

Desenvolvimento de um jogo de Ludo baseado em jogos de apostas



Ryan Feliciano da Silva¹; Kaue Braz Da Silveira¹; Rodrigo Bevilacqua Marcondes²

¹ Graduando(a) do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas do Centro Universitário UNIFACEAR

² Docente do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas do Centro Universitário UNIFACEAR;

RESUMO

Ao ouvir sobre a necessidade de bares e pubs em atrair novos clientes, uma ideia surgiu: por que não criar um jogo que pudesse trazer entretenimento e emoção para esses espaços? Foi assim que nasceu a concepção de unir o clássico jogo de tabuleiro Ludo com a empolgação das apostas. Inspirados pela busca por inovação e pelo desejo de oferecer uma experiência única, decidimos criar esse jogo como uma solução criativa para ajudar esses estabelecimentos a se destacarem e a atrair um público diversificado

Palavras-chave: Jogos de Apostas, Jogo de Ludo, Apostas.

ABSTRACT

Upon hearing about the need for bars and pubs to attract new customers, an idea emerged: why not create a game that could bring entertainment and excitement to these spaces? Thus was born the concept of combining the classic board game Ludo with the thrill of betting. Inspired by the quest for innovation and the desire to offer a unique experience, we decided to create this game as a creative solution to help these establishments stand out and attract a diverse audience.

Keywords: Bet Games, Ludo Game, Betting.

1. INTRODUÇÃO

Desde sempre os jogos têm desempenhado um papel muito importante na vida das pessoas, oferecendo entretenimento, desafio, socialização e exercício do raciocínio lógico. Com o avanço da tecnologia, os jogos de apostas evoluíram e não se limitam apenas a cassinos, proporcionando uma experiência acessível e conveniente para os jogadores através de máquinas modernas. Nesse contexto, o presente projeto propõe o desenvolvimento de um jogo de apostas inovador, que se destaca por sua integração com o popular jogo de tabuleiro Ludo.

O jogo de Ludo, originário da Índia antiga e conhecido inicialmente como Pachisi, é escolhido como a base deste projeto devido à sua jogabilidade simples e acessível. Ao longo dos anos, o Ludo tem sido apreciado por diversos tipos de pessoas de diversas faixas etárias e origens, proporcionando horas de diversão e entretenimento, embora não seja tão popular entre os mais jovens. A proposta de integrar o Ludo em um jogo de apostas é motivada pela ideia de combinar a nostalgia e a familiaridade do jogo de tabuleiro com a adrenalina e a emoção das apostas.

Buscamos criar uma experiência de jogo envolvente que ressoe com os jogadores modernos, oferecendo uma oportunidade de conhecer esse clássico ao mesmo tempo que se entretém nos estabelecimentos alimentícios. O jogo será projetado para proporcionar uma interface intuitiva e de fácil entendimento, garantindo uma experiência de jogo inclusiva e satisfatória para todos os tipos de apostadores.

Além de oferecer uma experiência de jogo de alta qualidade, o jogo também aborda questões relacionadas à segurança e à integridade do jogo. Mecanismos robustos serão implementados para garantir que as transações de apostas sejam seguras e protegidas contra fraudes e manipulações. Além disso, medidas de proteção serão adotadas para garantir que o jogo seja justo e transparente para todos os jogadores envolvidos. Entre estas medidas estará a exigência de leitura das regras.

Este artigo apresentará detalhadamente o processo de criação do jogo de cassino, desde a programação até a implementação das funções de apostas e como elas serão efetuadas. Além disso, será exibida aplicação desse jogo nos estabelecimentos ao qual iremos alugar o programa quando ele for finalizado.

O Projeto proposto dispõe de uma inovação notável no âmbito de jogos de tabuleiro, oferecendo uma experiência única e diferenciada que combina a tradição do jogo de Ludo com a emoção de se divertir com os amigos enquanto se come ou bebe. Através deste projeto, se almeja não apenas entreter, mas também surpreender e encantar os jogadores, proporcionando-lhes momentos de diversão dentro dos estabelecimentos enquanto bebem e conversam com seus amigos

2. DESENVOLVIMENTO

Para realizar a execução deste projeto será necessário muito trabalho árduo para entender qual é a melhor maneira de manter os jogadores entretidos dentro dos estabelecimentos. Precisamos fazer com que os clientes gastem o máximo de tempo possível jogando e consumindo alimentos e bebidas dentro deles.

