

**BraveHearts AR – Diminuir o Medo na Cirurgia Pediátrica**

Licenciatura em Engenharia Informática

Ricardo Miguel Lopes Pereira

Ricardo Veríssimo Silvério

Leiria, julho de 2024



**BraveHearts AR – Diminuir o Medo na Cirurgia Pediátrica**

Licenciatura em Engenharia Informática

Ricardo Miguel Lopes Pereira

Ricardo Veríssimo Silvério

Trabalho de Projeto da unidade curricular de Projeto Informático realizado sob a orientação do Professor Doutor Alexandrino Gonçalves, da Professora Doutora Anabela Marto, do Professor Doutor Nuno Rodrigues e do Professor Doutor Roberto Ribeiro

Leiria, julho de 2024

# Dedicatória

Inserir aqui a dedicatória. Trata-se de um elemento **facultativo**.

Texto da dedicatória. Texto da dedicatória. Texto da dedicatória. Texto da dedicatória. Texto da dedicatória. Texto da dedicatória. Texto da dedicatória. Texto da dedicatória. Texto da dedicatória. Texto da dedicatória. Texto da dedicatória.

Texto da dedicatória. Texto da dedicatória. Texto da dedicatória. Texto da dedicatória. Texto da dedicatória. Texto da dedicatória. Texto da dedicatória. Texto da dedicatória. Texto da dedicatória. Texto da dedicatória. Texto da dedicatória.

# Agradecimentos

Inserir aqui os agradecimentos. Trata-se de um elemento **facultativo**.

Texto dos agradecimentos. Texto dos agradecimentos. Texto dos agradecimentos. Texto dos agradecimentos. Texto dos agradecimentos. Texto dos agradecimentos. Texto dos agradecimentos. Texto dos agradecimentos. Texto dos agradecimentos. Texto dos agradecimentos. Texto dos agradecimentos.

Texto dos agradecimentos. Texto dos agradecimentos. Texto dos agradecimentos. Texto dos agradecimentos. Texto dos agradecimentos. Texto dos agradecimentos. Texto dos agradecimentos. Texto dos agradecimentos. Texto dos agradecimentos. Texto dos agradecimentos. Texto dos agradecimentos.

# Resumo

Todos os anos são realizadas milhões de intervenções cirúrgicas em pacientes pediátricos, sendo várias as razões que contribuem para estes números. Independentemente da gravidade de cada intervenção e devido às características dos pacientes em causa surge a necessidade de adotar estratégias que permitam diminuir o medo, a ansiedade e o stress pré-cirúrgico. Dentro deste leque de estratégias temos a ludoterapia, ou seja, o uso de jogos com o objetivo de permitir que as crianças possam expressar as suas emoções e familiarizar-se com o ambiente e procedimentos a que vão ser submetidas.

Uma das tecnologias que se tem vindo a aliar à ludoterapia é a Realidade Aumentada (RA). Esta já foi anteriormente utilizada no desenvolvimento de jogos com o intuito de melhor preparar crianças para os procedimentos antes e depois das intervenções cirúrgicas.

Este projeto tem como objetivo o desenvolvimento de um jogo, para dispositivos moveis, utilizando a tecnologia de Realidade Aumentada e o motor de jogo Unity, que suporte um conjunto de estratégias de ludoterapia, posteriormente definidas com uma equipa de enfermeiras do Centro Hospitalar de Leiria, com o intuito educar as crianças sobre as fases da sua operação enquanto estas brincam.

**Palavras-chave:** máximo 6 palavras separadas por “,”

# Abstract

Every year, millions of surgical interventions are carried out in paediatric patients, for various reasons. Regardless of the severity of each intervention and due to the unique characteristics of the patients the need for strategies that reduce pre-operative fear, anxiety and stress arises. One such strategy is Child Centred Play Therapy (CCPT), which involves the use of games to facilitate emotional expression in children, helping them become more familiar with their surroundings and the surgical procedures that they will undergo.

One of the technologies that has become an ally of CCPT is Augmented Reality (AR). This technology has been previously used in the development of games with the objective of better preparing children for procedures to be carried out before and after surgical operations.

The main goal of this project is the development of a game, for mobile devices, utilizing Augmented Reality technology and the Unity game engine, that supports a multitude of CCPT strategies, subsequently defined with a team of nurses from Centro Hospitalar de Leiria, with the aim of educating children about the various phases of their operations while they play.

**Keywords:** maximum of 6 words separated by “,”

Índice

Trata-se de um elemento **obrigatório**. Nota: **o índice nunca figura do índice.**

[Dedicatória ii](#_Toc170397027)

[Agradecimentos iii](#_Toc170397028)

[Resumo v](#_Toc170397029)

[Abstract vii](#_Toc170397030)

[Lista de Figuras xi](#_Toc170397031)

[Lista de tabelas xii](#_Toc170397032)

[Lista de siglas e acrónimos xiii](#_Toc170397033)

[1. Introdução 1](#_Toc170397034)

[1.1. Motivação 1](#_Toc170397035)

[1.2. Objetivos 1](#_Toc170397036)

[1.3. Metodologia e Cronograma 1](#_Toc170397037)

[1.4. Estrutura 1](#_Toc170397038)

[2. Estado da Arte 2](#_Toc170397039)

[2.1. Critérios de procura 4](#_Toc170397040)

[2.2. Artigos científicos 4](#_Toc170397041)

[2.3. Aplicações reais 4](#_Toc170397042)

[2.4. Realidade aumentada 4](#_Toc170397043)

[2.4.1. Tipos de Realidade Aumentada 5](#_Toc170397044)

[2.4.1.1. Realidade Aumentada baseada em marcadores 6](#_Toc170397045)

[2.4.1.2. Realidade Aumentada baseada na localização 6](#_Toc170397046)

[2.4.1.3. Realidade Aumentada baseada na projeção 6](#_Toc170397047)

[2.4.1.4. Realidade Aumentada baseada na superimposição 6](#_Toc170397048)

[2.4.1.5. Realidade Aumentada baseada na delineação 7](#_Toc170397049)

[2.4.2. Tecnologias 7](#_Toc170397050)

[2.4.2.1. Hardware 7](#_Toc170397051)

[2.4.2.2. Software 8](#_Toc170397052)

[3. Proposta da Solução 9](#_Toc170397053)

[3.1. Requisitos 9](#_Toc170397054)

[3.1.1. Requisitos Funcionais 9](#_Toc170397055)

[3.1.2. Requisitos Não Funcionais 9](#_Toc170397056)

[3.2. Vertente Didática 9](#_Toc170397057)

[3.3. Vertente Lúdica 10](#_Toc170397058)

[3.4. Protótipo 10](#_Toc170397059)

[3.5. Dispositivos Android 13](#_Toc170397060)

[3.6. Jogo com a Framework Vuforia 14](#_Toc170397061)

[4. Desenvolvimento 15](#_Toc170397062)

[4.1. Unity 15](#_Toc170397063)

[4.1.1. Recursos 15](#_Toc170397064)

[4.1.2. Editor 15](#_Toc170397065)

[4.1.3. Packages 16](#_Toc170397066)

[4.1.4. Sistema de partículas 16](#_Toc170397067)

[4.1.5. Áudio 17](#_Toc170397068)

[4.1.6. Scripts 18](#_Toc170397069)

[4.1.7. AR Session e XR Origin 18](#_Toc170397070)

[4.1.8. Prefabs 18](#_Toc170397071)

[4.1.9. Scenes 19](#_Toc170397072)

[4.2. Blender 19](#_Toc170397073)

[4.2.1. Modelação 19](#_Toc170397074)

