**RELATÓRIO DE REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR**

**DADOS DO(S) TITULAR(ES)**

(Complemente a tabela abaixo somente se o software for em cotitularidade com Empresas, órgãos públicos ou pessoas físicas sem vínculo com a UFS)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome da Instituição | CNPJ | % Participação |
| Universidade Federal de Sergipe | 13.031.547.0001-04 |  |
| **Instituição / Empresa cotitular(caso tenha outra instituição parceira)** | **CNPJ ou CPF** |  |
|  |  |  |

**DADOS DO(S) AUTOR(ES)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome civil completo: Tiago Alves de Farias** | |
| **Unidade:** | **Departamento:** Computação - Dcomp |
| **Curso (aluno de Graduação):** Sistemas de Informação | |
| **Programa de Pós (discente mestrado ou doutorado):** | |
| **Endereço Completo com CEP:**  São Cristóvão, SE 49100000, Rua Jenivaldo de Jesus (antiga rua BD), Nº 416, AP07. | | |
| **Qualificação:** | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome civil completo: Rodrigo Santana Camargo** | |
| **Unidade:** | **Departamento:** |
| **Curso (aluno de Graduação): Ciência da Computação** | |
| **Programa de Pós (discente mestrado ou doutorado):** | |
| **Endereço Completo com CEP:**  Aracaju, SE 49097480, Rua Luiz Carlos de Aguiar Machado, Nº 50, APT201 | | |
| **Qualificação:** | |

**INFORMAÇÕES SOBRE A CRIAÇÃO**

1. **TÍTULO DO PROGRAMA DE COMPUTADOR**

Jogo da Cobrinha.

1. **DATA DE CRIAÇÃO DO PROGRAMA DE COMPUTADOR**

02/04/2024

1. **LINGUAGEM(S) DE PROGRAMAÇÃO NA(S) QUAL(IS) FOI DESENVOLVIDO E ESTÁ DISPONIBILIZADO O PROGRAMA:**

Javascript

1. **PROGRAMA DE COMPUTADOR** **USA OUTROS SOFTWARES, FERRAMENTAS, BIBLIOTECAS? QUAIS?**

Bootstrap: O Bootstrap é uma ferramenta gratuita para desenvolvimento HTML, CSS e JS.

Caso afirmativo, os autores deste software possuem permissão para comercialização ou transferência de tecnologia ou licença de uso? (Especifique neste item as licenças de cada biblioteca ou software utilizado e anexe os arquivos das respectivas licenças a esse documento).

1. **PRESENTE PROGRAMA DE COMPUTADOR É UMA MODIFICAÇÃO TECNOLÓGICA OU DERIVAÇÃO (NOVA VERSÃO) DE OUTRO JÁ EXISTENTE?**

* Não ( )
* Sim ( X ) Em caso afirmativo, informe o título do programa original e a data do último registro: LearnSnake, 02/05/2019

1. **INFORME O CAMPO DE APLICAÇÃO E O TIPO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR** (até 5 possibilidades, para cada um)

* Campo de aplicação: IF01

Consulte a classificação do campo de aplicação no *link*: <https://cinttec.ufs.br/uploads/page_attach/path/13186/campo_aplica__o.pdf>

* Tipo de Programa: IA01

Consulte os tipos de programa no *link:*

<https://cinttec.ufs.br/uploads/page_attach/path/2101/tipos_de_programa.pdf>

1. **RESUMO HASH E O ALGORITMO CRIPTOGRÁFICO UTILIZADO**

Os criadores devem guardar cópia do código do software original juntamente com seu resumo criptográfico e informar o resumo hash gerado e algoritmo criptográfico utilizado no processo. O procedimento para gerar o resumo hash é descrito no *link*: (<https://cinttec.ufs.br/uploads/page_attach/path/16298/Procedimentos_para_obter_o_c_digo_hash.pdf>)

Resumo Hash: 8f1e9839321676bc18a3bdd3bd1bf105f73d9965ba0294f9dfb1eb942a27befe48655e47f52f7a0fcfe0ffbc2cbb4887ab3b7e59fd22c55cbadfe09c1164e6ba

Algoritmo criptográfico:

(X) SHA-512

( ) Outro:

1. **STATUS DO INVENTO**

O invento está concluído e atende ao objetivo proposto?

