**MOTIVAÇÃO DO TRABALHO**

Reciclagem hoje é um tema muito abordado no mundo. Afinal todos nós estamos tentando ajudar o meio ambiente a sobreviver com toda essa poluição, fazendo com que lixos, gases entre outros poluentes sejam diminuídos. A motivação do trabalho é levar a reciclagem para os jogadores, fazendo com que a diminuição de lixo comece em casa.

O tema do trabalho dado é sobre a reciclagem de lixo considerando uma metrópole, ou seja, uma cidade hoje produz toneladas de lixo por dia e uma grande parte desse lixo pode ser reaproveitada pelas empresas que fabricam o material ou até mesmo pelos moradores, o lixo hoje é um dos grandes poluentes no mundo.

A nossa aplicação foi criada com uma base de um jogo de console e se chama Guitar Hero, onde a musica começa a tocar e você fica responsável pelas notas da guitarra, e conforme a nota aparece na tela, deve ser pressionado o botão correspondente. No jogo criado o sistema foi quase o mesmo, porém, não toca nenhuma musica, apenas ficam as lixeiras com as letras de teclado correspondentes, e aparece uma imagem com o nome do lixo e o jogador deve pressionar o botão correspondente ao lixo que pode se jogar.

O nosso jogo tem como objetivo a ensinar as pessoas sobre quais os materiais podem ou não ser reciclados, onde as pessoas podem botar o jogo em pratica na própria casa diminuindo assim a quantidade de lixo mandada para os esgotos, rios, mares, terrenos que danificam o meio ambiente.

**REGRAS DO JOGO (CONCEITOS GERAIS)**

Conforme o objeto aparece na tela, o jogador deve clicar ou pressionar no teclado o botão do lixo correspondente, enquanto o jogador pensa, uma barra de tempo vai diminuindo e o jogador não pode deixar que essa barra chegue ao fim se não o jogo acaba.

Conforme o jogador coloca os objetos nos lixos certos, a barra de tempo aumenta e o mesmo ganha 5 pontos, porém, se ele errar o lixo, a barra diminui mais ainda e o jogador perde 2 pontos.

O jogo acaba quando o jogador termina de responder a todos os objetos, para ganhar ele deve somar os pontos necessários conforme a dificuldade escolhida, e também não pode deixar a barra de tempo chegar ao fim.

Quanto maior a dificuldade escolhida, mais pontos o jogador deve fazer para vencer e mais variedades de lixos e objetos irão aparecer.

Para descobrir quantos pontos o jogador precisa fazer para vencer o jogo e a diferença entre as dificuldades, ele deve clicar no botão ‘sobre’ localizado na mesma janela onde se escolhe o nível.

**BIBLIOGRAFIA**

Sindico Net: <http://www.sindiconet.com.br/6857/Informese/Coleta-Seletiva/Lista-de-materiais-reciclaveis-e-naoreciclaveis>

Ecycle: <http://www.ecycle.com.br/component/content/article/44-guia-da-reciclagem/706-conheca-os-tipos-de-plastico.html>

Sua Pesquisa: <http://www.suapesquisa.com/reciclagem/reciclagem_de_vidro.htm>

Gesto: <http://gesto.prdf.mpf.mp.br/legislacao-e-outros-documentos/o_que_e_lixo_organico_e_inorganico.pdf>

Revista Escola: <http://revistaescola.abril.com.br/fundamental-1/qual-diferenca-lixo-organico-inorganico-732750.shtml>

Se liga no Lixo: <https://seliganolixo.wordpress.com/por-que-o-lixo-e-um-problema/tipos-de-lixo/>

Java2s: <http://www.java2s.com/Tutorial/Java/0160__Thread/Addadelay.htm>

Caelum: <http://www.caelum.com.br/apostila-java-estrutura-dados/listas-ligadas/#5-4-testes>

Oracle: <https://docs.oracle.com/javase/tutorial/essential/concurrency/runthread.html>