

# Validação - Input Middle-Manager

Esta pesquisa é destinada a estudar o possível interesse desenvolvedores de jogos no Input Middle-Manager, uma ferramenta desenvolvida para simplificar o manuseio de diferentes formas de processamento do input do jogador.

O público alvo da ferramenta são desenvolvedores de jogos pouco experientes em programação, contudo qualquer pessoa será bem-vinda a responder o questionário, independente do seu nível de experiência.

O questionário está estruturado da seguinte maneira:

- Breves perguntas sobre sua familiaridade com desenvolvimento de jogos e programação.
- Explicação resumida do Input Middle-Manager.
- Algumas perguntas onde você dará sua opinião sobre o Input Middle-Manager.

## Experiência prévia

Em quais áreas relacionadas a desenvolvimento de jogos você atua ou já atuou? \*

- Programação
- Produção de assets visuais
- Composição de músicas
- Game design
- UI/UX
- Design de som
- Escrita de roteiro/narrativa
- Outro: .....

Como você descreveria sua experiência com desenvolvimento de jogos? \*

- Nunca desenvolvi jogos e não tenho interesse em desenvolvimento de jogos
- Nunca desenvolvi jogos, mas tenho vontade de começar
- Já desenvolvi protótipos, mas nunca finalizei um projeto
- Já desenvolvi um jogo para uma game jam
- Estou desenvolvendo um jogo com o objetivo de publicá-lo comercialmente
- Já desenvolvi pelo menos um jogo comercial
- Sou/já fui desenvolvedor(a) de jogos profissional
- Outro: .....

Qual é o seu nível de experiência com programação? \*

- Nunca programei
- Estou aprendendo o básico de programação
- Consigo programar coisas simples
- Me sinto confiante programando sistemas complexos
- Tenho experiência com engenharia de software e padrões de projeto
- Sou/já fui programador(a) profissional
- Outro: .....

A ferramenta

O Input Middle-Manager foi criado para auxiliar desenvolvedores de jogos com o manuseio de diferentes métodos de processamento de input, assim diminuindo a carga de trabalho do desenvolvedor e simplificando a arquitetura de código de projetos onde o jogador encontrará várias formas diferentes de controlar o seu personagem. A imagem abaixo é uma representação visual simplificada para ilustrar seu funcionamento.

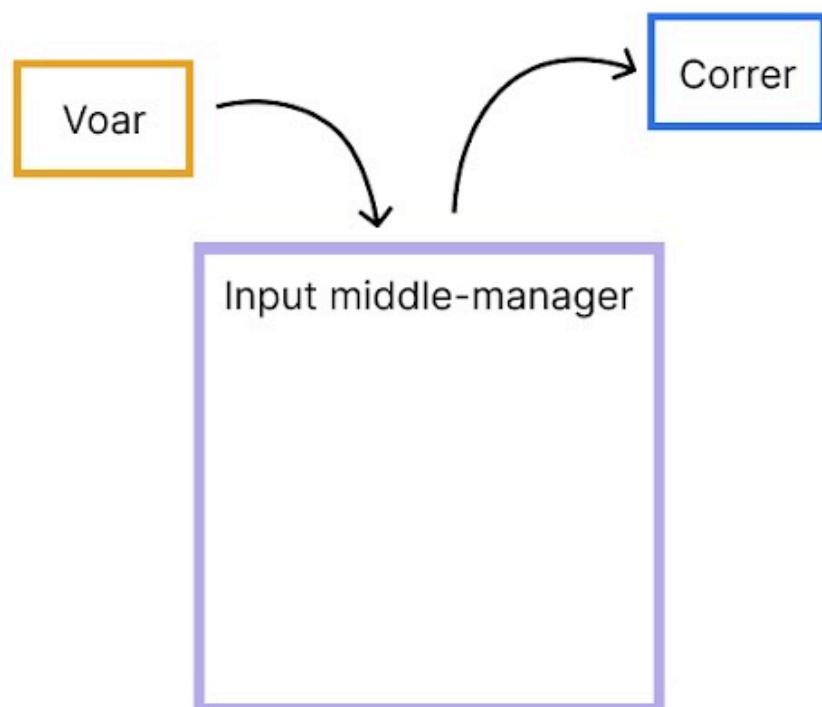
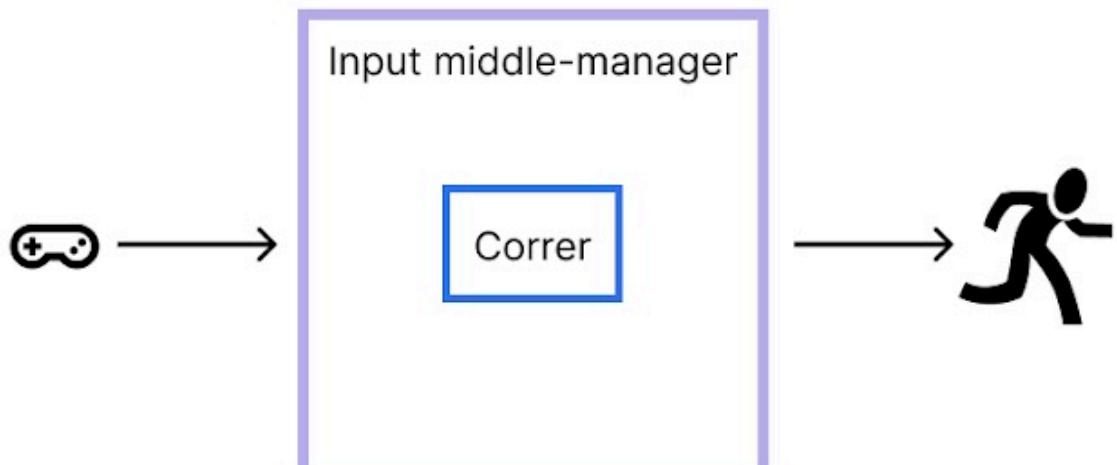
Para exemplificar um caso de uso, podemos imaginar um jogo onde é possível assumir o controle de vários veículos que funcionam de maneiras distintas entre si (carros, barcos, helicópteros e aviões, por exemplo).

