



# Projeto Interativo VI – Dog In The Maze

Jéssica do Nascimento Piroupo Francisco, Luana Fares, Wander Camilo Rodrigues  
[jessicapiroupo@hotmail.com](mailto:jessicapiroupo@hotmail.com), [luanafares@hotmail.com](mailto:luanafares@hotmail.com), [wander\\_camilo@hotmail.com](mailto:wander_camilo@hotmail.com)

Bacharelado em Ciência da Computação  
Centro Universitário Senac



## INTRODUÇÃO

Foi proposto que criássemos um projeto de um jogo, fizemos um labirinto em que tem um cachorrinho andando sozinho por caminhos aleatórios pelo labirinto, havendo algumas alavancas no caminho que poderá bloquear o caminho que ele esteja fazendo, porém, quem define se o cachorrinho poderá caminhar em direções onde há as alavancas será os jogadores que irão comandar as alavancas se irá abrir ou fechar. Sendo assim quem conseguir fazer com que o cachorrinho encontre seu objetivo final ganhará o jogo. Como por exemplo, o jogador vermelho deverá fazer com que o cachorrinho encontre o seu destino, que será uma “pata” vermelha, apenas levantando e abaixando as alavancas. Enquanto o jogo está rolando haverá algumas perguntas para os usuários responderem, quem for respondendo mais perguntas certas receberá bônus no jogo, quem errar mais será prejudicado. Quem levar o cachorrinho até a pata com sua respectiva cor, ganhará o jogo.

## OBJETIVOS

Nosso projeto traz como principais objetivos fazer com que os jogadores aprendam de forma divertida, sem fazer com que o jogo se torne chato. Sendo assim os jogadores respondendo as perguntas para que consigam atingir seu objetivo mais rápido, respondendo-as certas.

## METODOLOGIA

Criamos um jogo multiusuários, com pelo menos quatro jogadores jogando simultaneamente. Utilizamos a plataforma allegro 5 para desenvolver as interfaces gráficas. Fizemos a comunicação utilizando sockets cliente-servidor com apenas um único servidor e um cliente para cada jogador. Todos os usuários deverão receber a mesma visualização de como o jogo está, para isso utilizamos threads, para que ocorra tudo simultaneamente.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

indicar apenas os de maior destaque.

## CONCLUSÕES

Concluimos que pode-se ensinar as pessoas de forma divertida, em apenas um jogo, sendo básico ou não,

fazendo com que os jogadores acabem nem percebendo de tanta concentração no jogo, querendo atingir seu objetivo no jogo.

## REFERÊNCIAS

se necessário, relacionar, em formato resumido, apenas as mais diretamente ligadas ao assunto.