

Decorative geometric shapes in blue and light green on a dark blue background.

Decora Game

Juliel Blatt e Lucas Bonamigo



StoryTelling/Pitch

Um certo dia, Carmem, uma professora do ensino superior, percebeu que estava tendo problemas de memória, não lembrava das listas de compras no supermercado, do nome dos alunos na sala de aula, mesmo após meses de convivência com todos. Carmem, depois de um dia estressante, adorava chegar em casa sentar em seu computador e se divertir jogando, foi assim que descobriu o Decora Game, um jogo simples, divertido, desafiador e que melhora a sua capacidade cognitiva. Carmem após um tempo jogando diariamente o Decora, conseguiu lembrar da sua lista de compras e do nome de seus alunos, e principalmente, se divertindo e se desafiando em cada momento em que iniciou um novo jogo.



Possibilidade de negócios

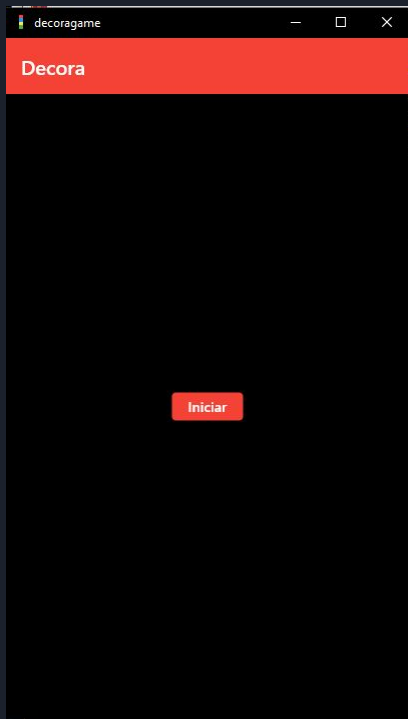
Decora é um jogo de memória desenvolvido para Windows e Linux, onde pode se tornar um negócio sustentável a partir de lançamentos em plataformas como Steam, EpicGames e GOG.

Além disso, uma futura atualização para a plataforma Android abriria portas para lançamento em playstore, utilizando estratégias de Freemium e Publicidade.

Também é possível criar parcerias com empresas ou profissionais relacionados a saúde, oferecendo o licenciamento do aplicativo para utilização em seus exercícios.

Telas

Composto por três telas, Início, jogando e game over:





Código fonte

Composto por 236 linhas, o código adere às convenções de código adequadas da linguagem Dart pois os nomes das classes começam com letra maiúscula e usam a convenção CamelCase, como **DecoraApp**, **DecoraGame** e **DecoraGameState**.

Nomes de variáveis e métodos começam com letra minúscula como **buttonColors**, **buttonOriginalColors**, **sequence**, **currentIndex**, **canPressButton**, **gameOver**, **isGameStarted**, **roundCount** e **maxRoundCount**.

Os comentários são usados para explicar o propósito de certos trechos de código.

As constantes literais são usadas quando apropriado, como durações de tempo em:
Duration(seconds: 1)

O uso de final é aplicado corretamente para variáveis que não são re-atribuídas, como :

```
final Random random = Random();
```

