

MATEMÁGIKA

Prática Profissional II

Luca Assumpção Dillenburg e João Henri Carrenho Rocha

COMO SURTIU A IDEIA?

Problema: Um número muito grande de crianças com dificuldade em matemática

- Aprendem a matéria mas esquecem depois de pouco tempo por falta de prática
- Dizem ser chato e cansativo aprender matemática

Solução: Desenvolver um aplicativo que ensina matemática elementar (4º e 5º ano) através de um jogo 2D

- Repetição
- Aprender jogando torna o aprendizado da matemática muito mais divertida

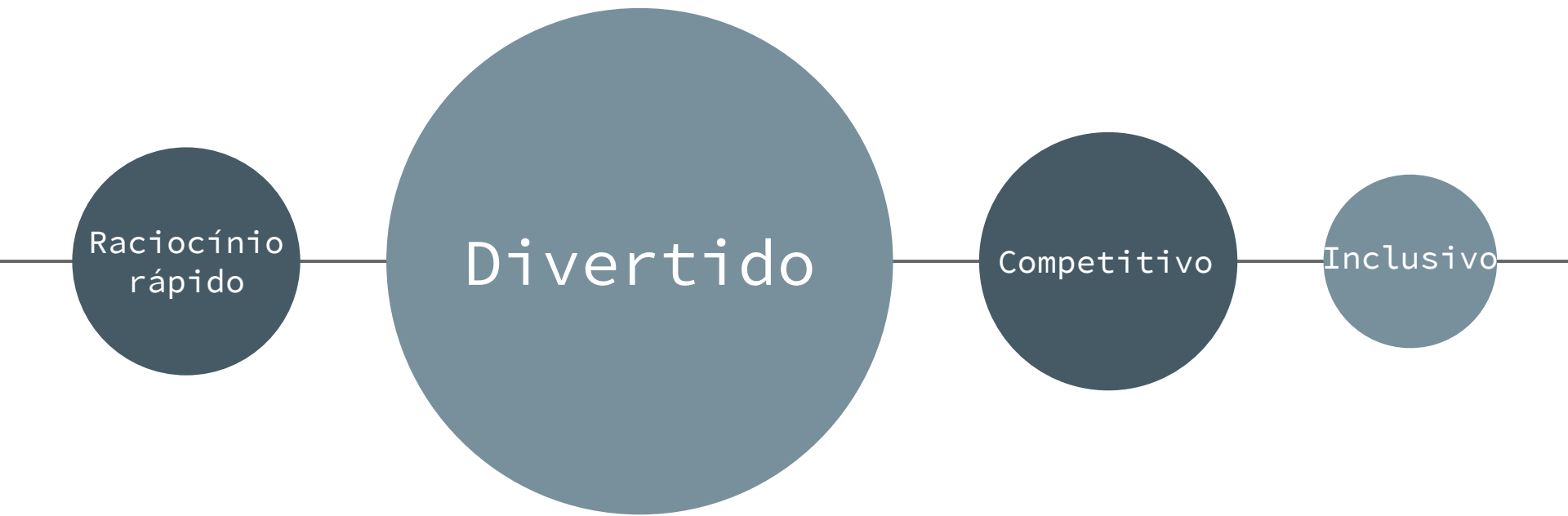


DIFERENCIAL

DIFERENCIAL



DIFERENCIAL



DIFERENCIAL

Raciocínio
rápido

Divertido

Competitivo

Inclusivo

DIFERENCIAL



SOBRE O APLICATIVO EDUCATIVO:

- ❑ Desenvolvido em C#
- ❑ Armazena dados num Banco SQL Server
- ❑ Conecta jogadores via Sockets.

- Contêm:
 1. Cadastro e login
 2. Levels
 3. Enredo envolvente
 4. Explicação do conteúdo
 5. Jogo (2D de plataforma e rolagem lateral)
 6. Multiplayer
 7. Loja
 8. Ranking

FEATURES

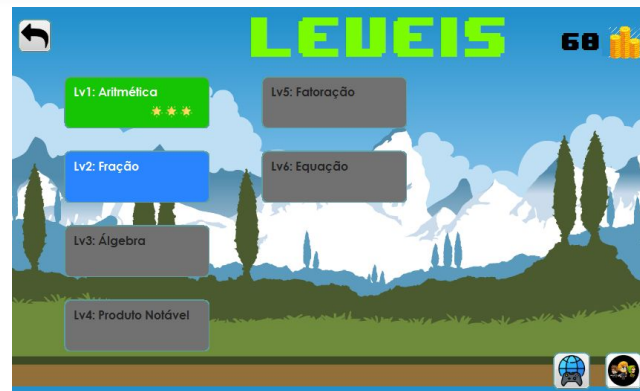
SINGLE-PLAYER

Ferramenta que pode ser usada por professores ou pelos próprios alunos.

Ensina matemática, incluindo aritmética, frações, álgebra e mais!

Possui um enredo, explicando ao jogador que para eliminar os monstros, ele deve utilizar a "Matemágika".

Combina conhecimento com entretenimento.