Visto que o Ludo é um jogo que deve ser jogado entre pelo menos duas pessoas, é notório que irá promover a socialização nesses lugares, o que fará com que o consumo aumente muito. Afinal, todos sabemos que as pessoas têm uma tendência muito maior a comer e beber quando estão em um grupo de amigos.

Estudamos cuidadosamente a concorrência, aprendendo com seus acertos e erros. Queremos criar algo único, que se destaque entre os outros jogos disponíveis. Durante o desenvolvimento, consideramos muito o feedback dos jogadores. Queremos criar uma experiência que seja fácil de usar e, ao mesmo tempo, emocionante. Afinal, jogar deve ser divertido para todos.

Desenvolvemos o PM Canvas e o diagrama de caso de uso para possibilitar uma visibilidade mais ampla da ideia de implementação do projeto, detalhando o que será necessário e como será feito. Assim os Stakeholders terão ciência da nossa seriedade e poderão ter uma visão inicial de como o jogo seria de fato.

Ao unirmos todos os fatores citados anteriormente foi possível estabelecer o que seria necessário para criar o Ludo Bet Play e como fazer isso. O desenvolvimento conta com a utilização de todas estas técnicas e uma equipe motivada que fará de tudo para entregar o melhor resultado possível para os nossos clientes e colaboradores.

2.1 PMCANVAS

Segundo Reis (2018) O Project Model Canvas se concentra no essencial, na alma do projeto, e permite que os stakeholders participem da concepção do plano.

Desenvolvemos o PM Canvas abaixo demonstrando o planejamento de nosso projeto na Figura 1.



FIGURA 1: PM Canvas do Ludo Bet Play
 FONTE: O AUTOR, 2024

2.2 ANÁLISE DA CONCORRÊNCIA

Segundo Hofmann (2023) a análise da concorrência é o processo de coleta e análise de informações sobre seus concorrentes, com o objetivo de entender suas estratégias, pontos fortes e fracos, e oportunidades de mercado.

Foram realizados a análise de concorrência dos 3 aplicativos que serão vistos nas figuras 2.2.1, 2.2.2 e 2.2.3

2.2.1 Ludo STAR

Foi feita a análise do jogo Ludo STAR.

O Ludo STAR é uma versão mais moderna do jogo ludo.

Dentre os outros jogos de ludo da Play Store ele provavelmente é o que mais se destaca em meio a multidão, apesar de não ser o mais baixado.

2.2.1.1 Pontos Positivos:

Foram observados os seguintes pontos positivos em relação ao app:

- **Identidade visual:** Este jogo possui um visual bem moderno e de destaque, que faz ele se diferenciar dentre as demais opções;
- **Vários tabuleiros:** Ele possui uma variedade bem interessante de tabuleiros que podem ser utilizados, cada um com uma temática única e chamativa;

- Online: Um dos únicos jogos de tabuleiro para celular que pode ser jogado online e com chat de voz.

2.2.1.2 Pontos Negativos

Foram observados os seguintes pontos negativos em relação ao app:

- Excesso de bots: Muitos jogadores relatam nas avaliações estarem largando o jogo devido ao excesso de bots nas partidas online, o que tira toda a emoção de jogar online, visto que se torna o mesmo do que optar jogar contra a máquina.

2.2.2 Ludo

Foi feita a análise do app Ludo disponível na playstore desde 2019. Com um nome simples e jogabilidade intuitiva, este app oferece uma experiência de jogo fácil e agradável para usuários de todas as idades. A interface do usuário é desenhada para ser simples e direta, permitindo que os jogadores naveguem e joguem sem dificuldades.

2.2.2.1 Pontos Positivos

Foram observados os seguintes pontos positivos em relação ao app:

- Temática clássica: Mantém quase 100% da essência do jogo original, desviando um pouco apenas em relação às simplificações feitas; em relação ao jogo original.
- Bem avaliado: O Ludo possui mais de 100 milhões de downloads e ainda possui uma avaliação de 4.7, o que com certeza demonstra o quão forte ele é atualmente na Play Store.

