



**UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ**
CAMPUS DE CRATEÚS

RELATÓRIO PROJETO MULTIMÍDIA

Equipe:

Victor Jones Mesquita de Sousa - 511418

Samuel Lopes de Sousa - 508193

Sumário:

- Escolha do tema
- Relatório de produção
- Tecnologias
- Conclusão

Escolha do tema:

O tema escolhido pela nossa equipe foi a criação de um jogo multimídia, no entanto, encontramos um desafio pois queríamos um jogo que embarcasse a maior quantidade de sensações possíveis, queríamos um jogo visual, auditivo e que envolvesse uma certa lógica/competição.

Depois de uma pesquisa a gente ficou entre 3 jogos:

- Genius, Guitar hero e Flappy Bird

Todos envolvem audição, visual e lógica, porém, a gente pensou na complexidade de desenvolvimento dos 3 jogos, pois a gente queria fazer um jogo Web, e entramos em acordo para fazer o GENIUS.

Relatório de Produção:

A ideia era criar um produto multimídia que rodasse na Web e que qualquer pessoa que tivesse conexão à internet conseguisse utilizar, sendo que tentaríamos buscar uma aplicação que estimulasse mais de um sentido do usuário, causando uma maior imersão. Nessa análise, pensamos em um jogo chamado Genius que consiste em um jogo clássico de memória, onde os jogadores devem repetir sequências de cores e sons geradas aleatoriamente pelo algoritmo. Logo, o usuário precisaria usar a sua visão e audição para conseguir avançar no jogo, tendo como consequência um produto mais imersivo.

Inicialmente, colocamos a mão na massa para criar uma interface amigável e de fácil entendimento para o usuário, além de focar no uso de diversas cores para os botões do jogo e diferentes efeitos sonoros para cada botão buscando notificar qual a opção no momento da sequência que o usuário deve escolher, trazendo assim um estilo visual mais atraente e que chamasse a atenção do jogador.

Antes de começar a desenvolver e criar a aplicação em si, encontramos o primeiro desafio, como já foi dito anteriormente, que era basicamente a escolha do produto menos complexo em questão de desenvolvimento e tempo para o trabalho, tínhamos inicialmente algumas ideias, mas o Genius foi o que pareceu ser mais vantajoso em relação a esses pontos, então nossa solução foi comparar os produtos e encontrar aquele que parecia ser mais fácil e rápido de desenvolver.

No processo de desenvolvimento, encontramos alguns desafios, como por exemplo em questão de posicionamentos e estilização da página com a linguagem CSS, mas a equipe como solução foi em busca de conhecimentos para conseguir resolver esse desafio por meio de pesquisas na documentação oficial da linguagem e também vídeos tutoriais no Youtube. A equipe também encontrou alguns desafios na lógica da aplicação por meio da linguagem JavaScript, como por exemplo a conexão entre os

botões que influenciavam a jogabilidade, tendo como solução o mesmo processo de que o desafio encontrado anteriormente, sendo consultado as documentações e vídeos tutoriais em relação a linguagem.

Ao longo de toda a criação do produto multimídia a equipe estava em constante comunicação para o melhor desenvolvimento dele, além de estarem sempre em busca de aprendizado e conhecimentos para ter uma melhor conclusão da aplicação, todas as tarefas foram feitas em conjunto e focando nesses pontos que foram apresentados.

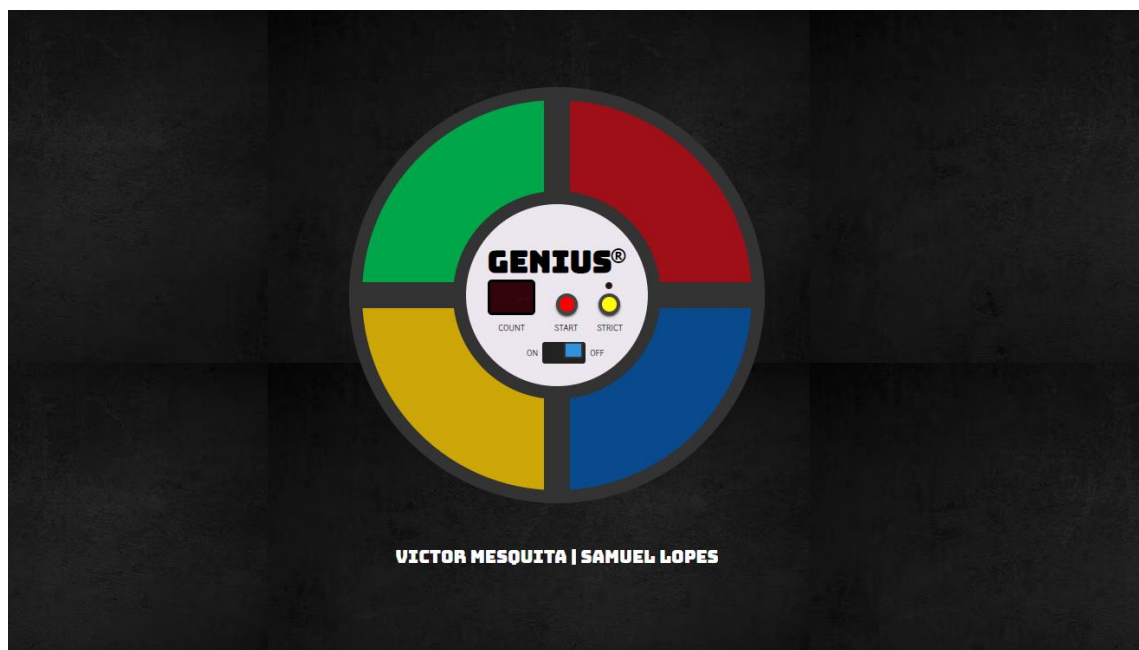
Tecnologias:

Como nosso jogo é web, não tem como escapar das principais tecnologias do mercado, então usamos Html, Css e javascript, também usamos 4 áudios mp3 para deixar o jogo imersivo e fazer a diferenciação das cores através do áudio, sendo uma imagem jpg de fundo para dá um melhor efeito visual para o jogo.

Conclusão:

Por fim, o jogo tem “fim” quando se chega a 20 pontos de score e aí a contagem é zerada, e também temos a opção de strict que é de zerar os pontos ou não quando um usuário errar a sequência correta.

Concluimos, portanto, o nosso relatório, onde foi desenvolvido um jogo “simples”, que exercita a memória e faz uso de duas sensações, além de desenvolver uma certa competição saudável entre os jogadores.



O Genius é um jogo indicativo para todas as crianças e é até reconhecido para o seu desenvolvimento.