[4.2.2. Texturização 19](#_Toc170397075)

[4.2.3. Exportação de modelos 20](#_Toc170397076)

[4.3. BraveHearts AR Jogo 20](#_Toc170397077)

[4.3.1. Narrativa 20](#_Toc170397078)

[4.3.2. Buddy 20](#_Toc170397079)

[4.3.3. Start Scene 21](#_Toc170397080)

[4.3.4. Jogo de memória 21](#_Toc170397081)

[4.3.5. Minijogos 21](#_Toc170397082)

[4.3.5.1. Minijogo 1 – Penso EMLA 22](#_Toc170397083)

[4.3.5.2. Minijogo 2 – Garrote 22](#_Toc170397084)

[4.3.5.3. Minijogo 3 – Cateter 23](#_Toc170397085)

[4.3.6. Recompensar o jogador 23](#_Toc170397086)

[4.3.7. Fim 23](#_Toc170397087)

[5. Testes 24](#_Toc170397088)

[6. Conclusão e Trabalho Futuro 25](#_Toc170397089)

[Bibliografia ou Referências Bibliográficas 26](#_Toc170397090)

[Anexos 27](#_Toc170397091)

[Glossário 28](#_Toc170397092)

# Lista de Figuras

Elemento a figurar, **quando aplicável**.

[Figura 2.1 - Texto ilustrativo da figura 1. 3](file:///C:\ESTG\CCP_EI_2019_2020_2021\Projeto_Informatico\2020_2021\Docs_Moodle_Outros\Modelo_relatorio_projeto_ESTG.docx#_Toc92389045)

[Figura 2.2 - Texto ilustrativo da figura 2. 3](file:///C:\ESTG\CCP_EI_2019_2020_2021\Projeto_Informatico\2020_2021\Docs_Moodle_Outros\Modelo_relatorio_projeto_ESTG.docx#_Toc92389046)

# Lista de tabelas

Elemento a figurar, **quando aplicável**.

[Tabela 1.1 - Texto ilustrativo da tabela 1. 3](#_Toc92389035)

# Lista de siglas e acrónimos

Elemento a figurar, **quando aplicável**.

|  |  |
| --- | --- |
| AR | *Augmented Reality* |
| BSDF  MR | *Bidirectional Scattering Distribution Function*  *Mixed Reality* |
| RA | Realidade Aumentada |
| SDK | *Software Development Kit* |
| VR | *Virtual Reality* |
|  |  |
|  |  |

Cuidados na elaboração da lista de siglas e acrónimos:

* Ordenação alfabética;
* Apenas as que sejam relevantes para a leitura do texto.

Adicionar mais entradas à tabela, caso seja necessário (a tabela não tem contornos, mas está no texto).

# Introdução

Introdução deve conter resumidamente os seguintes elementos:

* O objeto do trabalho (o tema);
* A justificação ou a pertinência do tema;
* Os objetivos do trabalho (gerais e específicos, perguntas a responder ou hipóteses a testar);
* Os métodos e as técnicas utilizados;
* Estrutura do trabalho.

## Motivação

## Objetivos

## Metodologia e Cronograma

## Estrutura

# Estado da Arte

Aqui, inicia-se o desenvolvimento dos trabalhos e deve indicar-se o título do capítulo primeiro.

O desenvolvimento do trabalho deve ser adequado à natureza da unidade curricular (dissertação/trabalho de projeto/relatório de estágio) e deve seguir as práticas mais disseminadas na área em causa.

Estrutura: pode ter, por exemplo, capítulos, secções e subsecções.

Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento.

Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento.

De seguida, apresenta-se um exemplo de como as imagens devem ser colocadas no texto:

* Centradas;
* Numeradas;
* Referenciadas no texto;
* Sem contornos;
* Eventualmente, colocar a(s) figura(s) numa tabela para melhorar a formatação;
* Usar sempre o estilo “caption” para o texto das legendas;
* Identificação da figura em “negrito” (o estilo trata desta parte). Texto da legenda não deve estar em negrito.

|  |
| --- |
| Figura 2.1 - Texto ilustrativo da figura 1. |

De seguida apresenta-se a figura 2.

|  |
| --- |
| Figura 2.2 - Texto ilustrativo da figura 2. |

Cuidados com a inserção de tabelas:

* Centradas;
* Numeradas;
* Referenciadas no texto;
* Usar sempre o estilo “caption” para o texto das legendas;
* Identificação da tabela em “negrito” (o estilo trata desta parte). Texto da legenda não deve estar em negrito.

Tabela 1.1 - Texto ilustrativo da tabela 1.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Continuação do texto do desenvolvimento.

Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento.

Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento.

## Critérios de procura

A figurar no caso de o capítulo ter várias secções. Nota: apenas devemos criar secções e subsecções quando existem mais do que uma.

Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento.

Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento. Texto do desenvolvimento.

## Artigos científicos

## Aplicações reais

## Realidade aumentada

A Realidade Aumentada é uma tecnologia que permite sobrepor elementos digitais a um ambiente real. Esta sobreposição procura expandir a visão real que uma pessoa possuí, acrescentando, entre outras coisas, informação, gráficos ilustrativos sobre a temática abordada e desenhos elaborados com o intuito de aumentar o nível de espetáculo. Deste modo, a RA é definida como uma tecnologia de baixo nível de imersão, uma vez que, por norma, não existe a possibilidade de interação com os elementos digitais que esta apresenta.

Ao abordar a Realidade Aumentada, importa notar que este é um conceito que suscita muitas dúvidas e dificuldade na sua compreensão integral. Existe uma dificuldade generalizada no entendimento daquilo em que se consubstancia realmente esta tecnologia. Dificuldade, esta, que deriva da existência de tecnologias muito similares, como é o caso da Realidade Mista e da Realidade Virtual, o que, inevitavelmente, gera confusão ao público geral. Nesta senda, é curial definir estes dois conceitos.

A Realidade Mista é uma tecnologia que, na sua essência, é bastante análoga à RA, uma vez que na RM o conceito base é o mesmo do que na RA. Ou seja, também a RM se traduz na sobreposição de elementos digitais a uma visão de um ambiente real. Contudo, apresente como fato distintivo a possibilidade de interação com os objetos digitais. Como tal, a RM é considerada uma tecnologia que possuí um nível de imersão intermédio, sendo este mais elevado do que na RA, mas inferior ao nível de imersão oferecido pela RV.

Por seu turno, na Realidade Virtual, o conceito base é substituir, por completo a visão que o seu utilizador tem do mundo real, por uma de um mundo virtual. Assim, é curial afirmar que existe uma diferença notória entre a RV e a RA, desta forma a dificuldade em distinguir estas duas tecnologias não é tão preponderante. Para além disso, é de relevo notar que o nível de imersão presente na Realidade Virtual é considerado alto, sendo este substancialmente mais elevado do que na Realidade Aumentada e superior ao presente na Realidade Mista.

Contudo, é, ainda, possível englobar todas as tecnologias supramencionadas na Realidade Estendida. Este conceito foi, precisamente, criado com o objetivo de servir de termo genérico para todo o tipo de tecnologia que altera a visão que uma pessoa tem do mundo real, através da adição de elementos digitais. Ainda assim, releva mencionar que a RE não está limitada às tecnologias mencionadas, sendo possível afirmar que todo o tipo de tecnologia que mistura o mundo real com o virtual é englobado por este termo.

### Tipos de Realidade Aumentada

Existem diversas abordagens à RA que se diferenciam, maioritariamente, no fim da sua utilização, assim como na maneira que são empregues. É importante realçar que, a mesma aplicação de RA pode conter vários tipos de Realidade Aumentada presentes.