2.2.2.2 Pontos Negativos

Foram observados os seguintes pontos negativos em relação ao app:

- Simplicidade: Para jogadores que estão acostumados com o ludo tradicional a remoção de algumas mecânicas como as casas especiais (que são reduzidas nesse jogo) pode ser incômoda;

2.2.3 Club Vegas

A análise a seguir foi realizada baseada no Jogo Club Vegas.

Apesar de incluir jogos de cassino, o Club Vegas não envolve apostas com dinheiro real.

Ele tem várias opções de jogos, mas pode não ser atrativo para quem busca mais adrenalina das apostas. Porém pode ser visto com bons olhos por quem busca jogar apenas para se divertir sem preocupações.

2.2.3.1 Pontos Positivos

Foram observados os seguintes pontos positivos em relação ao app:

- Sem perdas: Por não incluir apostas com dinheiro real, pode ser jogado até por crianças e não se possui risco de perder dinheiro;
- Variedade de jogos: Apresenta uma grande variedade de jogos, fazendo com que os usuários não enjoem de jogar tão rápido;
- Estabelecido no meio: O app já está na Playstore desde 2017, o que já é um tempo considerável.

2.2.3.2 Pontos Negativos

Foram observados os seguintes pontos negativos em relação ao app:

- Excesso de publicidade: Contém uma quantidade muito grande de anúncios, o que vem a estressar a maioria dos usuários, como podemos observar nas avaliações da play store

2.4 REQUISITOS FUNCIONAIS

Segundo Prikladnicki (2015) “ Requisitos relacionados com a primeira parte dessa definição — ‘o que um sistema deve fazer’, ou seja, suas funcionalidades — são chamados de Requisitos Funcionais”

A seguir serão exibidos os requisitos funcionais que serão usados no nosso sistema.

- RF01 - Definir jogador: Os jogadores devem inserir seus nomes para acessar o jogo;
- RF02 - Suportar vários jogadores: O jogo deve suportar pelo menos 2 jogadores por partida, tendo o limite máximo de 4 pessoas;
- RF03 - Exibir regras: É necessário explicar as regras para que todos os participantes possam entendê-las com clareza antes de começarem a jogar, assim não ficarão perdidos e saberão pelo menos os conceitos básicos do ludo;
- RF04 - Sistema de Apostas: Deve haver um sistema de apostas integrado, permitindo que os jogadores apostem dinheiro em suas partidas;
- RF05 - Ranking: Ao fim da partida os jogadores devem ter uma visão geral de quem ganhou, quem perdeu e quanto cada um faturou ou perdeu.

2.5 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

Segundo Prikladnicki (2015) “Os requisitos relacionados com a segunda parte — “sob que restrições” — são chamados de Requisitos Não-Funcionais”

A seguir serão exibidos os requisitos não funcionais que serão usados no nosso sistema.

- RNF01 - Segurança: O jogo deve assegurar a segurança de seus usuários, garantindo que dados importantes não sejam vazados e usados indevidamente por pessoas mal intencionadas;
- RNF02 - Eficiência: O Ludo Royale deve ter carregamentos rápidos e buscar ser o mais intuitivo possível para que não seja necessário perder muito tempo no menu e telas de loading;
- RNF03 - Compatibilidade: Deve ser leve, rodando em quase todos os dispositivos móveis sem apresentar travamentos e demais incômodos;
- RNF04 - Usabilidade: A interface do usuário deve ser intuitiva e fácil de usar, garantindo que os jogadores possam navegar pelo jogo sem dificuldades;
- RNF05 - Confiabilidade: O jogo precisa ser confiável e transmitir a sensação de segurança para quem for jogá-lo, caso contrário ninguém depositará dinheiro para apostar nele.