Ao trabalhar em um projeto como descrito acima, muitos desenvolvedores menos experientes ficariam tentados a escrever um código de controle do personagem jogável que ficaria responsável não apenas por saber qual veículo está sendo utilizado, mas também por controlar tal veículo baseado no input do jogador, resultando na construção de um código inchado e de difícil manutenção a longo prazo.

Por outro lado, ao utilizar o IM-M, o desenvolvedor escreveria um código isolado para cada veículo, promovendo maior modularidade no projeto e simplificando a adição de novos veículos ao longo do tempo.

Caso queira se aprofundar mais, explicações mais detalhadas sobre o IM-M, assim como seu código estão disponíveis [aqui](#).

## Esquema simplificado de funcionamento do IM-M





Você já trabalhou em algum projeto onde o IM-M se encaixaria? Caso sim, conte como foi a experiência de trabalhar com o processamento do input do jogador e como você acredita que seria caso o IM-M fosse usado.

Responda as seguintes perguntas de acordo com a sua impressão do Input Middle-Manager.

O quanto intuitivo o IM-M parece ser para você? \*

1    2    3    4    5    6    7    8    9    10

Pouco intuitivo



Muito intuitivo

Você acredita que o IM-M ajudaria a reduzir a complexidade de um projeto a longo prazo? \*

- Não, acredito que o IM-M aumentaria a complexidade do projeto
- Não, acredito que a complexidade do projeto seria a mesma
- Sim, acredito que a complexidade do projeto seria um pouco reduzida
- Sim, acredito que a complexidade do projeto seria muito reduzida
- Outro:

Acredito que a redução na complexidade deve variar dependendo da variedade de inputs necessárias no desenvolvimento do jogo

Qual a probabilidade de você utilizar o IM-M em seus projetos? \*

0    1    2    3    4    5    6    7    8    9    10

Nenhuma probabilidade

Alta probabilidade

Qual a probabilidade de você recomendar o IM-M para outros desenvolvedores de jogos? \*

0    1    2    3    4    5    6    7    8    9    10

Nenhuma probabilidade

Alta probabilidade

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

# Validação - Input Middle-Manager

Esta pesquisa é destinada a estudar o possível interesse desenvolvedores de jogos no Input Middle-Manager, uma ferramenta desenvolvida para simplificar o manuseio de diferentes formas de processamento do input do jogador.

O público alvo da ferramenta são desenvolvedores de jogos pouco experientes em programação, contudo qualquer pessoa será bem-vinda a responder o questionário, independente do seu nível de experiência.

O questionário está estruturado da seguinte maneira:

- Breves perguntas sobre sua familiaridade com desenvolvimento de jogos e programação.
- Explicação resumida do Input Middle-Manager.
- Algumas perguntas onde você dará sua opinião sobre o Input Middle-Manager.

## Experiência prévia

Em quais áreas relacionadas a desenvolvimento de jogos você atua ou já atuou? \*

- Programação
- Produção de assets visuais
- Composição de músicas
- Game design
- UI/UX
- Design de som
- Escrita de roteiro/narrativa
- Outro: .....

Como você descreveria sua experiência com desenvolvimento de jogos? \*

- Nunca desenvolvi jogos e não tenho interesse em desenvolvimento de jogos
- Nunca desenvolvi jogos, mas tenho vontade de começar
- Já desenvolvi protótipos, mas nunca finalizei um projeto
- Já desenvolvi um jogo para uma game jam
- Estou desenvolvendo um jogo com o objetivo de publicá-lo comercialmente
- Já desenvolvi pelo menos um jogo comercial
- Sou/já fui desenvolvedor(a) de jogos profissional
- Outro: .....

Qual é o seu nível de experiência com programação? \*

- Nunca programei
- Estou aprendendo o básico de programação
- Consigo programar coisas simples
- Me sinto confiante programando sistemas complexos
- Tenho experiência com engenharia de software e padrões de projeto
- Sou/já fui programador(a) profissional
- Outro: .....

