

Projeto Hora do Show – O Jogo

Alunos: Luis Eduardo Siqueira Cortina, Matheus José de Castro, Jonatas Ferreira Bordignon;
Orientadores: Carlos Eduardo Beluzo, Ricardo Barz Sovat, Andreiuid Sheffer Corrêa, Fabio Feliciano de Oliveira, Zady Castañera Salazar;
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia São Paulo – *Campus Campinas*;

Objetivo

O jogo Hora do Show é desenvolvido para dispositivos móveis que rodam o Sistema Operacional Android, com as versões 4.4 (KitKat) ou superior.

Introdução

Inspirado no viral “Trapézio Descendente Voltou” [1], do *youtuber* Felipe Franco, e equipe levantou a ideia de fazer um jogo que ao mesmo tempo que entretém, inspira jovens à prática de exercícios físicos através de uma abordagem bem-humorada.

Materiais e Métodos

Após um *brainstorm* com a equipe do projeto, levantou-se a ideia do jogo. Com uma pesquisa mais aprofundada, decidiu-se centralizar a temática num universo fictício inspirado no realidade dos *bodybuilders* [1].

A interface gráfica do jogo conta com *sprites* de diversos ícones do mundo dos exercícios físicos como haltere, esteira, batata doce, entre outros.

Desenvolvido na plataforma *Unity* [2], os *scripts* do jogo Hora do Show foram escritos na linguagem *C#*[3]. O jogo também faz uso das bibliotecas da linguagem *SQLite* [4] para Android, para implementar o banco de dados.

Para os dados do jogo, foi elaborado um projeto de banco de dados relacional [5].

Resultados preliminares

O diagrama de entidade-relacionamento (DER) foi criado para representar a organização dos dados do jogo, conforme figura 1.

Em desenvolvimento desde Agosto de 2016, a equipe do projeto Hora do Show – O Jogo conseguiu, até o momento, desenvolver e implementar os menus na aplicação, conforme expresso na figura 2, reunir parte do material gráfico necessário para o jogo, segundo figura e implementar o banco de dados usando o *SQLite*.

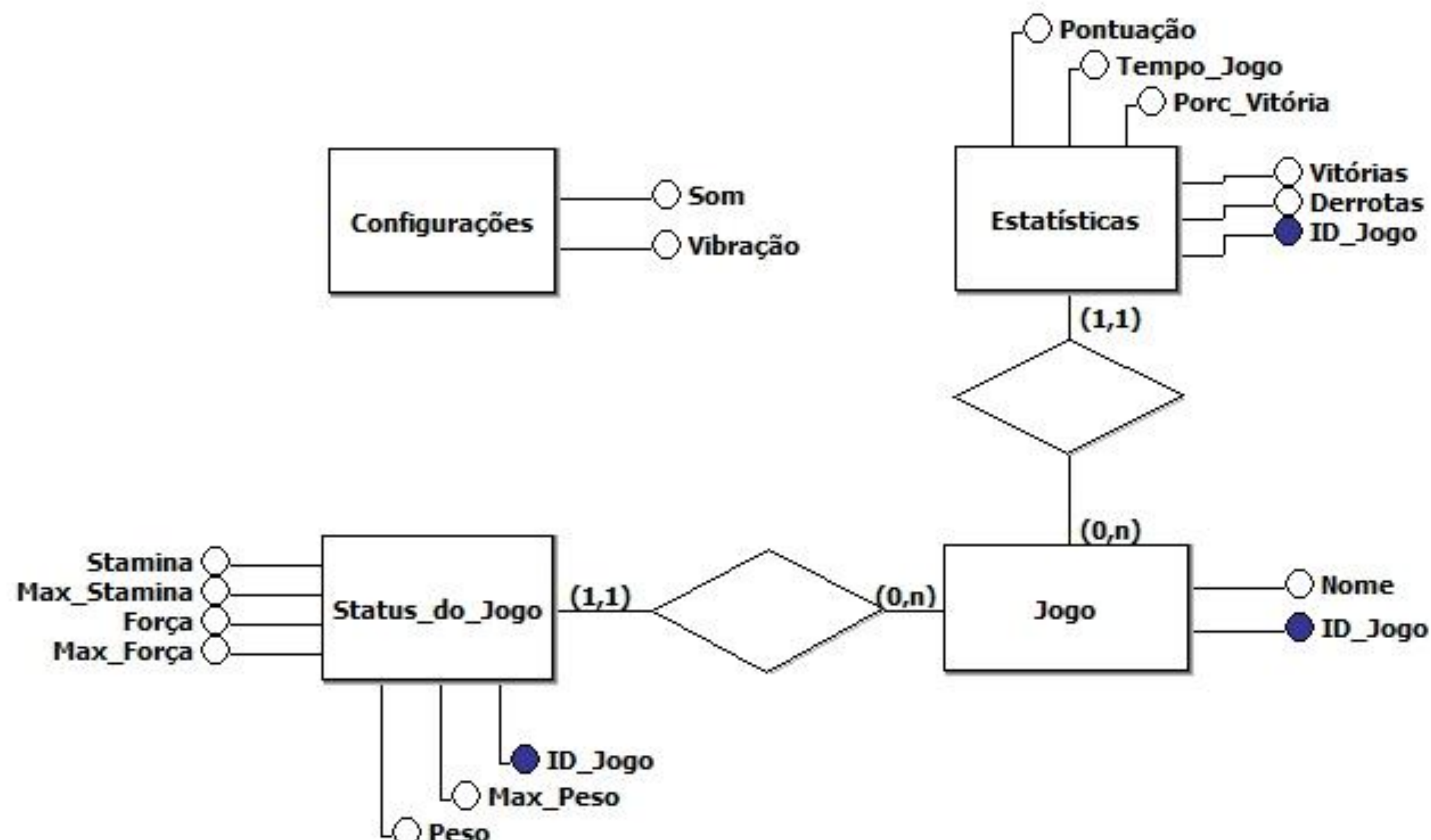


Figura 1: MER do projeto.



Figura 2: Caputra de tela da aplicação.



Figura 3: Personagem Bill e sua esteira (uma das dificuldades do jogo).

Referências

- [1] FRANCO, Felipe. Trapézio Descendente Voltou (Original). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=wwUfEsynaqU>>. Acesso em 27 de agosto de 2016.
- [2] Manual, Unity3D. Disponível em: <<https://docs.unity3d.com/Manual/index.html>>. Acesso em 02 de setembro de 2016.
- [3] DEITEL, Harvey M. C# for Programmer - 2º ed. - Crawfordsville, Indiana, Estados Unidos: Pearson Education, 2005.
- [4] Query Language, SQLite. Disponível em: <<https://www.sqlite.org/lang.html>>. Acesso em 15 de setembro de 2016.
- [5] HEUSER, Carlos Alberto. Projeto de banco de Dados/ Carlos Alberto Heuser. - 6º ed. - Porto Alegre: Bookman, 2009.

Conclusão

Atendendo a demanda proposta, o jogo foi criado dentro do Sistema Operacional Android, abrangendo a temática proposta com sucesso usando os materiais como a plataforma Unity, a linguagem *C#* e as bibliotecas da linguagem *SQLite* para Android.

O processo de publicação do jogo na Google Play Store está em andamento e em breve estará disponível para *download*. Futuramente, planeja-se diversificá-lo para outras plataformas, como *iOS* e *Windows Phone*.