

# 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

### Introduo

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 est sempre ao alcance do usurio final, permitindo que seja utilizado a partir de um simples toque.

O mercado de jogos um dos que tem se aproveitado desta versatilidade e, com isso, vrios so os casos de jogos que vm ganhando grande popularidade e alcanando a casa dos milhes 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 to concorrido foi o *Flappy Bird*: um dos jogos mais emblemáticos e icônicos desde o incio deste novo mercado mobile. Possuindo uma estrutura extremamente simples, este jogo teve uma ascenso meteórica, alcanando o topo das principais lojas de aplicativos, *Google Play* e *App Store*, e chegando a arrecadar cerca de cinquenta mil dlares por dia a partir de anúncios no aplicativo [Warren 2014]. Após tamanho sucesso, seu fim foi to repentino quanto seu surgimento, como relatado na próxima seo.

## 2 Uma Breve Histria do Jogo

A origem do jogo *Flappy Bird* data de novembro de 2012, quando o vietnamita Dong Nguyen divulgou em seu *Twitter* uma primeira imagem divulgando o incio da criao de mais um jogo [Warren 2014]. Nguyen era o nico funcionrio do estdio de jogos .Gear, fundado por ele popio [?]. Após a fase de refinamento, o jogo, originalmente nomeado *Flappy Flappy* foi renomeado e lanado na *App Store* em abril de 2013. A alterao no nome se deveu ao fato de j existir um jogo na loja com o nome *Flappy Flappy*.

O jogo se manteve no anonimato at outubro de 2014, quando ainda ocupava a posio nmero 1469 dentre os aplicativos da categoria Famlia na *App Store*. Nos mls de novembro, o jogo comeou a se popularizar a partir de divulgao de usurios no *Twitter* e no *Facebook*, fazendo com que, no incio de dezembro, j ocupasse a posio 74 na categoria Famlia, e sendo o aplicativo nmero 1308 nos Estados Unidos [Warren 2014].

Devido ao seu extremo nvel de dificuldade, usurios de redes sociais passaram a postar publicamente seus casos de amor e dio com o jogo, elevando sua visibilidade ainda mais e fazendo com que no dia dez de janeiro de 2014, alcanasse o *top 10* da *App Store* nos EUA. Neste mesmo mls, no dia vinte e dois, foi lanada na *Google Play* a verso do jogo para *Android* e em menos de uma semana ele alcanou o posto de aplicativo mais baixado da loja [Warren 2014].

Os mais de cinquenta milhes de downloads do jogo fizeram com que a mdia focasse bastante em seu criador, Dong Nguyen, que

chegou inclusive a ser acusado de usar tcnicas ilegais para aumentar o nmero de *reviews* do seu jogo. Segundo as acusaes, ele estaria utilizando um rob para gerar *reviews* automaticamente para, desta forma, promover seu jogo mais rapidamente. Estas acusaes entretanto nunca foram confirmadas [Warren 2014].

Outra prova do sucesso do jogo foi o fato de alcançar o primeiro lugar na *App Store* em 53 pases diferentes, mostrando que seu sucesso foi a nvel global [Warren 2014].

Neste momento, o jogo estava gerando cerca de U\$ 50.000,00 por dia com anúncios e Nguyen j comeara a sucumbir a toda a presso sobre ele e sobre seu jogo. Com isto, no dia oito de fevereiro de 2014, ele postou uma mensagem oficial no seu *Twitter* informando aos usurios do jogo que ele seria tirado do ar no dia seguinte. Muitos acreditaram que seria uma questo de *marketing* ou que ele tivera algum problema legal relacionado ao jogo. Ambas as suposies estavam erradas: Nguyen tirou o jogo da loja porque, segundo ele, as pessoas estavam deixando de viver suas vidas para jogar o jogo que ele tinha criado.

Desta forma, no dia nove de fevereiro, vinte e oito dias após entrar no *top 10*, o jogo foi de fato retirado do ar, acumulando mais de cinquenta milhes de *downloads* e mais de dezesseis milhes de *tweets* relacionados.

## 3 Componentes

## 4 Frmula do Sucesso

### 4.1 Concluso

## 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.