

Developing an Accessible One-Switch Game for Motor Impaired Players

Fernando L. Souza; Lucas C. Medeiros; Marcos F. Parreiras

Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, Departamento de Computação, Brasil

Abstract

O Resumo vai aqui

Keywords: accessibility. motor impairments. digital game. one switch.

Author's Contact:

nandolcs@hotmail.com
cmedeiros.lucas@gmail.com
marcosfparreiras@gmail.com

1 Introdução

Introdução

Com a chegada da plataforma mobile, a possibilidade de se alcançar grande sucesso com software aumentou significativamente. No caso dos aplicativos desenvolvidos para esta plataforma, o software está sempre ao alcance do usuário final, permitindo que seja utilizado a partir de um simples toque.

O mercado de jogos é um dos que tem se aproveitado desta versatilidade e, com isso, vários são os casos de jogos que vêm ganhando grande popularidade e alcançando a casa dos milhões de downloads, como o caso, por exemplo, dos jogos *Candy Crush Saga* e *Clash of Clans*. Um caso bastante especial de jogo a se destacar em meio a este mercado foi o *Flappy Bird*: um dos jogos mais emblemáticos e icônicos desde o início deste novo mercado mobile. Possuindo uma estrutura extremamente simples, este jogo teve uma ascensão meteórica, alcançando o topo das principais lojas de aplicativos, *Google Play* e *App Store*, e chegando a arrecadar cerca de cinquenta mil dólares por dia a partir de anúncios no aplicativo [Warren 2014]. Após tamanha sucesso, seu fim foi tão repentino quanto seu surgimento, como relatado na próxima seção.

2 Uma Breve História do Jogo

3 Componentes

4 Fórmula do Sucesso

4.1 Conclusão

References

WARREN, C., 2014. 28 days of fame: The strange, true story of 'flappy bird'. <http://mashable.com/2014/02/10/flappy-bird-story/#mEr7W5ms7sqZ>. Acessado em 14/11/2015.