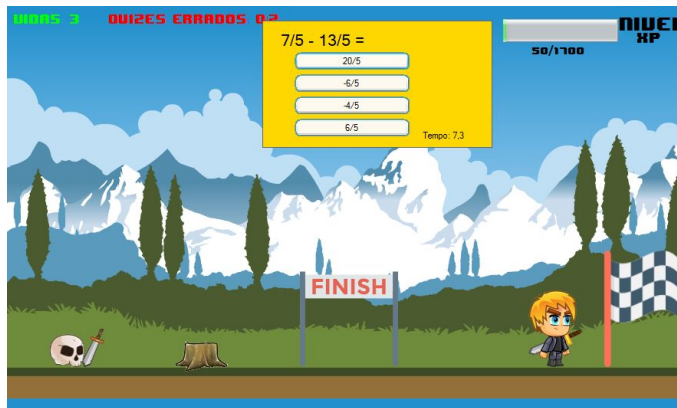
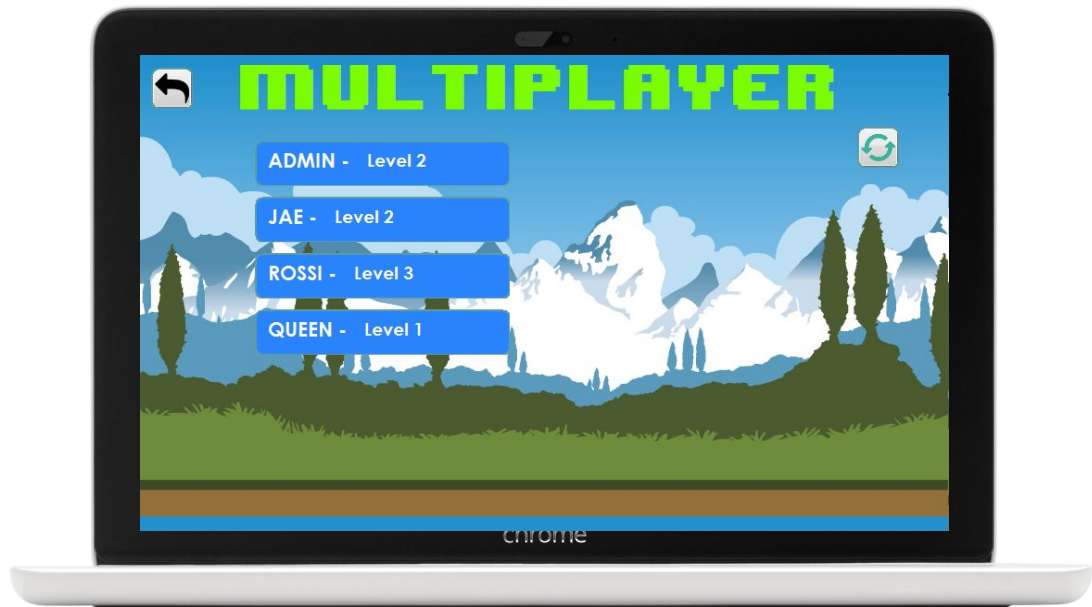
MULTIPLAYER

Funciona como uma corrida.

O jogador que alcançar a linha de chegada primeiro, vence.

Estimula a necessidade do jogador executar os cálculos cada vez mais rápido.

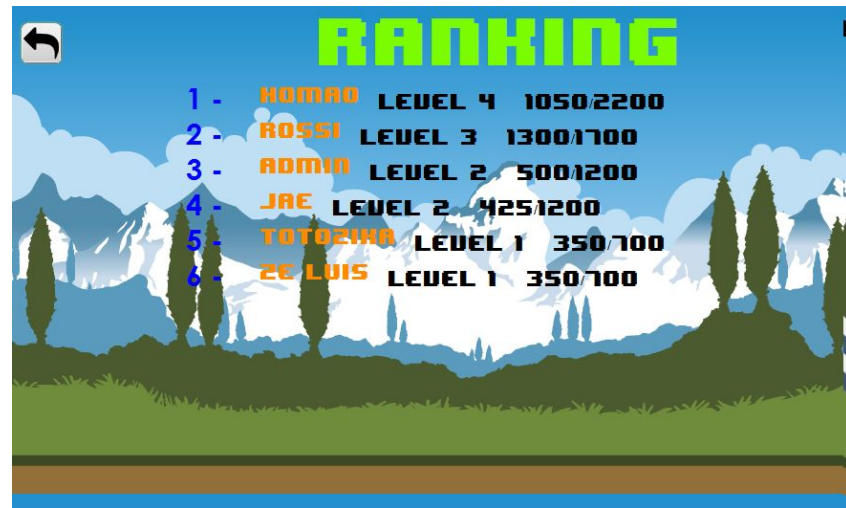
Mesmo tendo terminado o Single-Player, o jogador pode continuar utilizando o jogo.





Loja

O usuário pode comprar novos personagens.



Ranking

O jogador pode avaliar seu desempenho comparando seu nível com o de outros jogadores.

PODERÍAMOS NOS DAR O
TRABALHO DE EXPLICAR COMO
FUNCIONA O JOGO, MAS VAMOS
DEIXAR QUE O PROGRAMA FAÇA
ISSO POR SI MESMO...

APRESENTO A VOCÊS A
MATEMÁTICA...

O JOGO AINDA PODE EXPANDIR PARA OUTRAS ÁREAS DE CONHECIMENTO

COM OUTRAS VERSÕES, O JOGO PODE AUMENTAR SUA ABRANGÊNCIA!

DÚVIDAS?

ORIENTADORES

Márcia Corrêa

Professora de Prática
Profissional II

Sérgio Luiz Marques

Professor de Técnicas de
Programação Visual

Patrícia Gagliardo

Professora de Tecnologias de
Redes e Internet

CONTATO

Luca Assumpção Dillenburg

luca.assumpcao.dillenburg@
gmail.com

João Henri Carrenho Rocha

joao.henri.cr@gmail.com