**Escola de Ciências e Tecnologia – UFRN**

**Lógica de Programação**

**Professores: Orivaldo Santana Jr.**

**Relatório**

1. **Equipe de desenvolvimento**

Victor Moura Botelho Medeiros - Subturma D (T01) (Líder)

André Luis Miranda dos Santos - Subturma D (T01)

1. **Evolução do projeto**

A evolução foi constante durante todo o projeto construído em dupla, todas etapas entregues em dia e postadas na plataforma de hospedagem GitHub. Tivemos alguns problemas nas etapas (6 e 7) e conclusão de projeto, mas que foi ajustado depois de alguns ajustes com auxílio do professor.

1. **Dificuldades**

As maiores dificuldades encontradas foram erros inesperados que surgiam no uso de vetores (por exemplo), mas consertados com perguntas em sala de aula e para outras duplas. A dupla estava sempre unida e interessada em fazer as etapas.

1. **Papel dos integrantes**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Data** | **Autor** | **Descrição da atividade** |
| 27/04 | Victor Moura | Construção da primeira etapa envolvendo o desenvolvimento de duas figuras geométricas ilustrando uma elipse como o jogador e um quadrado como um obstáculo. O jogador deve ser posicionado no lado oposto ao obstáculo. |
| 27/04 | André Luis | Movimentar o Jogador utilizando o teclado; |
| 10/05 | Victor Moura | Fazer um objeto andar no cenário do jogo. |
| 11/05 | André Luis | Apresentar informações sobre o jogo na tela |
| 18/05 | André Luis | Verificar a colisão com os inimigos. |
| 18/05 | Victor Moura | Montar o cenário a partir de uma matriz. |
| 26/05 | Victor Moura | Adicionar um número arbitrário de objetos e adicionar um conjunto de elementos para complementar o cenário |
| 26/05 | Victor Moura | Implementar no mínimo cinco níveis de dificuldade para o jogo. |
| 12/06 | André Luis | Trocar entre telas do jogo. |
| 12/06 | André Luis | Adicionar uma animação no jogo. |

1. **Lições aprendidas**

**Victor Moura**: O projeto nos ensinou a utilizar melhor os comandos como “If” e vetores, por exemplo. Fundamentais para o desenvolvimento dos códigos e consequentemente, do jogo. Estes foram ensinados em sala e aperfeiçoamos durante a produção do projeto. Foi excelente fazer o trabalho com André, já éramos amigos antes do desenvolvimento e isso ajudou batente na questão do trabalho em equipe. Outros colegas de sala como: Ivamar, Filipe e Nicolle foram de extrema ajuda nos auxiliando com nossas dúvidas, quando não podíamos nos encontrar com o professor Orivaldo.

**André Luis**: O projeto do jogo foi de imenso aprendizado. A partir dele pude desenvolver meus conhecimentos das matérias aprendidas em sala de aula, solidificando aquilo que eu já havia aprendido. Pude, também, praticar a programação e desenvolver meu raciocínio lógico, já que o projeto me levava a pensar e a colocar em práticas minhas ideias quase que diariamente. E tive a oportunidade de compartilhar conhecimentos com meu colega de equipe, o que, tenho certeza, foi muito bom para ambos.

1. **Comentários gerais**

O projeto não foi algo complicado de se fazer, o problema maior se dava em como encaixar nos nossos horários, algo ajustável no fim. As etapas estavam bem divididas, gostamos desse modelo. Mas como um todo, o trabalho foi fantástico, adoramos a experiência de desenvolver um jogo, passatempo favorito das nossas respectivas infâncias. Agradecemos a brilhante ideia do professor Orivaldo junto com a equipe de Lógica de Programação da ECT (UFRN), oportunidade única e desejamos que os próximos sejam cada vez mais inovadores para os alunos e professores.