### Realidade Aumentada baseada em marcadores

A Realidade Aumentada baseada em marcadores, também conhecida por RA de reconhecimento de imagem, consiste no *scan* de padrões que se encontram no mundo real, tais como, por exemplo, códigos *Quick Response* (QR), vídeos, imagens ou texto. Estes padrões necessitam de ser distintos do ambiente onde se encontram, ser facilmente reconhecíveis e processáveis por câmaras de dispositivo como telemóveis ou *tablets*.

O processo de funcionamento deste tipo de RA consiste em apontar, por exemplo, a câmara de um telemóvel para um marcador, onde, após o reconhecimento e processamento do marcador em questão, vai ser mostrado, no ecrã do telemóvel, o objeto digital que lhe corresponde.

### Realidade Aumentada baseada na localização

No caso da RA baseada na localização, vai ser necessário recolher e processar informação de um dispositivo. Esta informação é providenciada pela câmara, pelo *Global Positioning System* (GPS), compasso digital, acelerómetro do referido dispositivo. Para além deste processo, é também, feito uma previsão sobre qual o ponto de foco do utilizador.

Neste tipo de Realidade Aumentada, os elementos digitais, que estão associados a uma certa localização física vão ser mostrados ao utilizar, quando a localização do seu dispositivo corresponder à localização física associada aos elementos.

### Realidade Aumentada baseada na projeção

A Realidade Aumentada baseada na projeção, também denominada por RA espacial, envolve a utilização de projetos fixos e câmaras para a projeção de informação sobre um contexto físico. Releva notar que este tipo de RA é utilizado para criar ilusões de profundidade, orientação e posição de um objeto real.

É, ainda, importante realçar que, apesar de na Realidade Aumentada não ser possível haver interação entre os objetos digitais e o mundo real, neste tipo específico de RA, esta interação é possibilitada. Isto é possível através da alteração do contexto do espaço físico, onde está a ser projetada a informação.

### Realidade Aumentada baseada na superimposição

A RA baseada na superimposição envolve a sobreposição parcial ou, em alguns casos, total da visão de um objeto real, por uma visão aumentada deste. Como tal, a capacidade de reconhecimento de objetos da aplicação de RA é essencial para o correto funcionamento deste tipo de Realidade Aumentada.

Importa realçar que, este tipo de RA é o mais conhecido, tendo adquirido especial destaque nos últimos dez anos. Durante a última década, a popularidade da RA baseada na superimposição cresceu, significativamente, devido a dois fatores, sendo estes, as redes sociais, através da larga disponibilização de filtros que alteram a cara das pessoas, e o lançamento de jogos digitais, que utilizam elementos de RA.

### Realidade Aumentada baseada na delineação

Por último, a Realidade Aumentada baseada na delineação recorre à utilização de câmaras especiais, construídas em conformidade com o sistema visual humano, para desenhar arestas ao redor de um objeto. Isto implica que este tipo de RA empregue técnicas que confiram, ao dispositivo utilizado, a capacidade de reconhecer objetos.

Este tipo de RA é especialmente pensado e, por consequência, maioritariamente encontras nas indústrias da arquitetura, *design* interior, planeamento urbano e, mais recentemente, na indústria automóvel. Este último caso é o que gera, na população geral, maior discussão, impulsionando a procura cada vez maior dos carros inteligentes e, por consequência, potenciando o incessante desenvolvimento desta indústria.

### Tecnologias

Existem várias tecnologias utilizadas no desenvolvimento da Realidade Aumentada. Estas podem ser divididas no seu âmbito em *hardware* e *software* sendo que, cada uma, corresponde a diferentes requisitos da Realidade Aumentada.

### Hardware

No que respeita ao *hardware*, para uma correta experiência de RA, é necessária a presença de processadores, ecrãs, sensores e *inputs* de dados.

O processador é responsável por interpretar os *inputs* de dados, de modo a decidir como proceder com a experiência de RA. Neste componente o único requerimento é que este seja suficientemente eficaz para garantir um bom desempenho da experiência.

Existem vários tipos de ecrãs que podem ser utilizados para uma experiência de Realidade Aumentada. Neste âmbito, podem distinguir-se os ecrãs *Optical See-through* e os ecrãs *Video See-through*. No primeiro caso, o utilizador visualiza o mundo real da maneira a que está acostumado, com a presença de elementos digitais acrescentados através da RA. Por outro lado, no segundo caso, o utilizador vai visualizar o ambiente real através de um *feed* capturado pelas câmaras do dispositivo.

Os sensores são, atualmente, utilizados para capturar movimentos e reconhecer sons e ou vozes, de modo a permitirem o reconhecimento visual e de áudio da aplicação de RA.

O componente de *input* de dados junta os sensores a outras entradas de dados como, por exemplo, câmaras, com o objetivo de obter a maior quantidade de dados possível e necessária para continuar com o correto funcionamento da experiência de RA.

Neste seguimento, é importante notar que os dispositivos mais utilizados são os *smartphones*. Estes são considerados os dispositivos ideais para uma experiência de RA, uma vez que, possuem todos os requerimentos necessários para proporcionar uma boa experiência de RA ao utilizador, a saber óculos, *Head-mounted Displays* (HMD) e *Head-up Displays* (HUD). Releva ressalvar que, estes dois últimos, também são utilizados em aplicações de Realidade Mista e Virtual.

### Software

No âmbito de *software*, existem variadas abordagens utilizadas que, maioritariamente, se distinguem pela quantidade e qualidade de *features* que cada uma oferece.

Assim, é imperativo realçar os seguintes *softwares:* *AR Core* e *AR Kit*, que são *Software Development Kits* (SDK) utilizados para executar a experiência de RA em dispositivos *Android* e *iOS*, respetivamente; *Unity* e o *Unreal Engine*, utilizados, especialmente, para o desenvolvimento de jogos digitais, devido ao seus respetivos motores de jogo e *AR Foundation*, utilizado pelo *Unity* para o desenvolvimento de jogos para dispositivos móveise o *Vuforia*, que são *frameworks* utilizadas no desenvolvimento de aplicações de RA.

# Proposta da Solução

## Requisitos

Para uma melhor visualização das funcionalidades que a aplicação deve ter, foi definida uma lista de requisitos. Esta abordagem permitiu perceber o que era necessário cumprir para que a aplicação atingisse as funcionalidades finais e, deste modo, possibilitou uma organização mais eficaz no desenvolvimento do projeto. Os requisitos foram divididos em duas partes, os requisitos funcionais e os requisitos não funcionais.

### Requisitos Funcionais

Os requisitos funcionais definem o que a solução deve fazer na sua versão final.

* Implementar um jogo de memória com o uso de cartas físicas
  + Deteção de marcadores físico
  + Associar marcadores a modelos 3D
* Implementar um jogo interativo com objetivo de explicar cada procedimento pré cirúrgico

### Requisitos Não Funcionais

Os requisitos não funcionais, por outro lado, os parâmetros ou limitações do sistema, neste caso, os requisitos que a aplicação deve seguir para que trabalhe corretamente. Utilizar um dispositivo que contenha AR Core (Android).

## Vertente Didática

Durante as reuniões realizadas com as enfermeiras do hospital de Leiria foi nos explicado a importância de demonstrar previamente os procedimentos pré-cirúrgicos às crianças, com isto, foram escolhidos 3 procedimentos a serem explicados durante o jogo. Nomeadamente a aplicação do penso analgésico, colocação do garrote e inserção do cateter.