2.6 REGRAS DE NEGÓCIO

Segundo Zachman (2020) “As Regras de Negócio são um dos mecanismos para regular este sistema e têm suas raízes na Inteligência Artificial. Elas podem ser vistas como análogas aos esportes: um jogo esportivo consiste em termos, fatos, regras e procedimentos”

A seguir serão exibidos as regras de negócio que foram implantadas no sistema.

- RN01 - Restrição de Idade para Apostas: Os jogadores devem ter a idade mínima legal para jogar e apostar (no caso do Brasil, 18 anos);
- RN02 - Limite de Apostas: O jogo deve estabelecer limites claros para o valor máximo e mínimo que os jogadores podem apostar em cada partida, garantindo uma experiência de jogo responsável;
- RN03 - Política de Jogo Justo: Todas as partidas devem ser conduzidas de forma justa e imparcial, com resultados determinados exclusivamente pelo jogo e sem qualquer manipulação por parte dos administradores;
- RN04 - Proibição de Uso de Bots: Os jogadores não devem usar ou se envolver em qualquer forma de automação ou bots para obter vantagem indevida no jogo;
- RN05 - Responsabilidade do Jogador: Os jogadores são responsáveis por garantir que cumpram todas as leis e regulamentações locais relacionadas a jogos de azar e apostas online;
- RN06 - Proteção de Dados Pessoais: A plataforma deve garantir a segurança e a privacidade dos dados pessoais dos jogadores, conforme exigido pelas leis de proteção de dados;
- RN07 - Limite de Caracteres: O nome dos jogadores pode ter no máximo 9 caracteres.

2.7 DIAGRAMA DE CASOS DE USO

Segundo Jacobson (2011) “A prática dos casos de utilização tem evoluído ao longo dos anos, inspirada por ideias de muitas pessoas diferentes, tendo as ideias mais recentes incorporadas no Use-Case. Uma nova ideia é dividir um caso de uso em fatias de casos de uso.^{5,8} A ideia de dimensionar esses slides para se tornarem itens de backlog adequados e relacioná-los com de utilizador está no centro do Use-Case.

Na figura 2 será mostrado o caso de uso do nosso sistema.

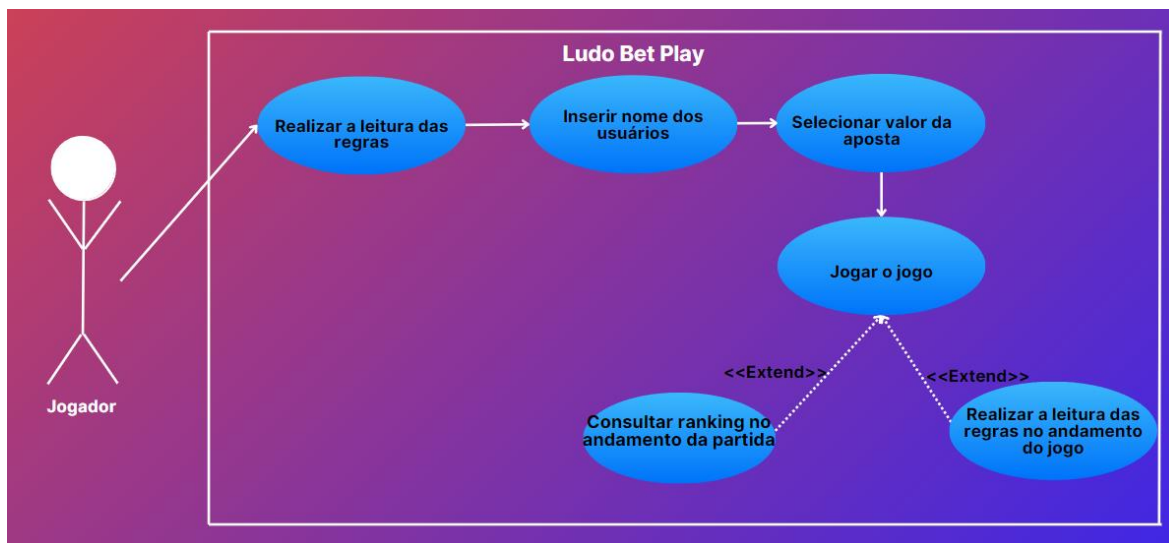


FIGURA 2: Caso de Uso do Ludo Bet Play
FONTE: O AUTOR, 2024

2.9 PROTÓTIPO E DESCRIÇÃO DE CASOS DE USO

Segundo Guedes (2018), uma descrição de caso de uso descreve como será a funcionalidade do sistema, através de uma ou mais interações do usuário para que eles possam solucionar problemas que possam surgir ou apenas ter um Organizações maiores. O principal objetivo dos casos de uso é capturar o comportamento Análise um sistema da perspectiva do usuário final para atingir um ou mais objetivos alvo.

