dificultou a criação de uma nova apresentação.

( ) Discordo fortemente

( ) Discordo

( ) Indiferente

( ) Concordo

( ) Concordo fortemente

1. O uso de eventos ajudou a considerar aspectos na apresentação que não teria pensado anteriormente.

( ) Discordo fortemente

( ) Discordo

( ) Indiferente

( ) Concordo

( ) Concordo fortemente

1. O uso de eventos dificultou a personalização da apresentação da interface de usuário.

( ) Discordo fortemente

( ) Discordo

( ) Indiferente

( ) Concordo

( ) Concordo fortemente

## Componentes

1. O uso de componentes contribuiu para a especialização da interface de usuário do jogo:

( ) Discordo fortemente

( ) Discordo

( ) Indiferente

( ) Concordo

( ) Concordo fortemente

1. Para mais de uma necessidade de interação, o uso de componentes aumentou os esforços (tempo, dificuldade, linhas de código, etc.) de implementação.

( ) Discordo fortemente

( ) Discordo

( ) Indiferente

( ) Concordo

( ) Concordo fortemente

1. O uso de componentes dificultou a criação de uma nova apresentação.

( ) Discordo fortemente

( ) Discordo

( ) Indiferente

( ) Concordo

( ) Concordo fortemente

1. O uso de componentes facilitou a personalização da apresentação da interface de usuário.

( ) Discordo fortemente

( ) Discordo

( ) Indiferente

( ) Concordo

( ) Concordo fortemente

## *Data-Driven*

1. O uso de uma arquitetura *data-driven* dificultou o desenvolvimento do jogo.

( ) Discordo fortemente

( ) Discordo

( ) Indiferente

( ) Concordo

( ) Concordo fortemente

1. O uso de uma arquitetura *data-driven* facilitou iterações e aprimoramentos no jogo.

( ) Discordo fortemente

( ) Discordo

( ) Indiferente

( ) Concordo

( ) Concordo fortemente

## Ponderações

1. As técnicas e estratégias utilizadas facilitaram o desenvolvimento de um jogo universal?
2. Se fosse utilizar uma abordagem diferente para a implementação do jogo, qual usaria?

## Depoimento (Opcional)

Seria de grande valia um depoimento com comentários sobre a participação na atividade de avaliação referente ao uso do motor. O depoimento pode ser feito da forma mais conveniente ao(à) participante (por exemplo, em forma de texto, voz ou vídeo).

Se possível, indicar críticas, sugestões e comentários gerais sobre a viabilidade e efetividade do motor. Caso sejam encontradas falhas ou omissões, seria interessante indicá-las para o aperfeiçoamento do motor.