A ferramenta

O Input Middle-Manager foi criado para auxiliar desenvolvedores de jogos com o manuseio de diferentes métodos de processamento de input, assim diminuindo a carga de trabalho do desenvolvedor e simplificando a arquitetura de código de projetos onde o jogador encontrará várias formas diferentes de controlar o seu personagem. A imagem abaixo é uma representação visual simplificada para ilustrar seu funcionamento.

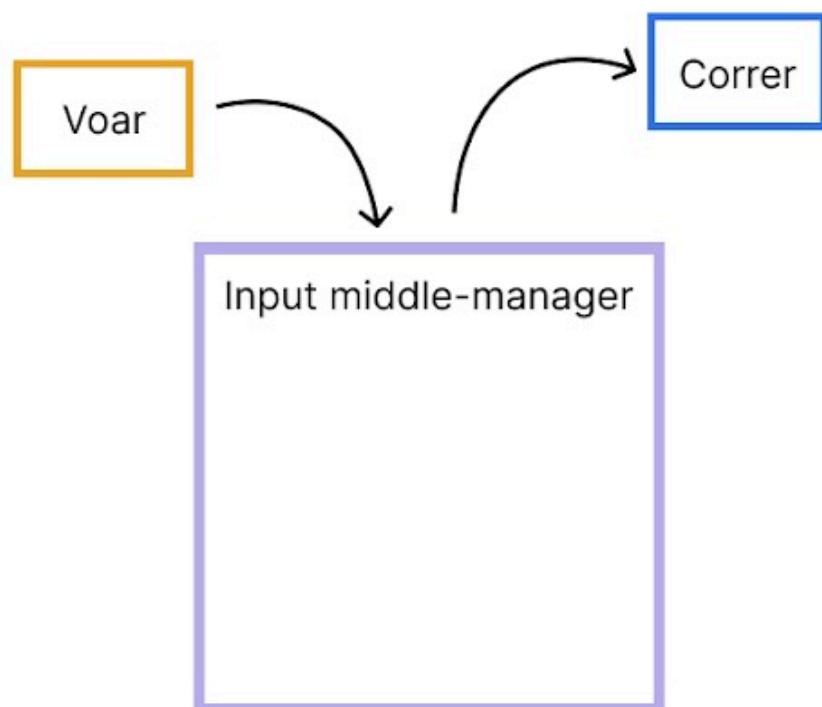
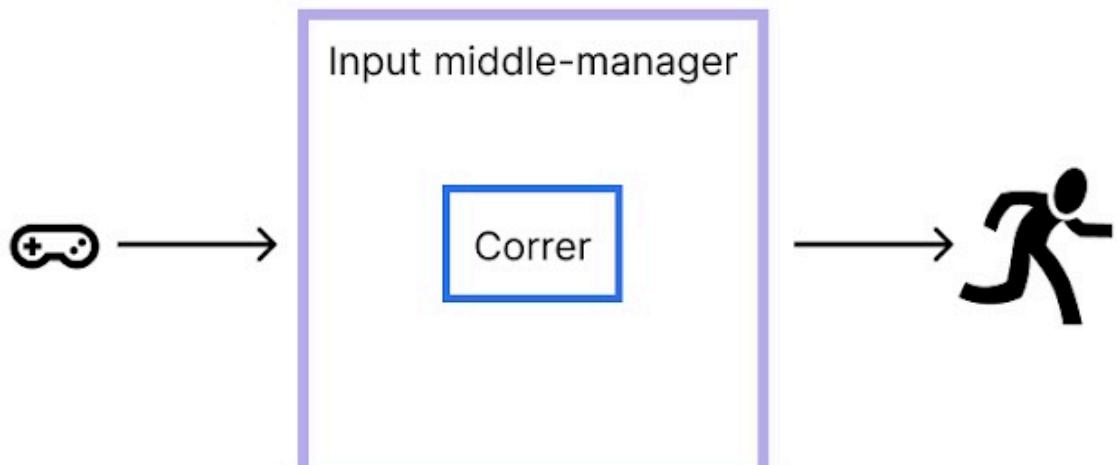
Para exemplificar um caso de uso, podemos imaginar um jogo onde é possível assumir o controle de vários veículos que funcionam de maneiras distintas entre si (carros, barcos, helicópteros e aviões, por exemplo).

Ao trabalhar em um projeto como descrito acima, muitos desenvolvedores menos experientes ficariam tentados a escrever um código de controle do personagem jogável que ficaria responsável não apenas por saber qual veículo está sendo utilizado, mas também por controlar tal veículo baseado no input do jogador, resultando na construção de um código inchado e de difícil manutenção a longo prazo.

Por outro lado, ao utilizar o IM-M, o desenvolvedor escreveria um código isolado para cada veículo, promovendo maior modularidade no projeto e simplificando a adição de novos veículos ao longo do tempo.

Caso queira se aprofundar mais, explicações mais detalhadas sobre o IM-M, assim como seu código estão disponíveis [aqui](#).

## Esquema simplificado de funcionamento do IM-M





Você já trabalhou em algum projeto onde o IM-M se encaixaria? Caso sim, conte como foi a experiência de trabalhar com o processamento do input do jogador e como você acredita que seria caso o IM-M fosse usado.

Não.