A figura 3 descreve a interação dos usuários com o sistema.

NOME DO CASO DE USO	JOGAR O JOGO
Ator principal	Jogador
Resumo	Os jogadores jogam a partida até um deles chegar ao fim do tabuleiro com as 4 peças
Pré-condição	Os jogadores já devem estar definidos, assim como a quantidade de pessoas que vão jogar na partida e o valor da aposta
FLUXO PRINCIPAL	
Ações do ator	Ações do sistema
1. Definir o primeiro jogador	
	2. Efetuar o sorteio de número aleatório do dado
	3. Organizar a ordem dos jogadores
4. Continuar jogando até um dos participantes ganhar	
	5. Dividir o dinheiro entre os jogadores baseado nos resultados da partida
FLUXO SECUNDÁRIO	
Resumo	Consultar as regras durante o andamento da partida
Pré-condição	Já estar no andamento das partidas

1. Abrir as regras	
	2. Exibir a tela das regras caso um dos jogadores deseje lembrá-las

FIGURA 3: Descrição de caso de uso do projeto Ludo Bet Play
FONTE: O AUTOR, 2024

A seguir, será mostrado duas figuras (4 e 5) a figura 4 referente ao nosso protótipo de tela inicial, e a figura 5 referente ao protótipo do nosso tabuleiro.