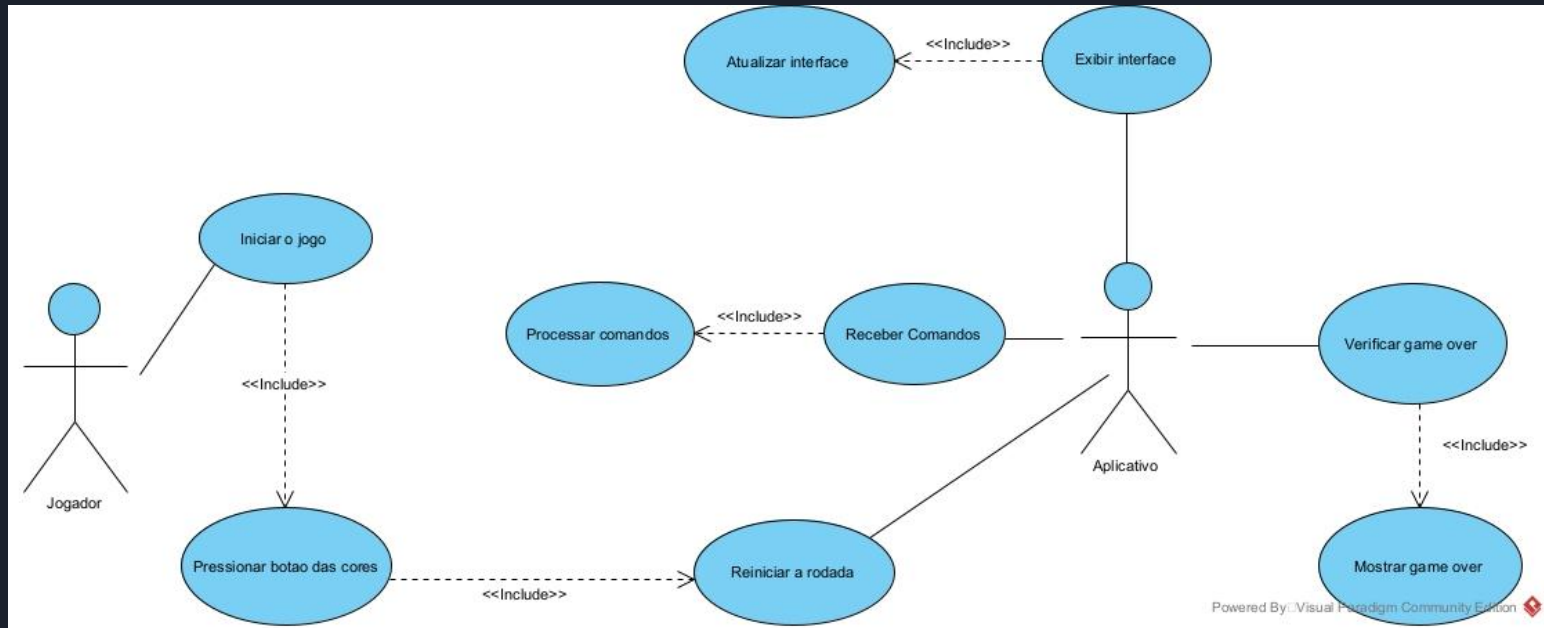


Código fonte

O código faz a utilização da biblioteca **flutter/material.dart** que é importada e usada para acessar widgets e estilos prontos do Flutter, como `MaterialApp`, `AppBar`, `ElevatedButton` e `Text` que são componentes do Framework Flutter.

O nome do game inicialmente dado como `decorandocores` foi abreviado para `Decora`, adaptando-se para se tornar mais “vendável”.