Responda as seguintes perguntas de acordo com a sua impressão do Input Middle-Manager.

O quanto intuitivo o IM-M parece ser para você? \*

1    2    3    4    5    6    7    8    9    10

Pouco intuitivo

Muito intuitivo

Você acredita que o IM-M ajudaria a reduzir a complexidade de um projeto a longo prazo? \*

- Não, acredito que o IM-M aumentaria a complexidade do projeto
- Não, acredito que a complexidade do projeto seria a mesma
- Sim, acredito que a complexidade do projeto seria um pouco reduzida
- Sim, acredito que a complexidade do projeto seria muito reduzida
- Outro:

Qual a probabilidade de você utilizar o IM-M em seus projetos? \*

0    1    2    3    4    5    6    7    8    9    10

Nenhuma probabilidade

Alta probabilidade

Qual a probabilidade de você recomendar o IM-M para outros desenvolvedores de jogos? \*

0    1    2    3    4    5    6    7    8    9    10

Nenhuma probabilidade

Alta probabilidade

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

# Validação - Input Middle-Manager

Esta pesquisa é destinada a estudar o possível interesse desenvolvedores de jogos no Input Middle-Manager, uma ferramenta desenvolvida para simplificar o manuseio de diferentes formas de processamento do input do jogador.

O público alvo da ferramenta são desenvolvedores de jogos pouco experientes em programação, contudo qualquer pessoa será bem-vinda a responder o questionário, independente do seu nível de experiência.

O questionário está estruturado da seguinte maneira:

- Breves perguntas sobre sua familiaridade com desenvolvimento de jogos e programação.
- Explicação resumida do Input Middle-Manager.
- Algumas perguntas onde você dará sua opinião sobre o Input Middle-Manager.

## Experiência prévia

Em quais áreas relacionadas a desenvolvimento de jogos você atua ou já atuou? \*

- Programação
- Produção de assets visuais
- Composição de músicas
- Game design
- UI/UX
- Design de som
- Escrita de roteiro/narrativa
- Outro: .....

Como você descreveria sua experiência com desenvolvimento de jogos? \*

- Nunca desenvolvi jogos e não tenho interesse em desenvolvimento de jogos
- Nunca desenvolvi jogos, mas tenho vontade de começar
- Já desenvolvi protótipos, mas nunca finalizei um projeto
- Já desenvolvi um jogo para uma game jam
- Estou desenvolvendo um jogo com o objetivo de publicá-lo comercialmente
- Já desenvolvi pelo menos um jogo comercial
- Sou/já fui desenvolvedor(a) de jogos profissional
- Outro: .....

Qual é o seu nível de experiência com programação? \*

- Nunca programei
- Estou aprendendo o básico de programação
- Consigo programar coisas simples
- Me sinto confiante programando sistemas complexos
- Tenho experiência com engenharia de software e padrões de projeto
- Sou/já fui programador(a) profissional
- Outro: .....

A ferramenta

O Input Middle-Manager foi criado para auxiliar desenvolvedores de jogos com o manuseio de diferentes métodos de processamento de input, assim diminuindo a carga de trabalho do desenvolvedor e simplificando a arquitetura de código de projetos onde o jogador encontrará várias formas diferentes de controlar o seu personagem. A imagem abaixo é uma representação visual simplificada para ilustrar seu funcionamento.

