

Aplicativo de busca de torneios de jogos virtuais

Ygor Borges Arede, Vinicius de Jesus mendes rodrigues

Centro Universitário IESB – Asa sul – SGAS Quadra 613/614 – Lotes 97 e 98 L2 Sul –
Brasília-DF

³Departamento de Ciências da Computação

ygorarede@gmail.com , viniciusdejesus605@gmail.com

Abstract.

Resumo.

1. Introdução

Ao longo das décadas, com a evolução da tecnologia, foi se tornando cada vez mais comum ter computadores pessoais em casa, e paralelamente os jogos eletrônicos não ficaram para trás, passando de dispositivos com a finalidade exclusiva de executar jogos, chamados consoles, para os computadores pessoais que além das tarefas domésticas, tinham a função de ser um meio de entretenimento. Nesse contexto, inicialmente eram apenas nós, sozinhos, contra uma máquina, mas com o tempo elas foram elevadas de simples partidas para algo mais sério, assim dando início aos torneios de jogos digitais, que é denominado de Esportes Eletrônicos ou eSports (termo comumente utilizado pelo mundo).

Esportes Eletrônicos é uma modalidade de competições que vem dominando o planeta. Utilizando de jogos eletrônicos, são competições que contam com atletas e times profissionais, onde são disputadas partidas de um determinado jogo e assistidos por diversos telespectadores, sejam presenciais e/ou online, sendo transmitidos por diversas plataformas de streaming online ou por televisão.

2. O período da pandemia

Em 31 de dezembro de 2019, a China reportou, à Organização Mundial de Saúde (OMS), casos de uma grave pneumonia de origem desconhecida em Wuhan, na província de Hubei (citação), essa doença foi identificada como SARS-CoV-2, eventualmente sendo chamada de Covid-19(coronavírus). Após esse surto inicial, se deu origem a uma pandemia global, que vem se alastrando até os dias atuais.

Nesse contexto, diversas medidas sanitárias foram estabelecidas, com o intuito de diminuir a propagação do vírus. As estratégias para prevenir a transmissão da doença incluem o uso de máscaras faciais não-cirúrgicas e a manutenção de uma boa higiene pessoal: lavar as mãos, evitar tocar os olhos, nariz ou boca com as mãos sujas e tossir ou espirrar em um lenço de papel e colocar o lenço diretamente em um recipiente de lixo. Muitos governos restringiram e aconselharam a diminuição da interação física, chegando a decretar lockdowns, que são uma versão rígida do isolamento social, onde consistem em restringir a circulação da população em lugares públicos, exceção de questões essenciais e emergenciais, parando totalmente ou parcialmente diversos países

e setores como empresarial, comercial, industrial, educacional, entre outros. Como uma medida de emergência, o meio digital se tornou cada vez mais comum e essencial, pois esses setores tiveram que se realocar. A UNESCO recomendou o recurso a plataformas, recursos e programas de ensino a distância, de forma a garantir o ensino remoto e a evitar a descontinuidade da aprendizagem.

3. O problema principal

O distanciamento social é a principal arma no combate ao coronavírus, em vista disso, diversas áreas tiveram atividades presenciais suspensas e movidas para os meios digitais, uma das áreas afetadas foi o cenário dos eSports. Campeonatos profissionais e amadores tinham uma grande base de fãs e competidores, e vinham crescendo cada vez mais recentemente até o início da pandemia. Com a chegada dos decretos de lockdowns, foi necessário um meio alternativo para a realização dessas competições, que antes eram feitas presencialmente e transmitidas online ou por televisão, optando agora pelo formato das competições totalmente online.

Por mais que atualmente seja comum jogos possuírem uma opção para jogar *online* outros não possuem esta opção ou não é a melhor forma de realizar um torneio, seja pela infraestrutura do próprio jogo ou por falta de uma internet suficientemente boa da parte do usuário. Quando o usuário encontra-se tendo este problema é necessário procurar por torneios locais na região e nem sempre é uma tarefa fácil, por diversos motivos: É necessário procurar por várias redes sociais, A comunidade não ser tão ativa ou não saber se irá ter torneio próximo ao local onde reside.

4. Objetivo geral

Este trabalho tem por objetivo criar um aplicativo para celulares Android, que cria e busca diversos torneios amadores, que são competições feitas pela própria comunidade dos jogos, onde jogadores comuns podem competir juntamente de seus amigos contra outros jogadores. A sua ideia principal é encontrar e mostrar ao usuário torneios que estão em andamento, que já aconteceram e que irão acontecer, onde os usuários poderão cadastrar torneios, sejam eles feitos pela própria comunidade ou um torneio feito por eles mesmos.

O aplicativo pretende transpassar por toda a problemática do distanciamento social, e unir comunidades de diversos jogos com a criação e divulgação de torneios amadores.

5. Objetivos específicos

5.1. Do aplicativo

Ações que serão executadas pelo aplicativo:

- Utilizar de um meio comum de login, para cadastrar usuários no aplicativo para posterior utilização;

- Obter informações do usuário para filtrar torneios específicos para cada indivíduo;
- Utilizar de gamificação, como a criação de um rank interno, para engajar pessoas e motivar o instinto competitivo;
- Criação de grupos voltados para um jogo específico;
- Se o torneio for presencial, utilizar de um mapa para demonstrar o local ou a rota.

5.2. Do usuário

Ações que um usuário poderá executar no aplicativo:

- Ter seu próprio cadastro, podendo definir nome, nome de jogador, jogos de preferência;
- Criar um torneio podendo definir o nome, descrição, jogo e se será local ou não;
- Receber sugestões do próprio aplicativo relacionado aos jogos de suas preferências;
- Poderá ver o histórico de torneios participados e o histórico de outras pessoas;
- Adicionar amigos, iniciar um chat com os mesmos e entrar em seu perfil;
- Utilizar de um chatbot para obter informações de competições específicas ou que irão acontecer, informar sobre pessoas ou determinados grupos;
- Mostrar listas de torneios que estão acontecendo ou irão acontecer nas proximidades, se adequando aos seus gostos individuais;

7. References

<https://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/#o-que-e-esports>

<https://www.coc.fiocruz.br/index.php/pt/todas-as-noticias/1853-especial-covid-19-os-historiadores-e-a-pandemia.html#.YHmOcvXPYUk>

<https://dasa.com.br/blog-coronavirus/lockdown-coronavirus-significado>