Relatório da Interação 3

Aluno: Inácio Neto.

Empresa:The World Software

Introdução

Para esta semana definimos quatro tarefas que foram definir os itens da roleta , colocar os sons referentes ao game , criar a interface do jogo,e fazer uso da tecnologia Websocket de maneira mais especifica.

As duplas foram escolhidas de maneira que cada integrante da equipe trabalhasse com a tarefa e tema que tivesse mais afinidade deixando o ambiente mais leve.

Procedimento

Os itens da roleta foram escolhidos através de uma pesquisa na web e com a ajuda do nosso cliente o professor Ivo. Pelo fato da primeira roleta ser de nível básico os temas foram referentes a objetos,cores utensílios do lar,partes do corpo etc.

Os sons da roleta foram escolhidos através de uma busca na internet num portal que é uma ferramenta para a captação dos áudios que serão utilizados no game.

A interface do game foi uma tarefa que foi feita de maneira simples pois usamos html5 e css3 de maneira básica utilizando elementos de ponto flutuante. Batemos fotos do professor Ivo e colocamos num conversor de imagens deixando-a num estilo cartoon para colocarmos no game durante o momento da partida.

A tecnologia WebSocket foi a nossa grande barreira durante a realização da interação da ultima semana pois utilizamos e adaptamos o código de maneira que o objetivo fosse alcançado porem esbarramos na falta de experiencia na utilização da tecnologia.

Resultados

Ontem, dia 11 de agosto tivemos uma reunião com o professor Ivo e o apresentamos os resultados desta semana de interação e ficou combinado que todo e qualquer tipo e informação para o crescimento do game virá dele como exemplo as palavras,expressões e frases em inglês.

Outro ponto importante foi a adaptação do game à proposta do CELLE que é o inglês interativo tendendo a comunicação. De vez de colocarmos a tradução dos objetos para o português após a conversa com o Ivo, definimos a escolha de quem estiver jogando escreva a palavra em inglês para que os alunos que usarem tenham uma influencia do curso dentro e fora do campus.

Conclusões

A nossa equipe evoluiu no aspecto de interação com o GitHub colocamos fases do nosso projeto no ar para ficar mais fácil de todos do grupo verem a evolução do projeto.

A participação do Lenílson foi mais ativa colocando a sua visão no ponto da accessibilidade da pagina já que o nosso game terá que atender a essa premissa.