

## Um jogo

Esta atividade pede que você faça o ciclo completo de um jogo digital. Começa por dar um nome (seja criativo) e depois uma declaração escrita de objetivo, regras, penalidades e recompensas, estratégia para vencer ou para não perder, bem como quaisquer balisadores que devam ser obedecidos pelo jogo. Vamos lá

**Nome** - Embora os autores discordem, eu defendo vigorosamente que qualquer criação comece pelo seu nome. Quando algo tem nome, ele pode ser nomeado, personalizado, negociado, citado ou ocupa nossos pensamentos. Algo sem nome é uma entidade etérea que ainda não tem existência real. Nada impede, que diante de um nome ruim, ele seja mudado à frente. Mas, mesmo assim, ele teve um nome todo o tempo. Então vamos lá, o nome do jogo é \_\_\_\_\_.

**Descrição** Uma ou duas frases descrevendo o jogo. Não pode passar de três frases. O objetivo desta restrição é obrigar você a resumir os pontos que importam no ambiente do jogo. Detalhes ficam mais para a frente, até porque nesta etapa são desconhecidos. Então a descrição do jogo é \_\_\_\_\_

**Objetivo** O jogo vai acabar quando: \_\_\_\_\_

**Plataforma** Celular, micro, tablet. Windows, android, Apple. App inventor, Python (aqui talvez usando o pacote Pygame), C/C++. Usuário único ou uma comunidade de usuários. Jogo determinístico ou envolvendo algum tipo de aleatoriedade. Qualquer outra característica do jogo. Importante: se você for usar algum componente externo no APP Inventor (sensores, conexão com o Google Maps, leitura e gravação de arquivos, conexão com a linha Mindstorm, etc etc), descreva no verso ou em material à parte, tais componentes e como eles vão ser usados. \_\_\_\_\_

**adicionais** Sons, ruídos, imagens, animações que você usará. Qual a origem deles. O que você vai produzir do zero e o que vai pegar pronto (onde ?) \_\_\_\_\_

**O que o jogo NÃO fará** É importante descrever as habilidades/funções que não vão ser implementadas. Ajudar a delimitar o escopo e diminuir expectativas. \_\_\_\_\_

**Algoritmos a usar** Vai haver algum algoritmo específico (A\*, Mini-max, ?). Qual a origem deste algoritmo. Como ele vai ser implementado ? \_\_\_\_\_

**Quantos jogadores ? Memória ?** O jogo vai guardar desempenhos ? Onde e como ? Envolve apenas um jogador ou uma comunidade ? Qual ? Como as pessoas vão se organizar ? O jogo é contra o computador, contra outro humano ou contra o Universo ? \_\_\_\_\_

**Cópia ? Produção inédita ? Adaptação** Não há problema em usar idéias alheias, DESDE que este fato esteja registrado. Muitas vezes o registro é sensível (por causa da questão dos direitos autorais e eventuais pagamentos de royalties). Mas, como somos um ambiente acadêmico, estamos de alguma maneira protegidos desta questão. O ponto aqui não é legal e sim logístico: ajuda estabelecer os modelos a seguir. \_\_\_\_\_

**Telas** Rascunhe, usando lápis de cor (ou aplicativo equivalente) as telas do jogo. Anexe a esta folha o conjunto de telas. Importante, que este projeto deve ser feito ANTES do jogo começar a ser desenvolvido. \_\_\_\_\_

**Funcionalidades do jogo** Descreva quais as etapas ou possibilidades do jogo. O que caracteriza cada uma e como o jogo se comporta em cada uma delas. \_\_\_\_\_

**Etapas** Há mais de uma ? Como se passa de etapa ? \_\_\_\_\_

## Avaliação

Ao contrário de todas as folhas até hoje feitas da disciplina, agora a avaliação vai envolver aspectos subjetivos, estéticos, de criatividade e de esforço versus obtenção de resultados. <sup>1</sup> A nota 10 está reservado aos jogos que me surpreenderem. Jogos mais simples, ainda que corretamente desenvolvidos e implementados terão nota entre 8 e 9. Daí para a frente, os graus irão decrescendo em função do que for produzido.

Os critérios:

Critério	valor
Nome	
A idéia do jogo	
Funcionalidades	
Aspectos visuais	
Sons	
Criatividade	
Inovação	
Qualidade da construção	
Funcionamento	
Bugs	
Correta atribuição de idéias/implementações alheias	
Aproveitamento de insumos da plataforma	
Esforço de aprendizagem de coisas novas	
Se fosse comprar este jogo, quanto pagaria	

Uma questão final: Seja ambicioso, mesmo que dê com os burros n'água. Vou avaliar melhor quem quiser fazer algo fantástico (e não conseguir completamente) do que quem propuser um jogo fácil e burocrático, ainda que ele funcione super bem.