Diagramas: Caso de Uso



Diagramas: Classe

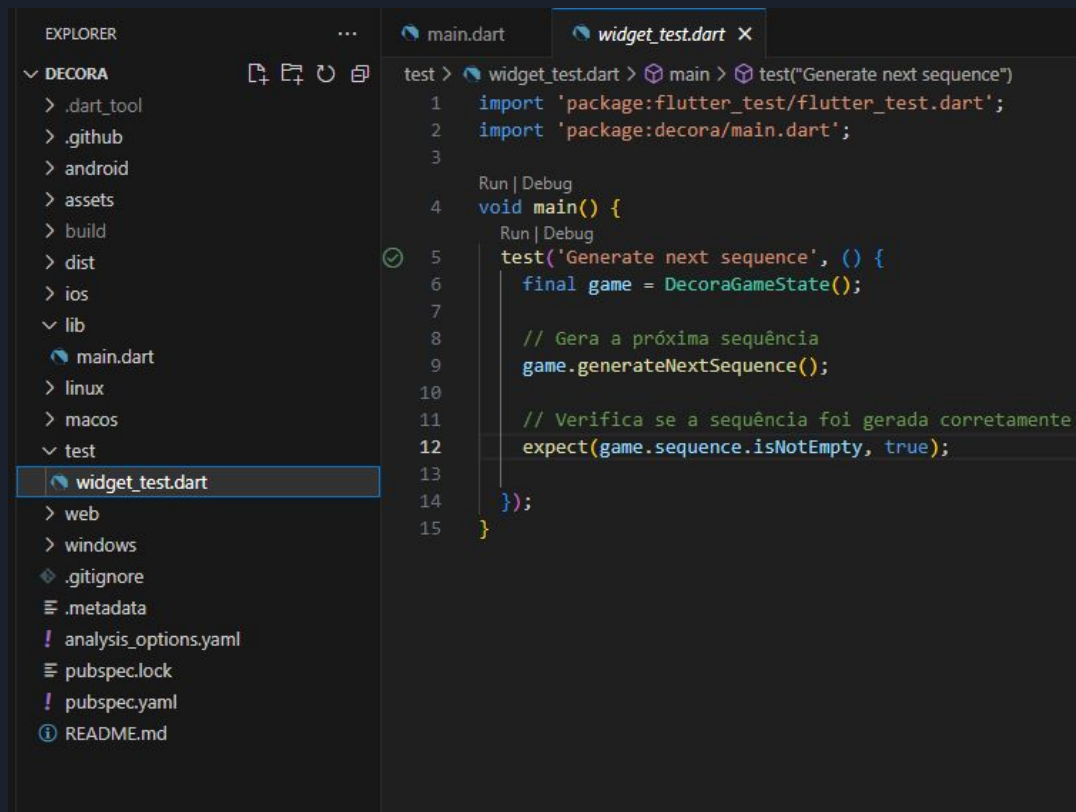




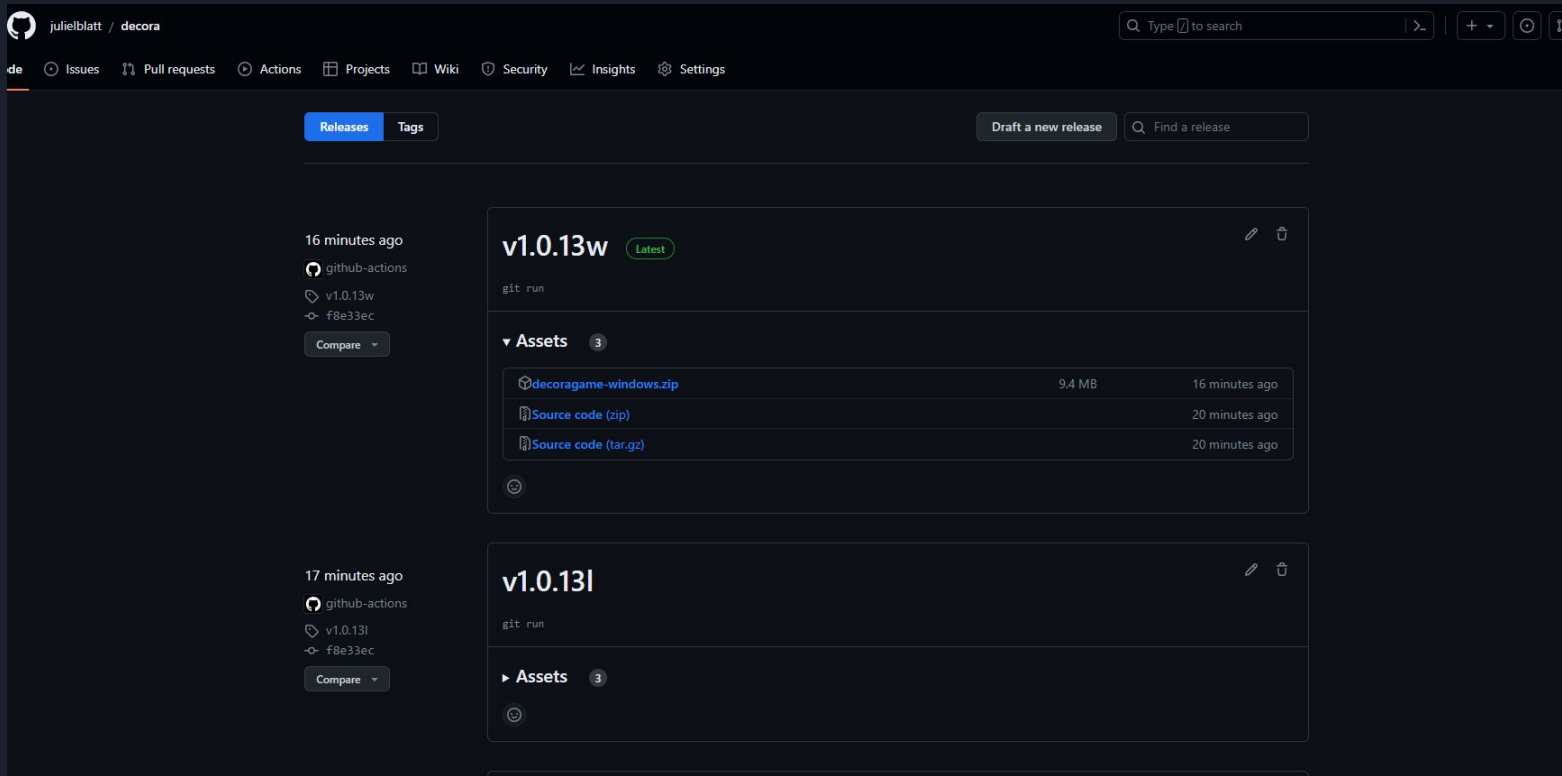
Testes

Durante o desenvolvimento do game foram implementados testes unitários e de release:

Teste unitário



Teste de release



The screenshot shows the GitHub interface for the 'decora' repository. The top navigation bar includes links for Issues, Pull requests, Actions, Projects, Wiki, Security, Insights, and Settings. The 'Releases' tab is selected, showing a list of releases. The most recent release is 'v1.0.13w', marked as 'Latest', created 16 minutes ago. It includes three assets: 'decoragame-windows.zip' (9.4 MB), 'Source code (zip)', and 'Source code (tar.gz)'. The release is triggered by a workflow 'github-actions' at commit 'f8e33ec'. A 'Compare' button is visible next to the release details.

Search: Type to search

Navigation: de Issues Pull requests Actions Projects Wiki Security Insights Settings

Releases Tags Draft a new release Find a release

16 minutes ago
github-actions
v1.0.13w
f8e33ec
Compare

v1.0.13w Latest
git run

Assets 3

decoragame-windows.zip	9.4 MB	16 minutes ago
Source code (zip)		20 minutes ago
Source code (tar.gz)		20 minutes ago

17 minutes ago
github-actions
v1.0.13l