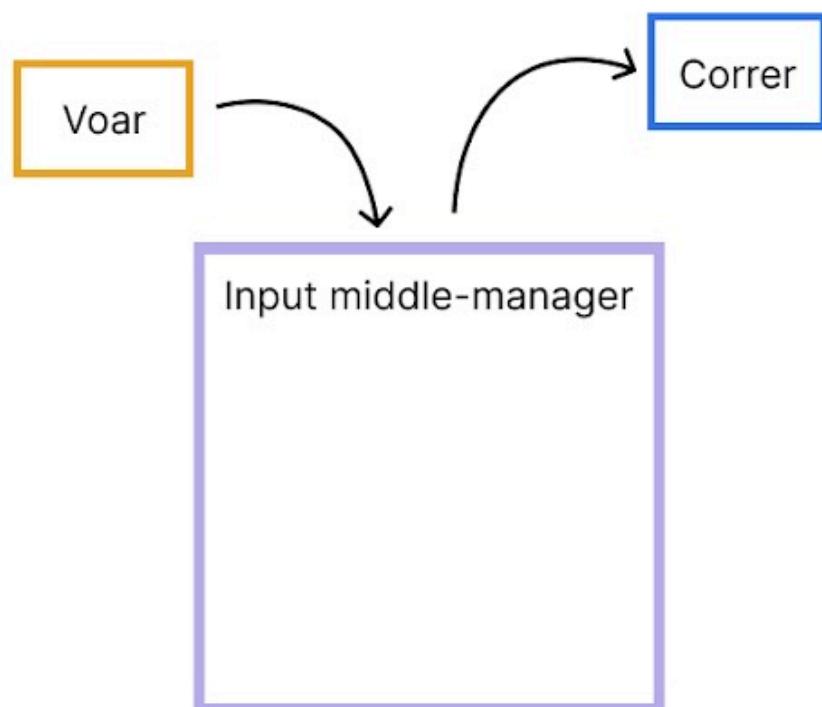
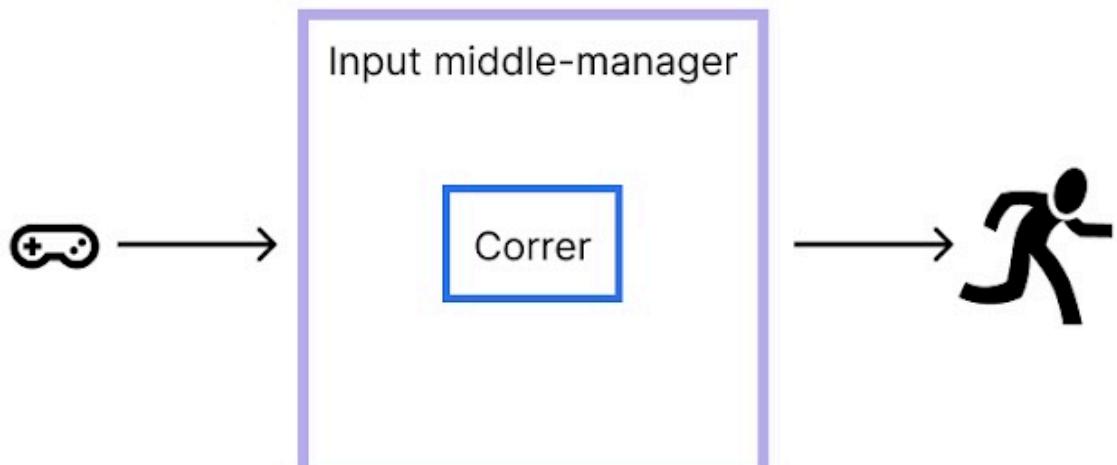
Para exemplificar um caso de uso, podemos imaginar um jogo onde é possível assumir o controle de vários veículos que funcionam de maneiras distintas entre si (carros, barcos, helicópteros e aviões, por exemplo).

Ao trabalhar em um projeto como descrito acima, muitos desenvolvedores menos experientes ficariam tentados a escrever um código de controle do personagem jogável que ficaria responsável não apenas por saber qual veículo está sendo utilizado, mas também por controlar tal veículo baseado no input do jogador, resultando na construção de um código inchado e de difícil manutenção a longo prazo.

Por outro lado, ao utilizar o IM-M, o desenvolvedor escreveria um código isolado para cada veículo, promovendo maior modularidade no projeto e simplificando a adição de novos veículos ao longo do tempo.

Caso queira se aprofundar mais, explicações mais detalhadas sobre o IM-M, assim como seu código estão disponíveis [aqui](#).

## Esquema simplificado de funcionamento do IM-M





Você já trabalhou em algum projeto onde o IM-M se encaixaria? Caso sim, conte como foi a experiência de trabalhar com o processamento do input do jogador e como você acredita que seria caso o IM-M fosse usado.

Responda as seguintes perguntas de acordo com a sua impressão do Input Middle-Manager.

O quanto intuitivo o IM-M parece ser para você? \*

1    2    3    4    5    6    7    8    9    10

Pouco intuitivo           Muito intuitivo

Você acredita que o IM-M ajudaria a reduzir a complexidade de um projeto a longo prazo? \*

- Não, acredito que o IM-M aumentaria a complexidade do projeto
- Não, acredito que a complexidade do projeto seria a mesma
- Sim, acredito que a complexidade do projeto seria um pouco reduzida
- Sim, acredito que a complexidade do projeto seria muito reduzida
- Outro: .....

Qual a probabilidade de você utilizar o IM-M em seus projetos? \*

0    1    2    3    4    5    6    7    8    9    10

Nenhuma probabilidade

Alta probabilidade

Qual a probabilidade de você recomendar o IM-M para outros desenvolvedores de jogos? \*

0    1    2    3    4    5    6    7    8    9    10

Nenhuma probabilidade

Alta probabilidade

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

# Validação - Input Middle-Manager

Esta pesquisa é destinada a estudar o possível interesse desenvolvedores de jogos no Input Middle-Manager, uma ferramenta desenvolvida para simplificar o manuseio de diferentes formas de processamento do input do jogador.

O público alvo da ferramenta são desenvolvedores de jogos pouco experientes em programação, contudo qualquer pessoa será bem-vinda a responder o questionário, independente do seu nível de experiência.

O questionário está estruturado da seguinte maneira:

- Breves perguntas sobre sua familiaridade com desenvolvimento de jogos e programação.
- Explicação resumida do Input Middle-Manager.
- Algumas perguntas onde você dará sua opinião sobre o Input Middle-Manager.

## Experiência prévia

Em quais áreas relacionadas a desenvolvimento de jogos você atua ou já atuou? \*

- Programação
- Produção de assets visuais
- Composição de músicas
- Game design
- UI/UX
- Design de som
- Escrita de roteiro/narrativa
- Outro: .....