Sim.

Faltam testes e/ou providências?

Não.

Quais são os próximos passos em P&D?

Tornar o jogo da cobrinha mais desafiador. Exemplos:

* Adicionar uma cobra inimiga que compete pela mesma comida;
* Adicionar itens especiais que a cobra pode coletar para obter habilidades temporárias, como invencibilidade, poder atravessar barreiras, entre outros;
* Adicionar barreiras móveis.

1. **DIVULGAÇÃO -** Para fins de publicidade das tecnologias desenvolvidas na UFS

Insira um texto para divulgação do presente invento para a comunidade/setor empresarial, após o depósito no INPI (mínimo 100 /máximo 300 palavras).

Com o Jogo da Cobrinha, você não precisa ser um especialista em inteligência artificial para treinar sua cobra. Com apenas um clique, você pode iniciar o processo de treinamento da IA permitindo que ela aprenda e se adapte ao ambiente do jogo. Além disso, você pode pausar o jogo a qualquer momento pressionando a tecla de espaço e resetar o facilmente com a tecla Esc. Assista enquanto a cobra se torna mais inteligente a cada jogo, desenvolvendo estratégias para superar as barreiras e alcançar a vitória. Experimente agora mesmo e veja como é fácil mergulhar na era da inteligência artificial!

**9.1 VERSÃO DEMONSTRATIVA (opcional)**

Insira aqui o link de acesso versão demo do seu software.

[**https://snakev1.netlify.app/**](https://snakev1.netlify.app/)

**9.2 MANUAL DE USUÁRIO DO SOFTWARE (opcional)**

Insira aqui o link de acesso ao manual do usuário do seu software.

**TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA - Informações**

Há possibilidade de transferência imediata da tecnologia?

* **Na hipótese do programa de computador ser transferido, como seria a disponibilidade?**

( X ) Gratuito ( ) Pago

* **Em caso de pagamento para transferência de tecnologia, qual o valor estimado?**

R$ 00,00

* **Como o software será disponibilizado?**

( ) Download ( ) Apple Store ( ) Google Play

( X ) Outros: Web.

* **Quantas pessoas estão envolvidas na pesquisa? (quantifique os alunos de pós-graduação, alunos de graduação, etc.).**

2 alunos de graduação.

* **Quantifique os custos de desenvolvimento do software, levando em consideração mão de obra, know how, tempo, efetividade do sistema, dentre outros custos identificados.**

R$ 10.000,00

* **Quanto tempo foi utilizado para chegar ao estágio atual do software?**

15 dias.

* **Determine o período estimado de permanência no mercado como uma possível tendência, projeções de:**

( X ) até 10 anos ( ) 25 anos ( ) 30 anos ou mais ( ) Outros:

* **Vai precisar de atualizações/substituições do sistema? Quais?**

Não.

* **Especifique áreas de aplicação do software**

Inteligência Artificial.

* **Cite mercados ou empresas que poderiam ter interesse em conhecer esta nova tecnologia (citar nomes e contatos)**

Universidades.

**DECLARAÇÃO DO CHEFE DE DEPARTAMENTO**

**Ciência do Chefe de Departamento/Coordenador de Pós-Graduação:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| Carimbo | Assinatura Chefe de Departamento ou Coordenador de Pós-Graduação | Data |

**DECLARAÇÃO DO AUTOR (ES)/ CRIADOR (ES)**

Declaro que guardo em minha posse, documentos de concordância de todos os autores/ criadores com o percentual de contribuição de cada um, bem como declaração de que todas as informações descritas nesse relatório são verdadeiras.

|  |  |
| --- | --- |
| **NOME** | **(%) DE CONTRIBUIÇÃO NA CRIAÇÃO** |
| **Tiago Alves de Farias** |  |
| **Rodrigo Santana Camargo** |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  | Assinatura do inventor responsável | Data |