f8e33ec
Compare

v1.0.13l
git run

Assets 3

Controle de fluxo de tarefas

Para o controle de tarefas realizadas, dada a sua importância e tempo para ser concluída, foi utilizado o site MeisterTask pela sua facilidade de visualização e uso para resolução das atividades apresentadas:

The screenshot displays the MeisterTask interface for a project named 'Decora Game'. The interface is divided into three main columns: 'Abertas' (4 items), 'Em andam...' (4 items), and 'Concluído' (3 items). The 'Abertas' column contains tasks like 'Pitch', 'Colocar contador de rodadas', 'Implementar build linux no github', and 'Corrigir tempo da rodada'. The 'Em andam...' column contains tasks like 'Criar relatório de desenvolvimento final', 'Relatório dos testes', 'Relatório da metodologia ágil', and 'Implementar teste unitário'. The 'Concluído' column contains completed tasks like 'Diagrama de Caso de Uso', 'Realizar StoryTelling', and 'Diagrama de classe'. Each task card includes a title, a status label (e.g., 'Pode Aguardar', 'Importante', 'Urgente'), and a plus icon for more details. The left sidebar shows navigation options: Dashboard, Agenda, Reports, Projects (with a search bar), and a list of projects including 'UnoEdes' and 'Decora Game'.