Como você descreveria sua experiência com desenvolvimento de jogos? \*

- Nunca desenvolvi jogos e não tenho interesse em desenvolvimento de jogos
- Nunca desenvolvi jogos, mas tenho vontade de começar
- Já desenvolvi protótipos, mas nunca finalizei um projeto
- Já desenvolvi um jogo para uma game jam
- Estou desenvolvendo um jogo com o objetivo de publicá-lo comercialmente
- Já desenvolvi pelo menos um jogo comercial
- Sou/já fui desenvolvedor(a) de jogos profissional
- Outro: .....

Qual é o seu nível de experiência com programação? \*

- Nunca programei
- Estou aprendendo o básico de programação
- Consigo programar coisas simples
- Me sinto confiante programando sistemas complexos
- Tenho experiência com engenharia de software e padrões de projeto
- Sou/já fui programador(a) profissional
- Outro: .....

A ferramenta

O Input Middle-Manager foi criado para auxiliar desenvolvedores de jogos com o manuseio de diferentes métodos de processamento de input, assim diminuindo a carga de trabalho do desenvolvedor e simplificando a arquitetura de código de projetos onde o jogador encontrará várias formas diferentes de controlar o seu personagem. A imagem abaixo é uma representação visual simplificada para ilustrar seu funcionamento.

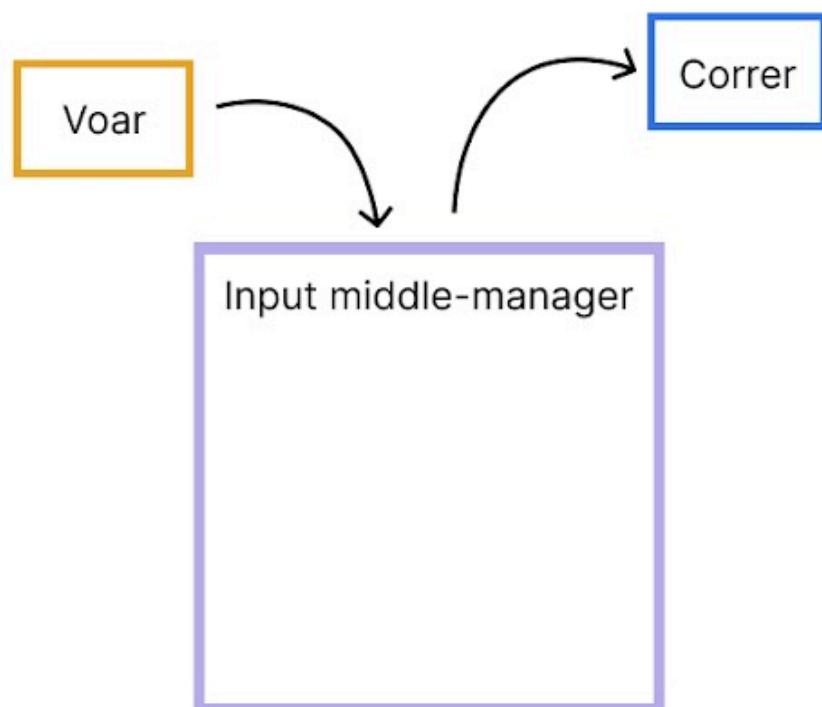
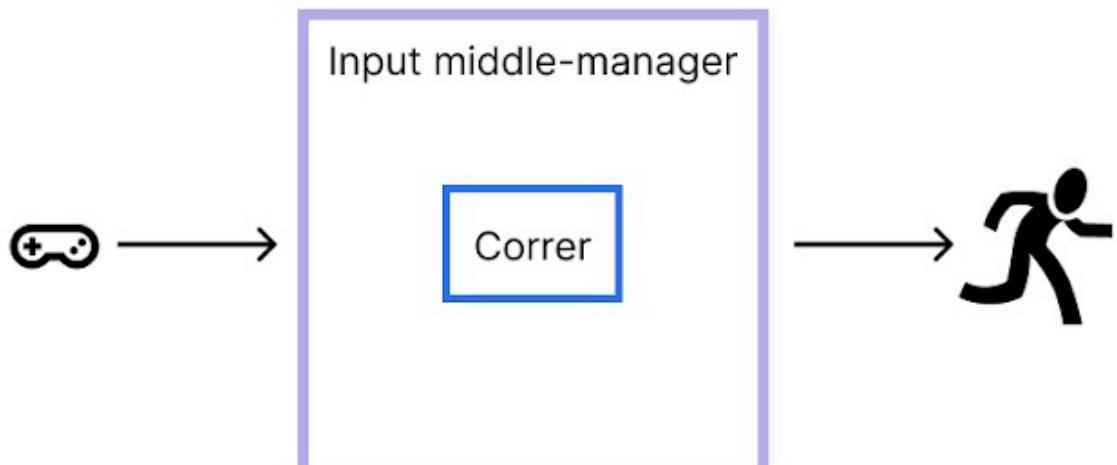
Para exemplificar um caso de uso, podemos imaginar um jogo onde é possível assumir o controle de vários veículos que funcionam de maneiras distintas entre si (carros, barcos, helicópteros e aviões, por exemplo).