Avaliação final \_\_\_\_\_



405-75565 -

<sup>1</sup>Vale descrever a estratégia usada por Hiroshi Yamaushi, neto do fundador na Nintendo, quando a empresa deixou de construir baralhos e passou a se dedicar a videogames. O Hiroshi, reunia os melhores cérebros da Nintendo e os dividia em 4 equipes. Dava 6 meses para cada equipe desenvolver um jogo que a equipe projetava. Ao final do prazo, havia uma apresentação dos 4 jogos a ele, e só a ele, o Hiroshi. Ele fazia uma avaliação demorada e criteriosa. Ao final das apresentações ele escolhia UM único jogo, que era produzido industrialmente. Os outros 3, eram jogados no lixo. Essa história eu li em algum lugar respeitável. Não sei se é completamente verdadeira, desconfio que não. De qualquer maneira *Si non è vero è ben trovato*. (Se não é verdade, é uma boa história.)

## Um jogo

Esta atividade pede que você faça o ciclo completo de um jogo digital. Começa por dar um nome (seja criativo) e depois uma declaração escrita de objetivo, regras, penalidades e recompensas, estratégia para vencer ou para não perder, bem como quaisquer balisadores que devam ser obedecidos pelo jogo. Vamos lá

**Nome** - Embora os autores discordem, eu defendo vigorosamente que qualquer criação comece pelo seu nome. Quando algo tem nome, ele pode ser nomeado, personalizado, negociado, citado ou ocupa nossos pensamentos. Algo sem nome é uma entidade etérea que ainda não tem existência real. Nada impede, que diante de um nome ruim, ele seja mudado à frente. Mas, mesmo assim, ele teve um nome todo o tempo. Então vamos lá, o nome do jogo é \_\_\_\_\_.

**Descrição** Uma ou duas frases descrevendo o jogo. Não pode passar de três frases. O objetivo desta restrição é obrigar você a resumir os pontos que importam no ambiente do jogo. Detalhes ficam mais para a frente, até porque nesta etapa são desconhecidos. Então a descrição do jogo é \_\_\_\_\_

**Objetivo** O jogo vai acabar quando: \_\_\_\_\_

**Plataforma** Celular, micro, tablet. Windows, android, Apple. App inventor, Python (aqui talvez usando o pacote Pygame), C/C++. Usuário único ou uma comunidade de usuários. Jogo determinístico ou envolvendo algum tipo de aleatoriedade. Qualquer outra característica do jogo. Importante: se você for usar algum componente externo no APP Inventor (sensores, conexão com o Google Maps, leitura e gravação de arquivos, conexão com a linha Mindstorm, etc etc), descreva no verso ou em material à parte, tais componentes e como eles vão ser usados. \_\_\_\_\_

**adicionais** Sons, ruídos, imagens, animações que você usará. Qual a origem deles. O que você vai produzir do zero e o que vai pegar pronto (onde ?) \_\_\_\_\_

**O que o jogo NÃO fará** É importante descrever as habilidades/funções que não vão ser implementadas. Ajudar a delimitar o escopo e diminuir expectativas. \_\_\_\_\_

**Algoritmos a usar** Vai haver algum algoritmo específico (A\*, Minimax, ?). Qual a origem deste algoritmo. Como ele vai ser implementado ? \_\_\_\_\_

**Quantos jogadores ? Memória ?** O jogo vai guardar desempenhos ? Onde e como ? Envolve apenas um jogador ou uma comunidade ? Qual ? Como as pessoas vão se organizar ? O jogo é contra o computador, contra outro humano ou contra o Universo ? \_\_\_\_\_

**Cópia ? Produção inédita ? Adaptação** Não há problema em usar idéias alheias, DESDE que este fato esteja registrado. Muitas vezes o registro é sensível (por causa da questão dos direitos autorais e eventuais pagamentos de royalties). Mas, como somos um ambiente acadêmico, estamos de alguma maneira protegidos desta questão. O ponto aqui não é legal e sim logístico: ajuda estabelecer os modelos a seguir. \_\_\_\_\_

**Telas** Rascunhe, usando lápis de cor (ou aplicativo equivalente) as telas do jogo. Anexe a esta folha o conjunto de telas. Importante, que este projeto deve ser feito ANTES do jogo começar a ser desenvolvido. \_\_\_\_\_

**Funcionalidades do jogo** Descreva quais as etapas ou possibilidades do jogo. O que caracteriza cada uma e como o jogo se comporta em cada uma delas. \_\_\_\_\_

**Etapas** Há mais de uma ? Como se passa de etapa ? \_\_\_\_\_

## Avaliação

Ao contrário de todas as folhas até hoje feitas da disciplina, agora a avaliação vai envolver aspectos subjetivos, estéticos, de criatividade e de esforço versus obtenção de resultados. <sup>2</sup> A nota 10 está reservado aos jogos que me surpreenderem. Jogos mais simples, ainda que corretamente desenvolvidos e implementados terão nota entre 8 e 9. Daí para a frente, os graus irão decrescendo em função do que for produzido.

Os critérios:

Critério	valor
Nome	
A idéia do jogo	
Funcionalidades	
Aspectos visuais	
Sons	
Criatividade	
Inovação	
Qualidade da construção	
Funcionamento	
Bugs	
Correta atribuição de idéias/implementações alheias	
Aproveitamento de insumos da plataforma	
Esforço de aprendizagem de coisas novas	
Se fosse comprar este jogo, quanto pagaria	

Uma questão final: Seja ambicioso, mesmo que dê com os burros n'água. Vou avaliar melhor quem quiser fazer algo fantástico (e não conseguir completamente) do que quem propuser um jogo fácil e burocrático, ainda que ele funcione super bem.

Avaliação final \_\_\_\_\_



405-75572 -

<sup>2</sup>Vale descrever a estratégia usada por Hiroshi Yamaushi, neto do fundador na Nintendo, quando a empresa deixou de construir baralhos e passou a se dedicar a videogames. O Hiroshi, reunia os melhores cérebros da Nintendo e os dividia em 4 equipes. Dava 6 meses para cada equipe desenvolver um jogo que a equipe projetava. Ao final do prazo, havia uma apresentação dos 4 jogos a ele, e só a ele, o Hiroshi. Ele fazia uma avaliação demorada e criteriosa. Ao final das apresentações ele escolhia UM único jogo, que era produzido industrialmente. Os outros 3, eram jogados no lixo. Essa história eu li em algum lugar respeitável. Não sei se é completamente verdadeira, desconfio que não. De qualquer maneira *Si non è vero è ben trovato*. (Se não é verdade, é uma boa história.)

## Um jogo

Esta atividade pede que você faça o ciclo completo de um jogo digital. Começa por dar um nome (seja criativo) e depois uma declaração escrita de objetivo, regras, penalidades e recompensas, estratégia para vencer ou para não perder, bem como quaisquer balisadores que devam ser obedecidos pelo jogo. Vamos lá

**Nome** - Embora os autores discordem, eu defendo vigorosamente que qualquer criação comece pelo seu nome. Quando algo tem nome, ele pode ser nomeado, personalizado, negociado, citado ou ocupa nossos pensamentos. Algo sem nome é uma entidade etérea que ainda não tem existência real. Nada impede, que diante de um nome ruim, ele seja mudado à frente. Mas, mesmo assim, ele teve um nome todo o tempo. Então vamos lá, o nome do jogo é \_\_\_\_\_.

**Descrição** Uma ou duas frases descrevendo o jogo. Não pode passar de três frases. O objetivo desta restrição é obrigar você a resumir os pontos que importam no ambiente do jogo. Detalhes ficam mais para a frente, até porque nesta etapa são desconhecidos. Então a descrição do jogo é \_\_\_\_\_

**Objetivo** O jogo vai acabar quando: \_\_\_\_\_

**Plataforma** Celular, micro, tablet. Windows, android, Apple. App inventor, Python (aqui talvez usando o pacote Pygame), C/C++. Usuário único ou uma comunidade de usuários. Jogo determinístico ou envolvendo algum tipo de aleatoriedade. Qualquer outra característica do jogo. Importante: se você for usar algum componente externo no APP Inventor (sensores, conexão com o Google Maps, leitura e gravação de arquivos, conexão com a linha Mindstorm, etc etc), descreva no verso ou em material à parte, tais componentes e como eles vão ser usados. \_\_\_\_\_

**adicionais** Sons, ruídos, imagens, animações que você usará. Qual a origem deles. O que você vai produzir do zero e o que vai pegar pronto (onde ?) \_\_\_\_\_

**O que o jogo NÃO fará** É importante descrever as habilidades/funções que não vão ser implementadas. Ajudar a delimitar o escopo e diminuir expectativas. \_\_\_\_\_

**Algoritmos a usar** Vai haver algum algoritmo específico (A\*, Minimax, ?). Qual a origem deste algoritmo. Como ele vai ser implementado ? \_\_\_\_\_

**Quantos jogadores ? Memória ?** O jogo vai guardar desempenhos ? Onde e como ? Envolve apenas um jogador ou uma comunidade ? Qual ? Como as pessoas vão se organizar ? O jogo é contra o computador, contra outro humano ou contra o Universo ? \_\_\_\_\_

**Cópia ? Produção inédita ? Adaptação** Não há problema em usar idéias alheias, DESDE que este fato esteja registrado. Muitas vezes o registro é sensível (por causa da questão dos direitos autorais e eventuais pagamentos de royalties). Mas, como somos um ambiente acadêmico, estamos de alguma maneira protegidos desta questão. O ponto aqui não é legal e sim logístico: ajuda estabelecer os modelos a seguir. \_\_\_\_\_

**Telas** Rascunhe, usando lápis de cor (ou aplicativo equivalente) as telas do jogo. Anexe a esta folha o conjunto de telas. Importante, que este projeto deve ser feito ANTES do jogo começar a ser desenvolvido. \_\_\_\_\_

**Funcionalidades do jogo** Descreva quais as etapas ou possibilidades do jogo. O que caracteriza cada uma e como o jogo se comporta em cada uma delas. \_\_\_\_\_

**Etapas** Há mais de uma ? Como se passa de etapa ? \_\_\_\_\_

## Avaliação

Ao contrário de todas as folhas até hoje feitas da disciplina, agora a avaliação vai envolver aspectos subjetivos, estéticos, de criatividade e de esforço versus obtenção de resultados. <sup>3</sup> A nota 10 está reservado aos jogos que me surpreenderem. Jogos mais simples, ainda que corretamente desenvolvidos e implementados terão nota entre 8 e 9. Daí para a frente, os graus irão decrescendo em função do que for produzido.

Os critérios:

Critério	valor
Nome	
A idéia do jogo	
Funcionalidades	
Aspectos visuais	
Sons	
Criatividade	
Inovação	
Qualidade da construção	
Funcionamento	
Bugs	
Correta atribuição de idéias/implementações alheias	
Aproveitamento de insumos da plataforma	
Esforço de aprendizagem de coisas novas	
Se fosse comprar este jogo, quanto pagaria	

Uma questão final: Seja ambicioso, mesmo que dê com os burros n'água. Vou avaliar melhor quem quiser fazer algo fantástico (e não conseguir completamente) do que quem propuser um jogo fácil e burocrático, ainda que ele funcione super bem.

Avaliação final \_\_\_\_\_



405-75589 -

<sup>3</sup>Vale descrever a estratégia usada por Hiroshi Yamaushi, neto do fundador na Nintendo, quando a empresa deixou de construir baralhos e passou a se dedicar a videogames. O Hiroshi, reunia os melhores cérebros da Nintendo e os dividia em 4 equipes. Dava 6 meses para cada equipe desenvolver um jogo que a equipe projetava. Ao final do prazo, havia uma apresentação dos 4 jogos a ele, e só a ele, o Hiroshi. Ele fazia uma avaliação demorada e criteriosa. Ao final das apresentações ele escolhia UM único jogo, que era produzido industrialmente. Os outros 3, eram jogados no lixo. Essa história eu li em algum lugar respeitável. Não sei se é completamente verdadeira, desconfio que não. De qualquer maneira *Si non è vero è ben trovato*. (Se não é verdade, é uma boa história.)

## Um jogo

Esta atividade pede que você faça o ciclo completo de um jogo digital. Começa por dar um nome (seja criativo) e depois uma declaração escrita de objetivo, regras, penalidades e recompensas, estratégia para vencer ou para não perder, bem como quaisquer balisadores que devam ser obedecidos pelo jogo. Vamos lá

**Nome** - Embora os autores discordem, eu defendo vigorosamente que qualquer criação comece pelo seu nome. Quando algo tem nome, ele pode ser nomeado, personalizado, negociado, citado ou ocupa nossos pensamentos. Algo sem nome é uma entidade etérea que ainda não tem existência real. Nada impede, que diante de um nome ruim, ele seja mudado à frente. Mas, mesmo assim, ele teve um nome todo o tempo. Então vamos lá, o nome do jogo é \_\_\_\_\_.

**Descrição** Uma ou duas frases descrevendo o jogo. Não pode passar de três frases. O objetivo desta restrição é obrigar você a resumir os pontos que importam no ambiente do jogo. Detalhes ficam mais para a frente, até porque nesta etapa são desconhecidos. Então a descrição do jogo é \_\_\_\_\_

**Objetivo** O jogo vai acabar quando: \_\_\_\_\_

**Plataforma** Celular, micro, tablet. Windows, android, Apple. App inventor, Python (aqui talvez usando o pacote Pygame), C/C++. Usuário único ou uma comunidade de usuários. Jogo determinístico ou envolvendo algum tipo de aleatoriedade. Qualquer outra característica do jogo. Importante: se você for usar algum componente externo no APP Inventor (sensores, conexão com o Google Maps, leitura e gravação de arquivos, conexão com a linha Mindstorm, etc etc), descreva no verso ou em material à parte, tais componentes e como eles vão ser usados. \_\_\_\_\_

**adicionais** Sons, ruídos, imagens, animações que você usará. Qual a origem deles. O que você vai produzir do zero e o que vai pegar pronto (onde ?) \_\_\_\_\_

**O que o jogo NÃO fará** É importante descrever as habilidades/funções que não vão ser implementadas. Ajudar a delimitar o escopo e diminuir expectativas. \_\_\_\_\_

**Algoritmos a usar** Vai haver algum algoritmo específico (A\*, Minimax, ?). Qual a origem deste algoritmo. Como ele vai ser implementado ? \_\_\_\_\_

**Quantos jogadores ? Memória ?** O jogo vai guardar desempenhos ? Onde e como ? Envolve apenas um jogador ou uma comunidade ? Qual ? Como as pessoas vão se organizar ? O jogo é contra o computador, contra outro humano ou contra o Universo ? \_\_\_\_\_

**Cópia ? Produção inédita ? Adaptação** Não há problema em usar idéias alheias, DESDE que este fato esteja registrado. Muitas vezes o registro é sensível (por causa da questão dos direitos autorais e eventuais pagamentos de royalties). Mas, como somos um ambiente acadêmico, estamos de alguma maneira protegidos desta questão. O ponto aqui não é legal e sim logístico: ajuda estabelecer os modelos a seguir. \_\_\_\_\_

**Telas** Rascunhe, usando lápis de cor (ou aplicativo equivalente) as telas do jogo. Anexe a esta folha o conjunto de telas. Importante, que este projeto deve ser feito ANTES do jogo começar a ser desenvolvido.

**Funcionalidades do jogo** Descreva quais as etapas ou possibilidades do jogo. O que caracteriza cada uma e como o jogo se comporta em cada uma delas. \_\_\_\_\_

**Etapas** Há mais de uma ? Como se passa de etapa ? \_\_\_\_\_

## Avaliação

Ao contrário de todas as folhas até hoje feitas da disciplina, agora a avaliação vai envolver aspectos subjetivos, estéticos, de criatividade e de esforço versus obtenção de resultados. <sup>4</sup> A nota 10 está reservado aos jogos que me surpreenderem. Jogos mais simples, ainda que corretamente desenvolvidos e implementados terão nota entre 8 e 9. Daí para a frente, os graus irão decrescendo em função do que for produzido.

Os critérios:

Critério	valor
Nome	
A idéia do jogo	
Funcionalidades	
Aspectos visuais	
Sons	
Criatividade	
Inovação	
Qualidade da construção	
Funcionamento	
Bugs	
Correta atribuição de idéias/implementações alheias	
Aproveitamento de insumos da plataforma	
Esforço de aprendizagem de coisas novas	
Se fosse comprar este jogo, quanto pagaria	

Uma questão final: Seja ambicioso, mesmo que dê com os burros n'água. Vou avaliar melhor quem quiser fazer algo fantástico (e não conseguir completamente) do que quem propuser um jogo fácil e burocrático, ainda que ele funcione super bem.

Avaliação final \_\_\_\_\_



405-75596 -

<sup>4</sup>Vale descrever a estratégia usada por Hiroshi Yamaushi, neto do fundador na Nintendo, quando a empresa deixou de construir baralhos e passou a se dedicar a videogames. O Hiroshi, reunia os melhores cérebros da Nintendo e os dividia em 4 equipes. Dava 6 meses para cada equipe desenvolver um jogo que a equipe projetava. Ao final do prazo, havia uma apresentação dos 4 jogos a ele, e só a ele, o Hiroshi. Ele fazia uma avaliação demorada e criteriosa. Ao final das apresentações ele escolhia UM único jogo, que era produzido industrialmente. Os outros 3, eram jogados no lixo. Essa história eu li em algum lugar respeitável. Não sei se é completamente verdadeira, desconfio que não. De qualquer maneira *Si non è vero è ben trovato*. (Se não é verdade, é uma boa história.)

## Um jogo

Esta atividade pede que você faça o ciclo completo de um jogo digital. Começa por dar um nome (seja criativo) e depois uma declaração escrita de objetivo, regras, penalidades e recompensas, estratégia para vencer ou para não perder, bem como quaisquer balisadores que devam ser obedecidos pelo jogo. Vamos lá

**Nome** - Embora os autores discordem, eu defendo vigorosamente que qualquer criação comece pelo seu nome. Quando algo tem nome, ele pode ser nomeado, personalizado, negociado, citado ou ocupa nossos pensamentos. Algo sem nome é uma entidade etérea que ainda não tem existência real. Nada impede, que diante de um nome ruim, ele seja mudado à frente. Mas, mesmo assim, ele teve um nome todo o tempo. Então vamos lá, o nome do jogo é \_\_\_\_\_.

**Descrição** Uma ou duas frases descrevendo o jogo. Não pode passar de três frases. O objetivo desta restrição é obrigar você a resumir os pontos que importam no ambiente do jogo. Detalhes ficam mais para a frente, até porque nesta etapa são desconhecidos. Então a descrição do jogo é \_\_\_\_\_

**Objetivo** O jogo vai acabar quando: \_\_\_\_\_

**Plataforma** Celular, micro, tablet. Windows, android, Apple. App inventor, Python (aqui talvez usando o pacote Pygame), C/C++. Usuário único ou uma comunidade de usuários. Jogo determinístico ou envolvendo algum tipo de aleatoriedade. Qualquer outra característica do jogo. Importante: se você for usar algum componente externo no APP Inventor (sensores, conexão com o Google Maps, leitura e gravação de arquivos, conexão com a linha Mindstorm, etc etc), descreva no verso ou em material à parte, tais componentes e como eles vão ser usados. \_\_\_\_\_

**adicionais** Sons, ruídos, imagens, animações que você usará. Qual a origem deles. O que você vai produzir do zero e o que vai pegar pronto (onde ?) \_\_\_\_\_

**O que o jogo NÃO fará** É importante descrever as habilidades/funções que não vão ser implementadas. Ajudar a delimitar o escopo e diminuir expectativas. \_\_\_\_\_

**Algoritmos a usar** Vai haver algum algoritmo específico (A\*, Minimax, ?). Qual a origem deste algoritmo. Como ele vai ser implementado ? \_\_\_\_\_

**Quantos jogadores ? Memória ?** O jogo vai guardar desempenhos ? Onde e como ? Envolve apenas um jogador ou uma comunidade ? Qual ? Como as pessoas vão se organizar ? O jogo é contra o computador, contra outro humano ou contra o Universo ? \_\_\_\_\_

**Cópia ? Produção inédita ? Adaptação** Não há problema em usar idéias alheias, DESDE que este fato esteja registrado. Muitas vezes o registro é sensível (por causa da questão dos direitos autorais e eventuais pagamentos de royalties). Mas, como somos um ambiente acadêmico, estamos de alguma maneira protegidos desta questão. O ponto aqui não é legal e sim logístico: ajuda estabelecer os modelos a seguir. \_\_\_\_\_

**Telas** Rascunhe, usando lápis de cor (ou aplicativo equivalente) as telas do jogo. Anexe a esta folha o conjunto de telas. Importante, que este projeto deve ser feito ANTES do jogo começar a ser desenvolvido. \_\_\_\_\_

**Funcionalidades do jogo** Descreva quais as etapas ou possibilidades do jogo. O que caracteriza cada uma e como o jogo se comporta em cada uma delas. \_\_\_\_\_

**Etapas** Há mais de uma ? Como se passa de etapa ? \_\_\_\_\_

## Avaliação

Ao contrário de todas as folhas até hoje feitas da disciplina, agora a avaliação vai envolver aspectos subjetivos, estéticos, de criatividade e de esforço versus obtenção de resultados. <sup>5</sup> A nota 10 está reservado aos jogos que me surpreenderem. Jogos mais simples, ainda que corretamente desenvolvidos e implementados terão nota entre 8 e 9. Daí para a frente, os graus irão decrescendo em função do que for produzido.

Os critérios:

Critério	valor
Nome	
A idéia do jogo	
Funcionalidades	
Aspectos visuais	
Sons	
Criatividade	
Inovação	
Qualidade da construção	
Funcionamento	
Bugs	
Correta atribuição de idéias/implementações alheias	
Aproveitamento de insumos da plataforma	
Esforço de aprendizagem de coisas novas	
Se fosse comprar este jogo, quanto pagaria	

Uma questão final: Seja ambicioso, mesmo que dê com os burros n'água. Vou avaliar melhor quem quiser fazer algo fantástico (e não conseguir completamente) do que quem propuser um jogo fácil e burocrático, ainda que ele funcione super bem.

Avaliação final \_\_\_\_\_



405-75608 -

<sup>5</sup>Vale descrever a estratégia usada por Hiroshi Yamaushi, neto do fundador na Nintendo, quando a empresa deixou de construir baralhos e passou a se dedicar a videogames. O Hiroshi, reunia os melhores cérebros da Nintendo e os dividia em 4 equipes. Dava 6 meses para cada equipe desenvolver um jogo que a equipe projetava. Ao final do prazo, havia uma apresentação dos 4 jogos a ele, e só a ele, o Hiroshi. Ele fazia uma avaliação demorada e criteriosa. Ao final das apresentações ele escolhia UM único jogo, que era produzido industrialmente. Os outros 3, eram jogados no lixo. Essa história eu li em algum lugar respeitável. Não sei se é completamente verdadeira, desconfio que não. De qualquer maneira *Si non è vero è ben trovato*. (Se não é verdade, é uma boa história.)

## Um jogo

Esta atividade pede que você faça o ciclo completo de um jogo digital. Começa por dar um nome (seja criativo) e depois uma declaração escrita de objetivo, regras, penalidades e recompensas, estratégia para vencer ou para não perder, bem como quaisquer balisadores que devam ser obedecidos pelo jogo. Vamos lá

**Nome** - Embora os autores discordem, eu defendo vigorosamente que qualquer criação comece pelo seu nome. Quando algo tem nome, ele pode ser nomeado, personalizado, negociado, citado ou ocupa nossos pensamentos. Algo sem nome é uma entidade etérea que ainda não tem existência real. Nada impede, que diante de um nome ruim, ele seja mudado à frente. Mas, mesmo assim, ele teve um nome todo o tempo. Então vamos lá, o nome do jogo é \_\_\_\_\_.

**Descrição** Uma ou duas frases descrevendo o jogo. Não pode passar de três frases. O objetivo desta restrição é obrigar você a resumir os pontos que importam no ambiente do jogo. Detalhes ficam mais para a frente, até porque nesta etapa são desconhecidos. Então a descrição do jogo é \_\_\_\_\_

**Objetivo** O jogo vai acabar quando: \_\_\_\_\_

**Plataforma** Celular, micro, tablet. Windows, android, Apple. App inventor, Python (aqui talvez usando o pacote Pygame), C/C++. Usuário único ou uma comunidade de usuários. Jogo determinístico ou envolvendo algum tipo de aleatoriedade. Qualquer outra característica do jogo. Importante: se você for usar algum componente externo no APP Inventor (sensores, conexão com o Google Maps, leitura e gravação de arquivos, conexão com a linha Mindstorm, etc etc), descreva no verso ou em material à parte, tais componentes e como eles vão ser usados. \_\_\_\_\_

**adicionais** Sons, ruídos, imagens, animações que você usará. Qual a origem deles. O que você vai produzir do zero e o que vai pegar pronto (onde ?) \_\_\_\_\_

**O que o jogo NÃO fará** É importante descrever as habilidades/funções que não vão ser implementadas. Ajudar a delimitar o escopo e diminuir expectativas. \_\_\_\_\_

**Algoritmos a usar** Vai haver algum algoritmo específico (A\*, Minimax, ?). Qual a origem deste algoritmo. Como ele vai ser implementado ? \_\_\_\_\_

**Quantos jogadores ? Memória ?** O jogo vai guardar desempenhos ? Onde e como ? Envolve apenas um jogador ou uma comunidade ? Qual ? Como as pessoas vão se organizar ? O jogo é contra o computador, contra outro humano ou contra o Universo ? \_\_\_\_\_

**Cópia ? Produção inédita ? Adaptação** Não há problema em usar idéias alheias, DESDE que este fato esteja registrado. Muitas vezes o registro é sensível (por causa da questão dos direitos autorais e eventuais pagamentos de royalties). Mas, como somos um ambiente acadêmico, estamos de alguma maneira protegidos desta questão. O ponto aqui não é legal e sim logístico: ajuda estabelecer os modelos a seguir. \_\_\_\_\_

**Telas** Rascunhe, usando lápis de cor (ou aplicativo equivalente) as telas do jogo. Anexe a esta folha o conjunto de telas. Importante, que este projeto deve ser feito ANTES do jogo começar a ser desenvolvido. \_\_\_\_\_

**Funcionalidades do jogo** Descreva quais as etapas ou possibilidades do jogo. O que caracteriza cada uma e como o jogo se comporta em cada uma delas. \_\_\_\_\_

**Etapas** Há mais de uma ? Como se passa de etapa ? \_\_\_\_\_

## Avaliação

Ao contrário de todas as folhas até hoje feitas da disciplina, agora a avaliação vai envolver aspectos subjetivos, estéticos, de criatividade e de esforço versus obtenção de resultados. <sup>6</sup> A nota 10 está reservado aos jogos que me surpreenderem. Jogos mais simples, ainda que corretamente desenvolvidos e implementados terão nota entre 8 e 9. Daí para a frente, os graus irão decrescendo em função do que for produzido.