A explicação detalhada destes procedimentos é fundamental, pois quando as crianças sabem o que irá acontecer, isso as ajuda a acalmar e a aliviar a ansiedade. Entender o que está por vir proporciona uma sensação de controle e segurança, reduzindo o medo do desconhecido e tornando a experiência hospitalar menos stressante para os pequenos pacientes.

## Vertente Lúdica

Além das explicações dos procedimentos, o jogo incorpora uma vertente lúdica de forma a tornar a experiência mais agradável para as crianças. O jogo de memória foi a ferramenta escolhida para distrair e cativar as crianças. Ao se focarem na atividade, as crianças desviam a atenção da ansiedade e do medo, permitindo que relaxem e se divirtam.

O jogo possui uma narrativa envolvente que entretém as crianças ao longo da sua jornada. A história foi cuidadosamente elaborada para capturar a imaginação dos pequenos pacientes, proporcionando uma experiência imersiva que torna a espera e a preparação para os procedimentos mais leves e suportáveis. A combinação de elementos lúdicos e informativos ajuda a criar um ambiente mais positivo e acolhedor para as crianças.

## Protótipo

Foi desenvolvido um protótipo não funcional utilizando a plataforma Figma, com o objetivo de delinear aquele que seria o fluxo do jogo e nos auxiliar no seu desenvolvimento. No entanto, à medida que o desenvolvimento progredia, foram tomadas decisões que divergiam da ideia original representada no protótipo. Essas alterações ocorreram devido a diferentes razões, incluindo o tempo necessário para o desenvolvimento de certas funcionalidades, a necessidade de manter a coerência ao longo do jogo e modificações solicitadas pelas enfermeiras que acompanharam o projeto. Estas profissionais de saúde, familiarizadas tanto com o ambiente hospitalar quanto com as crianças que futuramente jogarão o jogo na ala pediátrica do hospital, contribuíram de maneira significativa para essas mudanças.

O jogo começa com uma pequena introdução da personagem principal, o pássaro “Alfredo” e da sua história da qual o jogador fará parte. O Alfredo acompanha o jogador ao longo do jogo, atuando como um "companheiro" de forma a garantir que a criança se sinta sempre acompanhada e nunca perdida. É ainda nesta parte do jogo que são explicados ao jogador os objetivos a serem cumpridos de forma a terminar o jogo com sucesso.

Uma imagem com texto, captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente

Depois de o jogador estar familiarizado com o ambiente do jogo, ele é conduzido para o primeiro desafio. Este desafio consiste num jogo de memória utilizando cartas físicas e a tecnologia de realidade aumentada baseada em marcadores. O objetivo é que o jogador ao apontar a câmara do dispositivo móvel para os marcadores presentes na parte debaixo de cada carta revele o modelo 3D de um animal, e desta forma tentar encontrar os pares de animais iguais. A explicação do funcionamento do jogo é feita de forma interativa pelo companheiro Alfredo. Este jogo de memória será jogado posteriormente outras duas vezes, de forma intercalada com outros minijogos. A mecânica do jogo permanecerá a mesma; a única mudança relevante será os animais que o jogador encontra em cada carta, que irão variar conforme o minijogo que se sucede, pois estes fazem parte da narrativa do jogo, garantindo continuidade e coerência à história.

Uma imagem com captura de ecrã, texto, Retângulo

Descrição gerada automaticamente

Para completar o jogo de memória o jogador precisa encontrar os três pares de animais iguais. Uma vez completado, o jogador é direcionado para um minijogo onde irá aprender sobre um dos procedimentos médicos aos quais será submetido no futuro.

Existem três minijogos, cada um referente a um procedimento médico específico, os minijogos estão ordenados dos procedimentos menos evasivos para os mais evasivos. No primeiro minijogo o jogador irá aprender sobre a aplicação do penso EMLA e da pomada analgésica; no segundo, sobre a aplicação do garrote e no terceiro, sobre a aplicação do cateter. As mecânicas necessárias para completar os minijogos envolvem clicar nos elementos 3D representativos dos utensílios médicos e arrastá-los para realizar as ações necessárias.

No protótipo inicial, os passos necessários para completar os minijogos e os procedimentos médicos em si eram explicados pelo companheiro Alfredo, mais tarde em conjunto com as enfermeiras surgiu a necessidade de criar uma metáfora entre os animais e os utensílios médicos de forma a mitigar a desconfiança das crianças. Por exemplo, o facto de o Coala dar abraços foi associado ao garrote apertar o braço. Dessa forma, os animais descobertos previamente no jogo de memória foram usados para explicar os procedimentos médicos a eles associados, tornando a explicação mais lúdica e acessível para as crianças.

Uma imagem com texto, captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente

O mecanismo de recompensa utilizado, baseia-se em ajudar o companheiro Alfredo a encontrar os seus ovos perdidos. Inicialmente, planeou-se recompensar o jogador imediatamente após completar um minijogo. No entanto, posteriormente, desenvolveu-se uma ideia mais interativa com o mesmo objetivo. Agora, após completar um minijogo, o jogador ajudará o Alfredo a encontrar um dos seus ovos escondidos em um dos arbustos. Para isso, o jogador precisará procurar os arbustos ao seu redor usando a câmara. Existem três arbustos espalhados no espaço, e em um deles estará o ovo.

Uma imagem com captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente

O jogo termina quando o jogador encontra os 3 ovos do Alfredo, após isto é redirecionado para a cena final onde será congratulado e terá duas opções: recomeçar o jogo ou sair da aplicação.

Uma imagem com texto, captura de ecrã, clipart, desenho

Descrição gerada automaticamente

## Dispositivos Android

De forma a testar o jogo à medida do seu desenvolvimento foi requisitado um tablet Samsung Galaxy Tab S5e no suporte DEI. Todas as funcionalidades relativas ao jogo foram implementadas e testadas com base neste dispositivo. A escolha do tablet foi fundamentada por duas razões: as suas dimensões e a compatibilidade com a plataforma ARCore, essencial para o desenvolvimento de um jogo com realidade aumentada.

As dimensões do *tablet* em questão são ideais para o público-alvo, visto que o jogo será jogado por crianças que precisam manusear o *tablet* enquanto interagem com cartas físicas. O tamanho do tablet é suficientemente grande para que os elementos digitais do jogo sejam facilmente interpretáveis, sem se tornarem confusos, e suficientemente pequeno para que as crianças possam manuseá-lo confortavelmente.

## Jogo com a Framework Vuforia

Inicialmente, para efeitos de introdução à tecnologia AR foi utilizada a framework Vuforia, devido à sua extensa documentação e funcionalidades básicas que permitiram explorar e ganhar conhecimentos relativos à implementação da tecnologia AR de maneira eficaz e rápida.

Conforme o projeto avançou, percebemos que a ARFoundation, sendo uma framework desenvolvida pela Unity Technologies, oferecia uma integração mais fluida e uma maior compatibilidade com outras ferramentas e plugins do ecossistema Unity. Reduzindo assim a complexidade do desenvolvimento e manutenção do jogo a longo prazo. Outro fator determinante foi o licenciamento. ARFoundation, como parte da Unity, não requer licenças adicionais para uso comercial que poderá vir a ser o caso.

# Desenvolvimento

## Unity

O jogo foi implementado desenvolvido utilizando o engine Unity, aproveitando as suas ferramentas para criar os ambientes interativos.

A lógica do jogo e as suas funcionalidades foram implementadas através de scripts em C#, garantido um comportamento dinâmico e responsivo.