Ao trabalhar em um projeto como descrito acima, muitos desenvolvedores menos experientes ficariam tentados a escrever um código de controle do personagem jogável que ficaria responsável não apenas por saber qual veículo está sendo utilizado, mas também por controlar tal veículo baseado no input do jogador, resultando na construção de um código inchado e de difícil manutenção a longo prazo.

Por outro lado, ao utilizar o IM-M, o desenvolvedor escreveria um código isolado para cada veículo, promovendo maior modularidade no projeto e simplificando a adição de novos veículos ao longo do tempo.

Caso queira se aprofundar mais, explicações mais detalhadas sobre o IM-M, assim como seu código estão disponíveis [aqui](#).

## Esquema simplificado de funcionamento do IM-M





Você já trabalhou em algum projeto onde o IM-M se encaixaria? Caso sim, conte como foi a experiência de trabalhar com o processamento do input do jogador e como você acredita que seria caso o IM-M fosse usado.

Não

Responda as seguintes perguntas de acordo com a sua impressão do Input Middle-Manager.

O quanto intuitivo o IM-M parece ser para você? \*

1    2    3    4    5    6    7    8    9    10

Pouco intuitivo



Muito intuitivo

Você acredita que o IM-M ajudaria a reduzir a complexidade de um projeto a longo prazo? \*

- Não, acredito que o IM-M aumentaria a complexidade do projeto
- Não, acredito que a complexidade do projeto seria a mesma
- Sim, acredito que a complexidade do projeto seria um pouco reduzida
- Sim, acredito que a complexidade do projeto seria muito reduzida
- Outro: .....

Qual a probabilidade de você utilizar o IM-M em seus projetos? \*

0    1    2    3    4    5    6    7    8    9    10

Nenhuma probabilidade

Alta probabilidade

Qual a probabilidade de você recomendar o IM-M para outros desenvolvedores de jogos? \*

0    1    2    3    4    5    6    7    8    9    10

Nenhuma probabilidade

Alta probabilidade

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

# Validação - Input Middle-Manager

Esta pesquisa é destinada a estudar o possível interesse desenvolvedores de jogos no Input Middle-Manager, uma ferramenta desenvolvida para simplificar o manuseio de diferentes formas de processamento do input do jogador.

O público alvo da ferramenta são desenvolvedores de jogos pouco experientes em programação, contudo qualquer pessoa será bem-vinda a responder o questionário, independente do seu nível de experiência.

O questionário está estruturado da seguinte maneira:

- Breves perguntas sobre sua familiaridade com desenvolvimento de jogos e programação.
- Explicação resumida do Input Middle-Manager.
- Algumas perguntas onde você dará sua opinião sobre o Input Middle-Manager.

## Experiência prévia

Em quais áreas relacionadas a desenvolvimento de jogos você atua ou já atuou? \*

- Programação
- Produção de assets visuais
- Composição de músicas
- Game design
- UI/UX
- Design de som
- Escrita de roteiro/narrativa
- Outro: .....

Como você descreveria sua experiência com desenvolvimento de jogos? \*

- Nunca desenvolvi jogos e não tenho interesse em desenvolvimento de jogos
- Nunca desenvolvi jogos, mas tenho vontade de começar
- Já desenvolvi protótipos, mas nunca finalizei um projeto
- Já desenvolvi um jogo para uma game jam
- Estou desenvolvendo um jogo com o objetivo de publicá-lo comercialmente
- Já desenvolvi pelo menos um jogo comercial
- Sou/já fui desenvolvedor(a) de jogos profissional
- Outro: Já desenvolvi jogos que foram publicados para mobile como estagiário

Qual é o seu nível de experiência com programação? \*

- Nunca programei
- Estou aprendendo o básico de programação
- Consigo programar coisas simples
- Me sinto confiante programando sistemas complexos
- Tenho experiência com engenharia de software e padrões de projeto
- Sou/já fui programador(a) profissional
- Outro:

A ferramenta

O Input Middle-Manager foi criado para auxiliar desenvolvedores de jogos com o manuseio de diferentes métodos de processamento de input, assim diminuindo a carga de trabalho do desenvolvedor e simplificando a arquitetura de código de projetos onde o jogador encontrará várias formas diferentes de controlar o seu personagem. A imagem abaixo é uma representação visual simplificada para ilustrar seu funcionamento.

