

Exemplo de Trabalho Prático UC de programação e dispositivos móveis

Descrição:

Desenvolvimento de um Jogo de Perguntas e Respostas para Dispositivos Móveis: Crie um jogo de perguntas e respostas que possa ser jogado em dispositivos móveis. O jogo pode ter várias categorias de perguntas, como ciência, história, desporto, entretenimento, etc.

Cada grupo terá de desenvolver a sua plataforma individualmente.

Objetivos:

Podem considerar as seguintes funcionalidades para o jogo:

1. Registro e login de utilizador: Permita que os jogadores se registrem e façam login no jogo usando seus dispositivos móveis.
2. Seleção de categorias: Ofereça aos jogadores a opção de escolher a categoria de perguntas com a qual desejam jogar.
3. Modos de jogo: Implemente diferentes modos de jogo, como jogo individual contra o tempo, jogo multiplayer online ou jogo em turnos com amigos.
4. Sistema de pontuação: Mantenha o controle das pontuações dos jogadores e exiba as pontuações mais altas em um ranking.
5. Base de dados de perguntas: Crie uma base de dados de perguntas que possa ser atualizado facilmente. Você pode armazenar as perguntas num arquivo CSV ou utilizar uma base de dados, como o SQLite.
6. Interface de utilizador amigável: Projete uma interface intuitiva e atraente para dispositivos móveis, com opções de toque e navegação fácil.

Requisitos:

Utilizar a framework em *python* para a web, Django, podem também utilizar frameworks como o Kivy ou o Pygame para criar a interface do jogo.

- Certifique-se de adaptar o projeto às suas habilidades e conhecimentos em Python e desenvolvimento de aplicativos móveis.

Datas:

- Apresentação do projeto com as funcionalidades a partir de julho
- Entrega de relatório final.
- Entrega do trabalho final: 30 de junho às 23:59.

Grupos de trabalho:

Numero	Nome dos elementos	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		