### Recursos

No âmbito dos recursos é importante mencionar a vasta documentação existente sobre o Unity assim como, os vários cursos de aprendizagem disponibilizados no Unity Learn. Para além destes, temos ainda, a Unity Asset Store, um local onde se pode adquirir recursos, grátis ou pagos, como ferramentas, *add-ons*, modelos em duas e três dimensões, texturas, áudios, entres vários outros. É de realçar, ainda, a existência de outros recursos *on-line* fornecidos por outros utilizadores do Unity e a ajuda fornecida pelo professor Doutor Roberto Ribeiro e pela Professora Doutora Anabela Marto que sempre se mostraram disponíveis para oferecer sugestões e esclarecer qualquer dúvida que surgisse ao longo do desenvolvimento do projeto.

### Editor

O editor Unity é o local por onde se desenvolve o jogo. Este têm várias funcionalidades sendo as mais relevantes: a hierarquia de objetos na cena (1), a janela de interação com a cena (2), o *inspector* onde, se pode editar diversos parâmetros sobre cada objeto e o sistema de acesso a ficheiros (4).

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Ao clicar num dos objetos da cena na hierarquia a sua informação vai aparecer no *inspector*, local onde é possível ver e editar vários dos parâmetros deste. Aqui vai, também, ser possível adicionar componentes ao objeto tais como, *scripts*,que permitem controlar o objeto enquanto o jogo corre, física, como Rigidbody, colisões, como o BoxCollider, entre vários outros. É de notar, ainda, que é possível ter variáveis de um script no inspector utilizando o atributo [SerializeField] aquando da declaração destas.

### Packages

Umas das funcionalidades mais imporatntes da plataforma *Unity* é a sua capacidade de importar e exportar *packages*, que é efetuado pelo *Unity Package Manager*, o sistema oficial de gestão de *packages* do *Unity*. Através da utilização deste recurso, é possível encontrar e partilhar pacotes de elementos de desenvolvimento por toda a comunidade do *Unity*. Para fazer uso desta ferramenta, o utilizador necessita de, primeiro, encontrar e subscrever um package na *Unity Asset Store*. Posteriomente, este, terá de recorrer à opção *Package Manager*, dentro do separador *Window* do editor para importar o pacote que subscreveu. Após realizado este processo, os elementos importados são disponibilizados nos *Assets* do projeto para a sua utilização no desenvolvimento do jogo.

### Sistema de partículas

O sistema de partículas, disponibilizado pela plataforma *Unity*, é uma componente que simula entidades como líquidos, nuvens e chamas através da geração e animação de um número elevado de imagens 2D, as quais denominados de partículas. Estas partículas possuem vários campos que permitem a sua customização na janela *Inspector*. Com isto, é de realçar que, este sistema permite a criação de todo o tipo de componentes que envolvem partículas, como é o caso de confettis, algo que acabou por ser utilizado no desenvolvimento do jogo abrangido por este relatório e que vai ser explanado posteriormente. Para além destes, o sistema em questão foi utilizado para elaboração da ilusão de folhas a cair de arbustos que se encontram a abanar.

Por fim, é de mencionar que, este sistema requer capacidade por parte do *hardware* do dispositivo para o seu correto funcionamento. Um dispositivo que não possua hardware suficiente para os requisitos do sistema de partículas vai ter como consequência um desempenho considerável pior, que até pode comprometer a qualidade da experiência por parte do jogador. Com isto, é importante realçar que, ao longo do desenvolvimento do jogo, foi encontrado este constrangimento. De modo a resolver o problema, foram feitos testes de desempenho utilizando várias configurações diferentes para o sistema de partículas. Esta metodologia sucedeu na eliminação do constrangimento mencionado.

### Áudio

O *audio source* é uma componente do *Unity* que reproduz um *clip* de áudio através de um *audio listener* ou de um *audio mixer*. Esta componente pode ser configurada para reproduzir qualquer tipo de áudio, podendo este ser 2D, 3D ou de um outro tipo de mistura. A componente oferece, também, liberdade para escolher o melhor tipo de colunas para o *clip* que se pretende reproduzir assim como, para escolher a distância relativa ao volume do áudio. Existem, ainda, muitas outras configurações possíveis nesta componente de modo que o seu utilizador tenha o máximo de liberdade possível para reproduzir sons da maneira que conclua ser a melhor.

Durante o desenvolvimento do jogo, esta componente, mostrou-se instrumental no aperfeiçoamento do sistema de feedback que o jogador obtém ao longo da sua experiência. Através do recurso a esta componente, o jogador, através do seu sistema de audição, tem a capacidade de compreender se está a progredir, a errar ou se consegui concluir um dos objetivos do jogo.

### Scripts

De modo a possibilitar a alteração do estado do jogo em tempo real, ou seja, durante a experiência, o *Unity* oferece a integração de *scripts*, escritos com recurso à linguagem de programação C#. Estes scripts mostraram-se fundamentais no desenvolvimento do jogo já que, sem eles, não seria possível o desenvolvimento alcançar patamares que seriam desejáveis.

Neste âmbito, é importante realçar a linguagem de programação C#, desenvolvida com o objetivo de ser orientada a objetos. A utilização desta linguagem, neste contexto, permite ao programador do jogo, definir instruções a serem executadas quando o *script* em questão é chamado, através do método *Start*, e definir instruções a serem executadas a cada *frame* do jogo, através da função *Update*. É de notar, ainda, que o programador não está limitado a apenas estes dois métodos já que, existem muitos mais no teor dos mencionados. Para além disso, também é possível o programador construir métodos customizados de modo a melhor satisfazer os seus requisitos.

### AR Session e XR Origin

A AR Session e a XR Origin são componentes integrantes da Realidade Estendida que permitem o acontecimento de uma experiência de Realidade Aumentada na plataforma *Unity*.

A componente AR Session controla o ciclo de vida de uma experiência de Realidade Aumentada. Esta refere-se a uma instância da experiência de RA, sendo de especial importância mencionar que, sem esta, não é possível existir a experiência de Realidade Aumentada.

Por sua vez, a componente XR Origin, contém a câmara de Realidade Aumentada, o que, por consequência, permite a interação e o *tracking* de objetos num espaço de Realidade Estendida. É de notar que, esta componente vai definir o tipo ou os tipos de RA a utilizar e, vai permitir atribuir uma biblioteca de imagens de referência que podem ser utilizadas pela Realidade Aumentada.

### Prefabs

De modo a aumentar a organização de um projeto *Unity*, esta ferramenta oferece a funcionalidade de criação e gestão de *prefabs*, um elemento que é constituído por um modelo. Ao criar um *prefab*, o programador, tem a possibilidade de configurar o modelo que lhe é relativo, alterando dimensões, rotações e adicionar componentes a este, de modo a, de uma maneira geral, definir a lógica do modelo. Após efetuado este processo, é possível reutilizar esta configuração para todo o objeto que é criado através do *prefab*. Com isto, é possível compreender que, com a utilização desta funcionalidade, não é necessário configurar o mesmo modelo várias vezes, facilitando o processo de desenvolvimento.

### Scenes

A ferramente *Unity*, possui a capacidade de dividir várias etapas de um jogo em cenas diferentes. Cada cena tem um objetivo diferente das demais. Isto permite uma organização superior do projeto e aumentar a legibilidade deste.

No caso especifico do jogo desenvolvido, foram utilizadas cinco *scenes* para dividir as etapas designadas mais importantes do jogo.

## Blender

O programa Blender foi utilizado para criar os elementos digitais com os quais o jogador interage durante todo o jogo. Todos os modelos presentes no jogo da memória e dos mini-jogos onde é explicado o procedimento medico foram criados e exportados do Blender diretamente no Unity.

### Modelação

Todos os modelos foram criados utilizando técnicas simples de modelação sempre considerando. Adotamos um estilo de modelação *low poly* por duas razões principais: primeiro, por uma questão estética, facilitando a interpretação dos modelos pelos jogadores, uma vez que o jogo se destina a crianças num ambiente hospitalar, onde a simplicidade e a clareza visual são essenciais para proporcionar uma experiência acessível; segundo, para garantir que cada modelo tenha poucos vértices, evitando sobrecarregar o jogo com modelos pesados e difíceis de processar.

### Texturização

Foram exclusivamente utilizados nós *Principle Bidirectional Scattering Distribution Function* *(BSDF)* para texturizar os modelos uma vez que os ficheiros de exportação do *Blender*, e posteriormente de importação no *Unity* serem ficheiros *Filmbox (FBX)*. que permitem juntamente com os modelos exportar também os materiais BSDF associados a cada modelo de forma simples e sem perda de qualidade.

### Exportação de modelos

Como foi mencionado brevemente no capitulo/subcapítulo?? anterior foram utilizados ficheiros fbx. para exportar os modelos do Blender diretamente no Unity. A escolha deste tipo de ficheiros deve-se à ampla compatibilidade entre as duas plataformas no processamento deste tipo de ficheiros garantido que são importados corretamente sem perda de informação ou necessidade de conversões adicionais.

## BraveHearts AR Jogo

O enredo do jogo gira em torno da cativante história de Alfredo, um pássaro cujos ovos foram perdidos após uma tempestade levar o seu ninho. O jogador é imerso numa jornada emocionante onde ajuda Alfredo a recuperar os seus preciosos ovos. Ao longo dessa aventura, o jogador depara-se com novas personagens, a borboleta Aurora, o Coala Kiko e a abelha Mel. Cada uma dessas personagens não apenas acompanha Alfredo e o jogador na sua busca pelos ovos, mas também desempenham um papel crucial ao ensinar, de maneira lúdica e envolvente, sobre os procedimentos médicos que o jogador enfrentará após completar o jogo.

### Buddy

O *Buddy,* o pássaro Alfredo, foi criado com o intuito de proporcionar uma sensação de acompanhamento e companheirismo aos jogadores. Considerando que o jogo é destinado às crianças da ala pediátrica do Hospital de Leiria, identificou-se a necessidade de criar um “companheiro” que pudesse estabelecer uma relação de empatia com as crianças, tornando a experiência do jogo mais acolhedora e envolvente.

Esta personagem foi concebida para que as crianças não se sintam sozinhas durante o jogo, oferecendo apoio constante e guiando-as através das diversas etapas e desafios. Ao criar essa conexão emocional, o Buddy ajuda a aliviar a ansiedade e o medo associados aos procedimentos médicos, transformando a experiência do jogo uma jornada compartilhada e menos intimidante.

Após uma sessão de brainstorming com as enfermeiras do Hospital de Leiria, foi decidido adotar uma temática animal para todo o jogo. Nesse contexto, optou-se por fazer do “Buddy” um pequeno e amigável pássaro, que não causasse medo nas crianças.

Com base neste critério, escolheu-se o modelo 3D do pássaro em questão. O modelo 3D foi obtido através da *asset store* do pacote Quirky Series – Free Animals Pack. Este modelo já vinha com animações associadas, o que facilitou dar vida à personagem, tornando-a mais dinâmica e expressiva, fortalecendo a sensação de companhia e empatia com as crianças.

### Start Scene

Ao abrir a aplicação, o jogador é apresentado ao seu companheiro de aventura, como supramencionado, o pássaro Alfredo. Nesta cena inicial, é feita a introdução à aventura e ao objetivo que o jogador e Alfredo irão enfrentar juntos. Alfredo, conta a sua triste história sobre como perdeu seus ovos durante uma tempestade. O objetivo do jogador é ajudá-lo a encontrá-los, dando início a uma jornada repleta de aprendizagem e diversão.

- Falar da speech bubble e typewriter function

### Jogo de memória

Feita a introdução, é agora a altura de começar a jogar o jogo. O primeiro desafio é exclusivamente focado na parte lúdica do jogo; aqui, o jogador não irá aprender sobre os procedimentos médicos, mas vai unicamente divertir-se. O desafio é um jogo de memória simples composto for 6 cartas, ou seja, 3 pares.

A inovação para tornar a experiência diferente de um tradicional jogo de memória é a introdução da tecnologia de RA. Quando o jogador vira as cartas para tentar encontrar os pares, não irá obter resultados uma vez que as cartas são todas diferentes. Para completar o jogo com o sucesso o jogador precisa de usar a câmara do dispositivo móvel, apontando-a para os marcadores presentes na parte inferior de cada carta de modo a revelar os animais associados a cada marcador. Ao reconhecer o padrão, o jogo interpretará o marcador e irá exibir o modelo do animal associado em cima da carta física.

O jogo de memória é jogado 3 vezes ao longo da jornada do jogador e do seu companheiro Alfredo. Em cada nível, a mecânica para completar o jogo permanece a mesma; a única diferença são os animais que o jogador irá descobrir, que dependem da narrativa da história e serão usados para explicar o minijogo subsequente. No primeiro nível, os animais descobertos nas cartas são borboletas, e o jogador terá de encontrar os pares de borboletas iguais. No segundo nível, os animais são coalas, e no terceiro, abelhas.

As instruções necessárias para completar o jogo de memória são explicadas pelo próprio Alfredo e permitem ser revistas.

### Minijogos

Os minijogos foram concebidos como forma de introduzir a explicação dos procedimentos médicos aos quais a criança será submetida no futuro, evitando que a experiência se tornasse demasiado teórica e monótona. Como mencionado anteriormente, foi procurado um equilíbrio entre a vertente lúdica, representada pelo jogo de memória e a procura pelos ovos, e a vertente didática, onde a criança aprende através da interação com os utensílios médicos que serão usados pelos enfermeiros na vida real.

Existem três minijogos, cada um representativo de um procedimento médico específico. Esses procedimentos foram cuidadosamente escolhidos pelas enfermeiras do Hospital de Leiria, visando preparar as crianças para as experiências que irão vivenciar. Os procedimentos foram representados do menos evasivo para o mais evasivo e pela sua ordem realização real, o primeiro minijogo ensina sobre a aplicação do penso EMLA e da pomada analgésica, o segundo aborda a aplicação do garrote, e o terceiro explica a inserção do cateter. Ainda com a ajuda das enfermeiras foi criada uma metáfora entre os animais descobertos no jogo de memória e cada sensação associada ao procedimento. As instruções necessárias para completar os minijogos são fornecidas pelo respetivo animal associado. Essas instruções podem ser revisitadas a qualquer momento, o jogador pode aceder novamente às explicações carregando no botão presente no balão de fala do animal.

Dado que o público-alvo do jogo são crianças, procurou-se ao máximo reduzir o número de mecânicas necessárias para completar os minijogos, garantindo que a explicação dos procedimentos fosse facilmente absorvida. A simplificação das mecânicas também visou minimizar a curva de aprendizagem, tornando a experiência mais acessível e intuitiva. Dessa forma, as crianças podem se forcar na aprendizagem e na diversão, sentindo-se mais preparadas e confiantes em relação aos procedimentos médicos futuros.

### Minijogo 1 – Penso EMLA

O primeiro minijogo tem como objetivo explicar o procedimento da aplicação do penso EMLA. O penso EMLA funciona como um anestésico local, e é utilizado antes da punção venosa periférica realizada pelo cateter. Existem duas versões deste penso: uma que é apenas um adesivo aplicado diretamente no local da futura punção, e outra que envolve a aplicação de uma pomada antes de colocar o adesivo.

Foi escolhido representar no jogo a segunda variante, que utiliza a pomada. Essa escolha foi fundamentada no facto de que, embora os procedimentos das duas variantes sejam semelhantes, a segunda inclui o elemento adicional da pomada, tornando o minijogo mais interessante, interativo e, potencialmente, mais conforme o procedimento real. A inclusão da pomada adiciona um nível extra de complexidade, evitando que o minijogo se torne demasiado simples e, ao mesmo tempo, proporcionando uma oportunidade educacional mais rica para as crianças.

Com isto, é importante notar que as ações necessárias para completar minijogo são: arrastar a pomada para a parte de superior da mão, carregar no penso para o abrir e, em seguida, arrastar o penso já aberto para o local onde previamente aplicada.

Neste primeiro minijogo, é introduzida a mecânica de interagir com os objetos 3D que se encontram no ecrã, carregando neles e arrastando-os para os locais objetivo. De modo a detetar que o objeto chegou ao local desejado, foram utilizadas componentes de colisão que o *Unity* oferece. Mais especificamente, foi feito especial uso da componente *BoxCollider* para criar, ao redor de cada objeto e local de destino desejado, um paralelepípedo relativo à posição que este ocupa no espaço. É, ainda, importante realçar que, de modo que as mecânicas de movimentação de objetos funcionem corretamente, é necessário adicionar, a cada objeto que se deseja movimentar a *tag* Object, que permite distinguir os objetos que devem ser movimentados dos que não devem ser movimentados, e a componente *RigidBody*, também disponibilizada pelo *Unity*. Esta componente permite fazer uso do motor de jogo do *Unity*, através da atribuição de propriedades físicas ao objeto do qual faz parte. Com isto, é de notar que, em cada objeto que possuí a componente *RigidBody*, é desativada a física de gravidade que, para o caso específico do desenvolvimento do jogo abrangido por este relatório, não é relevante e, também, não permitia o correto funcionamento das mecânicas desejadas. Para além disso, na componente *BoxCollider* dos objetos que requerem movimento é utilizada a configuração *IsTrigger*, de modo que, ao ser detetada uma colisão, seja executado automaticamente código específico para tratar da referida colisão. É importante realçar que, no caso da pomada e do penso, foi necessário criar objetos adicionais para permitir que estes sejam colocados no local correto após completar o seu respetivo desafio. Por fim, é de notar os constrangimentos causados pelo desenvolvimento destas mecânicas. O jogo foi desenvolvido tendo em conta as três dimensões que compõe o espaço, algo que não permitia o correto funcionamento das mecânicas deste minijogo. De modo a corrigir este problema e a garantir o correto funcionamento da aplicação, tomou-se a decisão de apenas permitir que os objetos sejam movimentados em duas dimensões, neste caso nos eixos das abscissas e das ordenadas. Isto teve como consequência a colocação dos objetos que não necessitam de ser movimentados, como é, por exemplo, o caso do braço, mais atras dos demais. Para além deste constrangimento, é de notar que as configurações das componentes *RigidBody* e *BoxCollider* também exigiram um intervalo de tempo de desenvolvimento considerável para garantir a sua qualidade. Para isto, cada uma destas componentes, exigiu trabalho de pesquisa de modo a encontrar as melhores configurações possíveis para estas.

As instruções para completar o minijogo são fornecidas pela personagem, a borboleta Aurora. A escolha de uma borboleta foi baseada na ideia de que a aplicação da pomada e do penso proporciona uma sensação leve e delicada, semelhante ao toque de uma borboleta.

### Minijogo 2 – Garrote

O segundo minijogo centra-se em explicar o procedimento da colocação do garrote. Este dispositivo médico é utilizado pelos enfermeiros para facilitar a localização da veia onde será realizada a punção. Ao ser aplicado no braço da criança e apertado, o garrote temporariamente interrompe o fluxo sanguíneo, destacando assim as veias para facilitar o procedimento.

Importa notar que, uma vez que os procedimentos são sequenciais, ao iniciar o minijogo 2 o jogador se deparará com os resultados das ações realizadas no minijogo anterior. Assim, terá à sua frente o braço com a pomada e o penso aplicados.

Com isto, é importante notar as ações necessárias para completar o minijogo. Estas incluem: remover o penso presente no braço, desinfetar o local pressionando o desinfetante, limpar o local arrastando o pano para a mesma zona, aplicar o garrote arrastando-o para o início do antebraço e pressionar repetidamente até este ficar apertado.

Neste minijogo, são utilizadas as mecânicas aprendidas anteriormente, como carregar e arrastar objetos 3D, junto com uma nova mecânica de pressionar repetidamente o mesmo objeto. As mecânicas utilizadas no minijogo anterior possuem um *modus operandi* semelhante neste minijogo. Estas irão se aplicar aos objetos: penso, desinfetante, pano e garrote. A nova mecânica introduzida neste minijogo é, como mencionado anteriormente, o pressionar repetidamente o mesmo objeto. Esta, é utilizada no garrote, após a colocação deste no braço, de modo a simular o apertar deste. A mecânica é bastante análoga à de carregar num objeto, sendo utilizadas as mesmas componentes e lógica para o seu funcionamento. A diferença entre esta e a mecânica de carregar está no facto de, ao apertar o garrote, o jogador necessita de efetuar esta ação repetidamente, neste caso três vezes, de modo a concluir o objetivo. É de realçar que, durante o desenvolvimento deste minijogo, foram encontrados constrangimentos com a funcionalidade do garrote, mais em específico no âmbito da deteção de colisão. O garrote, devido a possuir um perfil diferente dos demais objetos, obrigou a que fossem experimentadas diferentes configurações de colisões. Este problema, apesar de ter requisitado um intervalo de tempo considerável, acabou por ser resolvido com sucesso, através de uma configuração especifica da componente *BoxCollider* do garrote e do local no braço onde este se posiciona.

As instruções para completar o minijogo são fornecidas pela personagem, o coala Kiko. A escolha de um Coala foi baseada na ideia de que a aplicação e o aperto do garrote proporcionam uma sensação parecida a um abraço de um coala.

### Minijogo 3 – Cateter

O último minijogo tem como objetivo explicar o procedimento da inserção do cateter para realizar a punção venosa. Este procedimento é composto por várias etapas detalhadas que nos foram explanadas pelas enfermeiras. No entanto, para manter a eficiência e evitar que o jogo se tornasse demasiado extenso e teórico, foram selecionadas apenas as etapas mais importantes e relevantes para a jogabilidade.

Este jogo reúne as mecânicas aprendidas nos dois minijogos anteriores. Assim como no minijogo 2, o jogador começará com os resultados das suas ações anteriores, neste caso, com o garrote já colocado no braço. As mecânicas são semelhantes às dos minijogos anteriores e, por consequência, não requerem que voltem a ser detalhadas. Durante o desenvolvimento deste minijogo, foram encontrados vários constrangimentos devido ao facto de este requisitar vários objetos pertencentes a minijogos anteriores, para serem utilizados em conjunto com uma coleção considerável de novos objetos. Isto, acabou por ter como consequência uma substancial instabilidade do código e várias falhas no processo de garantia do seu correto funcionamento. Este problema encontrava-se, especialmente, na lógica de código sendo que, acabou por ser resolvido através de uma análise profunda e detalhada desta mesma que resultou numa reescrita deste mesmo.

As ações necessárias para completar o minijogo incluem: carregar no desinfetante, arrastar o pano para limpar o local, inserir o cateter no local desinfetado arrastando-o para lá, aplicar o adesivo sobre o cateter e, por fim, colocar a tala que envolve o braço.

As instruções para completar o minijogo são fornecidas pela personagem, a abelha Mel. A escolha de uma abelha foi baseada na ideia de que a inserção do cateter proporciona uma sensação semelhante à picada de uma abelha.

### Recompensar o jogador

Ao completar o minijogo, o jogador é levado para um novo desafio, onde deverá procurar um dos ovos do companheiro Alfredo perdido num dos arbustos. Esta etapa foi desenvolvida para proporcionar uma sensação de progresso no jogo. Ao entrar na cena, Alfredo faz uma breve explicação, informando ao jogador que um dos seus ovos está perdido naquela área e pede que ele procure atrás dos arbustos. Esses arbustos aparecerão no espaço ao redor do jogador, e ele precisará usar a câmara do dispositivo para os procurar e carregar neles até encontrar o arbusto que contem o ovo.

Para facilitar a busca para os pequenos jogadores, foram implementadas pequenas dicas visuais que indicam o arbusto correto. O arbusto que realmente contém o ovo abana levemente e solta algumas folhas. A lógica por de trás desta escolha foi, como em todo o desenvolvimento do jogo, ajudar as crianças ao máximo, garantindo que joguem sem frustrações e sem perder muito tempo.

Ao encontrar o ovo, o jogador é congratulado pelo seu companheiro de aventura, Alfredo, e retorna ao segundo nível do jogo de memória, dando continuidade à sua jornada de aprendizado e diversão.

### Fim

Ao completar o jogo, o jogador é levado para a cena final. Nessa cena, o companheiro Alfredo, que esteve presente durante toda a jornada, aparece, no seu ninho, ao lado dos três ovos que o jogador encontrou. O jogador é parabenizado pelo sucesso na sua missão e recebe duas opções: voltar a jogar o jogo ou sair da aplicação.

### Sistemas de demonstração de progresso

Ao longo do processo de desenvolvimento do jogo, foi definido a importância de estabelecer um sistema capaz de oferecer *feedback* positivo e negativo ao jogador. De modo a cumprir estes requisitos, foram utilizados o sistema de áudio e o sistema de partículas.

O sistema de áudio faz uso de cinco *clips* de áudio, obtidos através do recurso *itch.io* (bibliografia), que permitem ao jogador obter feedback sobre o seu progresso. Mais especificamente, são utilizados três clips de áudio para oferecer feedback positivo ao jogador, um demonstra que o jogador carregou, com sucesso, num botão, outro para demonstrar que o jogador completou um desafio menor, como encontrar um par ou o arrastar da pomada para o local correto, um outro para assinalar que o jogador completou, com sucesso, um desafio que, por sua vez, é utilizada para ajudar o jogador a compreender que completou, com sucesso, o jogo da memória, os minijogos e encontrou o ovo. Para além destes, são utilizados dois clips relativos a feedback negativo, com o intuito de fazer o jogador compreender que falhou na tarefa de completar um desafio menor como, por exemplo, no caso de encontrar dois animais que não são pares e, um outro para avisar o jogador de que este está a descumprir as regras dos jogos como no caso de este decidir virar mais do que duas cartas para cima ao mesmo tempo.

O sistema de partículas faz uso de confettis para oferecer feedback positivo visual ao jogador. Este, vai permitir aumentar a compreensibilidade sobre a conclusão, com sucesso, de um desafio menor do jogo da memória, mais especificamente o encontrar um par, e que encontrou, com sucesso, um dos ovos do pássaro Alfredo. É, ainda, de realçar que este sistema provocou constrangimentos no âmbito do desempenho da aplicação. Inicialmente, foi utilizada a configuração base que o *Unity* oferece para o sistema de partículas que, provou ser excessivamente exigente para com o hardware utilizado durante o desenvolvimento. Tendo isto em conta e com o intuito de melhorar o desempenho do jogo, foram feitos vários testes com configurações diferentes do sistema de partículas. Foi possível encontrar uma configuração que permitiu manter o sistema, em grande parte, da forma que foi inicialmente projetado sendo que, se procedeu à redução da quantidade de partículas que são projetadas, aquando da chamada desta componente, para efetuar a resolução do supramencionado problema.

# Testes

Durante a fase final de desenvolvimento do projeto foram realizados testes com o intuito de apurar *bugs* e problemas em funcionalidades desenvolvidas assim como, obter uma avaliação global sobre o cumprimento dos requisitos estabelecidos e perspetivas diferentes sobre cada aspeto do jogo.

De modo a tornar possível a execução destes testes, foram construídos dois questionários, com recurso à plataforma Google Forms, que permitiram obter informação demográfica sobre os participantes assim como, uma opinião destes sobre a usabilidade do sistema. O questionário demográfico consiste em sete perguntas que permitem apurar a idade, o género e as limitações físicas e psicológicas do participante assim como, a experiência que este possuí para com tecnologia no seu geral, Realidade Aumentada e jogos desenvolvidos para dispositivos móveis e sobre as espectativas que este possuí para com uma aplicação de RA. No caso do questionário de usabilidade, foi utilizado o *System Usability Scale* (SUS). Este foi constituído, originalmente, em inglês sendo que, foi utilizado a tradução para português do estudo *European Portuguese Validation of the System Usabily Scale* de modo a reduzir constrangimentos linguísticos que os participantes pudessem ter.

Os testes foram executados em ambientes controlados, ao longo de vários dias. A opção por executar os testes de uma maneira mais flexível recaiu sobre a decisão de favorecer a redução de constrangimentos logísticos que estes poderiam causar aos participantes, algo que teve um impacto positivo na quantidade participantes que foi possível reunir.

O processo de execução de cada teste consistia na resposta ao questionário demográfico supramencionado onde, após término deste, o participante era convidado a jogar o jogo desenvolvido, sendo encorajado a fazer observações sobre os aspetos deste que tivesse uma opinião menos positiva sobre. Após concluir o jogo, o participante era convidado a responder ao questionário relativo a usabilidade do sistema, o qual marcava o término do teste. É de notar que, as observações efetuadas pelos participantes foram registadas e serão descritas e discutidas posteriormente.

# Conclusão e Trabalho Futuro

Inserir aqui as conclusões ou conclusão. Trata-se de um elemento **obrigatório**.

A conclusão:

* Deve ser sucinta;
* Não deve conter informações ou ideias novas;
* Deve permitir concluir se se atingiram os objetivos enunciados na introdução.

Texto da conclusão. Texto da conclusão. Texto da conclusão. Texto da conclusão. Texto da conclusão. Texto da conclusão. Texto da conclusão. Texto da conclusão. Texto da conclusão. Texto da conclusão.

Texto da conclusão. Texto da conclusão. Texto da conclusão. Texto da conclusão. Texto da conclusão. Texto da conclusão. Texto da conclusão. Texto da conclusão. Texto da conclusão. Texto da conclusão.

# Bibliografia ou Referências Bibliográficas

Inserir aqui a bibliografia ou referências bibliográficas. Trata-se de um elemento **obrigatório**.

Notas: o sistema a adotar para a apresentação das referências bibliográficas e as suas citações deve:

* Respeitar uma norma estabelecida;
* Seguir as práticas mais disseminadas na área em causa;
* Ser empregue de modo uniforme em todo o documento.

Bibliografia – quando se coloca toda a bibliografia consultada;

Referências bibliográficas – quando se faz referência apenas à bibliografia citada.

# Anexos

Elemento a figurar, **quando aplicável**.

# Glossário

Elemento a figurar, **quando aplicável**.