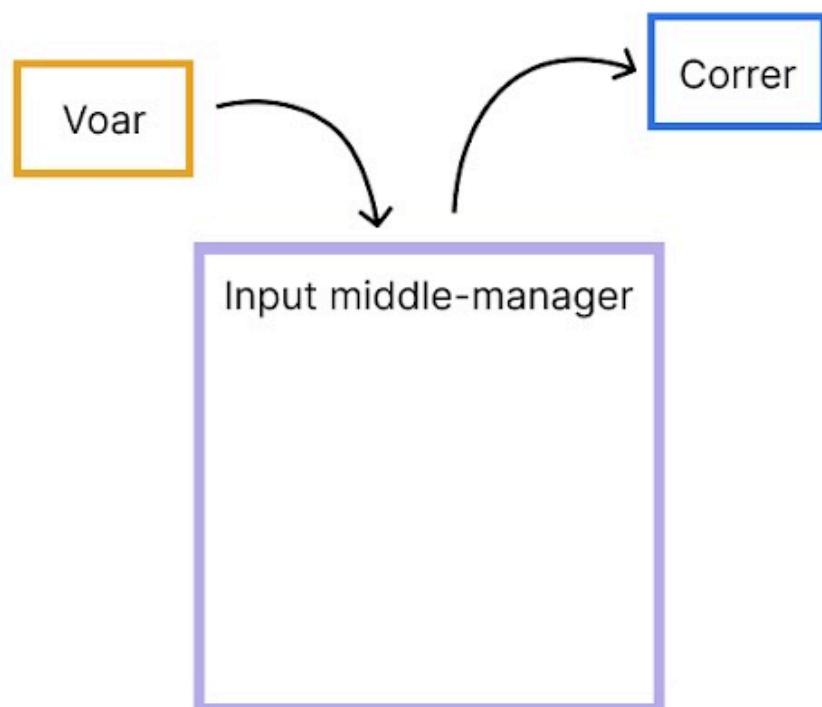
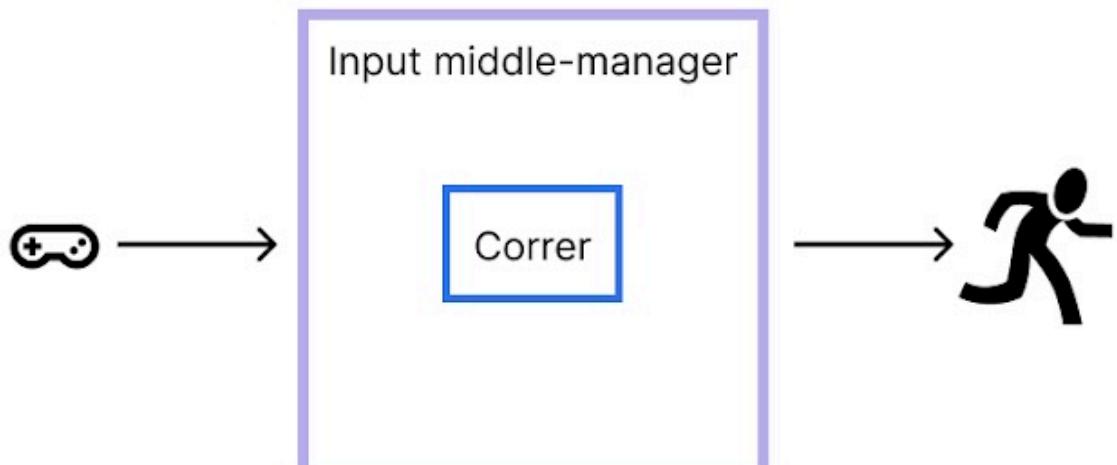
Para exemplificar um caso de uso, podemos imaginar um jogo onde é possível assumir o controle de vários veículos que funcionam de maneiras distintas entre si (carros, barcos, helicópteros e aviões, por exemplo).

Ao trabalhar em um projeto como descrito acima, muitos desenvolvedores menos experientes ficariam tentados a escrever um código de controle do personagem jogável que ficaria responsável não apenas por saber qual veículo está sendo utilizado, mas também por controlar tal veículo baseado no input do jogador, resultando na construção de um código inchado e de difícil manutenção a longo prazo.

Por outro lado, ao utilizar o IM-M, o desenvolvedor escreveria um código isolado para cada veículo, promovendo maior modularidade no projeto e simplificando a adição de novos veículos ao longo do tempo.

Caso queira se aprofundar mais, explicações mais detalhadas sobre o IM-M, assim como seu código estão disponíveis [aqui](#).

## Esquema simplificado de funcionamento do IM-M





Você já trabalhou em algum projeto onde o IM-M se encaixaria? Caso sim, conte como foi a experiência de trabalhar com o processamento do input do jogador e como você acredita que seria caso o IM-M fosse usado.

Sim. Já trabalhei em projetos simples/protótipos onde o jogador podia assumir diferentes modos de controle, e o gerenciamento de input acabava ficando muito acoplado, com um PlayerController enorme, cheio de if-elses. Isso tornava manutenção e expansão difícil. O input middle-manager poderia ser utilizado para desacoplar a lógica e tornar mais intuitivo o processo de desenvolvimento ao apenas trocar a ação do input middle-manager.

Responda as seguintes perguntas de acordo com a sua impressão do Input Middle-Manager.

O quanto intuitivo o IM-M parece ser para você? \*

1    2    3    4    5    6    7    8    9    10

Pouco intuitivo

Muito intuitivo

Você acredita que o IM-M ajudaria a reduzir a complexidade de um projeto a longo prazo? \*

- Não, acredito que o IM-M aumentaria a complexidade do projeto
- Não, acredito que a complexidade do projeto seria a mesma
- Sim, acredito que a complexidade do projeto seria um pouco reduzida
- Sim, acredito que a complexidade do projeto seria muito reduzida
- Outro:

Qual a probabilidade de você utilizar o IM-M em seus projetos? \*



Qual a probabilidade de você recomendar o IM-M para outros desenvolvedores de jogos? \*



Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários