

## **RESUMO**

Introduzir o usuário em conceitos de programação e pensamento lógico por meio de um jogo educativo baseado em sintaxe de linguagem C, que possui comandos de taxonomia não muito específicas, permitindo posteriormente um contato com a programação o mais independente possível de linguagem.

## INTRODUÇÃO

Baseando-se na dificuldade interna e externa do grupo, considerando também pessoas de diferentes áreas, verifica-se que é possível melhorar o desempenho com a programação a partir de um primeiro contato mais amigável. Isso pode despertar interesse em pessoas não ligadas à área da computação e não cria uma dependência de linguagem, podendo assim desenvolver-se em várias outras linguagens com maior facilidade, de maneira divertida e interativa.

Em fevereiro de 2013, dois gigantes da tecnologia, Bill Gates, da empresa Microsoft e Mark Zuckerberg, criador do Facebook, se uniram com a ideia de criar aplicativos em que ensinem crianças a programar. Dados indicam que isso pode alavancar o interesse das pessoas nas áreas de programação, podendo até mesmo instigar o governo a implantar a ideia em seu plano de educação. Com base nisso, o grupo visualizou uma oportunidade de agregar o conhecimento às pessoas com uma aplicação mais básica e introdutória, entretanto educativa, e que se possível, não só adicione conhecimento mas também interesse pela área.

## ESTADO DA ARTE

### Introdução

Os jogos em geral sempre atraíram a atenção de criança e jovens de diversas idades, bastam duas barras e um ponto para se obter um jogo simples, com uma baixa interface gráfica, porém muito intuitiva e viciante, podendo atrair a atenção do jogador por horas. Tal jogo é conhecido como Pong, considerado oficialmente como o primeiro jogo eletrônico da história, um dos muitos já criados com simplicidades gráficas e complexidade lógica.

Em geral, percebe-se que não é preciso muito para obter a atenção de um gamer, independente de interfaces gráficas, o que um gamer procura é diverção, algo pelo qual ele possa passar horas jogando sem lhe dar náusea e enjoos.

### Jogo e Aprendizado

Diversos estudos comprovam que os jogos passam uma série de aprendizados aos seus jogadores, sejam eles bons ou ruins. Devido a atenção e o foco que os jogos obtêm de seus jogadores, principalmente em jogos que contém desafios e entreterimento lógico, acabam passando algum conhecimento, porém, despreocupado onde isso seja efetivamente utilizado.

Em fevereiro de 2013, duas das maiores empresas do ramo de informática tiveram a visão de que os jogos podem ensinar coisas muito úteis, desde que sejam focados em tal objetivo. A Microsoft Corporation e a Facebook Inc. se uniram para criar jogos que pudessem ensinar programação, baseado no fato de que esta é uma área em ascensão e que se torna imprescindível o ensino de lógica de programação para as gerações futuras, onde softwares não são apenas uma tendência, mas uma realidade.

Não sendo os únicos nesta empreitada, a ideia de se ensinar lógica de programação de modo interativo já vinha sido trabalhada com a empresa Code.org, no desenvolvimento do Codecademy, que abrange diversas linguagens, entre elas, Python, Ruby, PHP, HTML e JavaScript, e uma versão mais infantil conhecida como Scratch, jogo capaz de ensinar crianças os primeiros passos da arte de programar.

Visualizando esta oportunidade, o grupo almeja o desenvolvimento de um jogo que possa ensinar o desenvolvimento de algoritmos de modo simples, permitindo um primeiro contato com a área de forma amigável e o mais independente possível de linguagens de programação, criando uma estrutura de conhecimento que possa ser expandida posteriormente de acordo com o interesse e necessidade de cada usuário.

## DESENVOLVIMENTO

## CONCLUSÃO

## REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

[http://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria\\_dos\\_jogos\\_eletr%C3%B4nicos](http://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_dos_jogos_eletr%C3%B4nicos)  
20/08/2013

<http://tecnologia.terra.com.br/negocios-e-ti/aplicativos-ensinam-programacao-a-criancas-conheca,d17bf4f0b32e310VgnVCM4000009bcceb0aRCRD.html>  
20/08/2013

<http://gizmodo.uol.com.br/os-quatro-gigantes-da-tecnologia-que-nao-acabaram-a-faculdade/>  
20/08/2013

<http://tecnologia.terra.com.br/negocios-e-ti/zuckerberg-e-bill-gates-incentivam-ensino-de-programacao,114106b14481d310VgnVCM20000099cceb0aRCRD.html>  
20/08/2013

<http://www.uhull.com.br/02/27/mark-zuckerberg-e-bill-gates-fazem-video-incentivando-as-pessoas-a-programarem/>  
20/08/2013