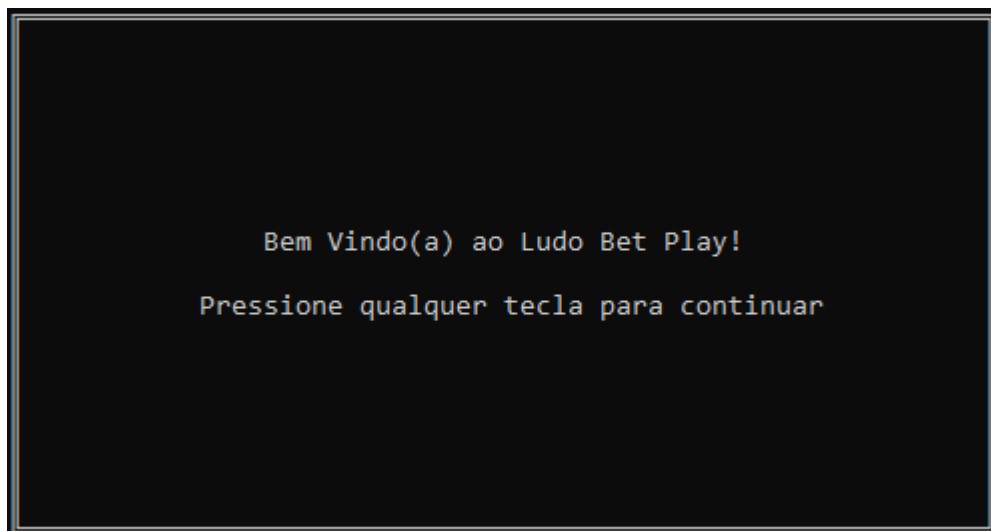


FIGURA 4: Protótipo de tela inicial do Ludo Bet Play
FONTE: O AUTOR, 2024

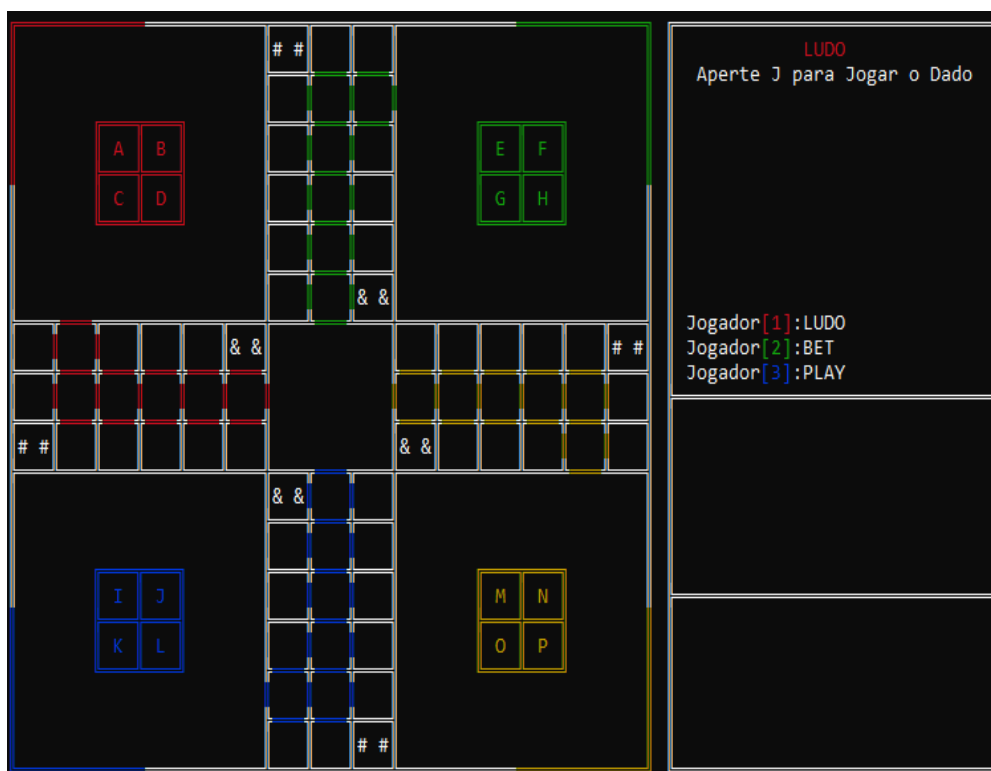


FIGURA 5: Protótipo de tela do tabuleiro do Ludo Bet Play
FONTE: O AUTOR, 2024

2.11 TECNOLOGIAS UTILIZADAS

A seguir será exibida as tecnologias utilizadas para o desenvolvimento do projeto:

- Dev C++: Utilizamos apenas a linguagem C para o desenvolvimento do projeto;

- Visual Studio Code: Utilizado para desenvolver o projeto, também em linguagem C;
- Lucid App: Usado para fazer o diagrama de caso de uso do projeto;
- PM Canvas: Usado para fazer o PM Canvas do projeto;
- Canva: Utilizado para criação dos slides, PM Canvas e Caso de Uso.

3. CONCLUSÃO

No desenvolvimento do projeto, tornou-se evidente o grande potencial do jogo de cassino proposto. Ao integrar o jogo de tabuleiro Ludo com plataformas de apostas online, percebemos como essa fusão cria uma experiência emocionante e cativante para jogadores de todas as idades. A utilização de tecnologias inovadoras e a abordagem centrada no jogador permitem que o jogo ofereça não apenas diversão, mas também segurança e integridade. Considerando todos os aspectos do desenvolvimento e gerenciamento do jogo, podemos concluir que ele atende às expectativas e se destaca como uma ferramenta valiosa e acessível para quem busca entretenimento e emoção em um ambiente virtual.

4. REFERÊNCIAS

- GUEDES. UML 2 - ***Uma Abordagem Prática - 3ª Edição: Uma Abordagem Prática***, 2018.
- HOFMANN. ***Análise de Concorrentes: Extraia Lições Valiosas***, p. 10, 2023.
- JACOBSON, SPENCE, KERR. ***Use Case 2.0***, p. 2, 2011.
- PRIKLADNICKI, AUDY. ***Engenharia de Software Moderna***, p. 27, 2015.
- REIS. ***Project Model Canvas***, p. 4, 2018.
- ZACHMAN. ***Mastering Business Rules***, p. 8, 2020.