Os critérios:

Critério	valor
Nome	
A idéia do jogo	
Funcionalidades	
Aspectos visuais	
Sons	
Criatividade	
Inovação	
Qualidade da construção	
Funcionamento	
Bugs	
Correta atribuição de idéias/implementações alheias	
Aproveitamento de insumos da plataforma	
Esforço de aprendizagem de coisas novas	
Se fosse comprar este jogo, quanto pagaria	

Uma questão final: Seja ambicioso, mesmo que dê com os burros n'água. Vou avaliar melhor quem quiser fazer algo fantástico (e não conseguir completamente) do que quem propuser um jogo fácil e burocrático, ainda que ele funcione super bem.

Avaliação final \_\_\_\_\_



405-75615 -

<sup>6</sup>Vale descrever a estratégia usada por Hiroshi Yamaushi, neto do fundador na Nintendo, quando a empresa deixou de construir baralhos e passou a se dedicar a videogames. O Hiroshi, reunia os melhores cérebros da Nintendo e os dividia em 4 equipes. Dava 6 meses para cada equipe desenvolver um jogo que a equipe projetava. Ao final do prazo, havia uma apresentação dos 4 jogos a ele, e só a ele, o Hiroshi. Ele fazia uma avaliação demorada e criteriosa. Ao final das apresentações ele escolhia UM único jogo, que era produzido industrialmente. Os outros 3, eram jogados no lixo. Essa história eu li em algum lugar respeitável. Não sei se é completamente verdadeira, desconfio que não. De qualquer maneira *Si non è vero è ben trovato*. (Se não é verdade, é uma boa história.)

**Cópia ? Produção inédita ? Adaptação** Não há problema em usar idéias alheias, DESDE que este fato esteja registrado. Muitas vezes o registro é sensível (por causa da questão dos direitos autorais e eventuais pagamentos de royalties). Mas, como somos um ambiente acadêmico, estamos de alguma maneira protegidos desta questão. O ponto aqui não é legal e sim logístico: ajuda estabelecer os modelos a seguir.

## Um jogo

Esta atividade pede que você faça o ciclo completo de um jogo digital. Começa por dar um nome (seja criativo) e depois uma declaração escrita de objetivo, regras, penalidades e recompensas, estratégia para vencer ou para não perder, bem como quaisquer balisadores que devam ser obedecidos pelo jogo. Vamos lá

**Nome** - Embora os autores discordem, eu defendo vigorosamente que qualquer criação comece pelo seu nome. Quando algo tem nome, ele pode ser nomeado, personalizado, negociado, citado ou ocupa nossos pensamentos. Algo sem nome é uma entidade etérea que ainda não tem existência real. Nada impede, que diante de um nome ruim, ele seja mudado à frente. Mas, mesmo assim, ele teve um nome todo o tempo. Então vamos lá, o nome do jogo é \_\_\_\_\_.

**Descrição** Uma ou duas frases descrevendo o jogo. Não pode passar de três frases. O objetivo desta restrição é obrigar você a resumir os pontos que importam no ambiente do jogo. Detalhes ficam mais para a frente, até porque nesta etapa são desconhecidos. Então a descrição do jogo é \_\_\_\_\_

**Objetivo** O jogo vai acabar quando: \_\_\_\_\_

**Plataforma** Celular, micro, tablet. Windows, android, Apple. App inventor, Python (aqui talvez usando o pacote Pygame), C/C++. Usuário único ou uma comunidade de usuários. Jogo determinístico ou envolvendo algum tipo de aleatoriedade. Qualquer outra característica do jogo. Importante: se você for usar algum componente externo no APP Inventor (sensores, conexão com o Google Maps, leitura e gravação de arquivos, conexão com a linha Mindstorm, etc etc), descreva no verso ou em material à parte, tais componentes e como eles vão ser usados.

**adicionais** Sons, ruídos, imagens, animações que você usará. Qual a origem deles. O que você vai produzir do zero e o que vai pegar pronto (onde ?)

**O que o jogo NÃO fará** É importante descrever as habilidades/funções que não vão ser implementadas. Ajudar a delimitar o escopo e diminuir expectativas.

**Algoritmos a usar** Vai haver algum algoritmo específico (A\*, Minimax, ?). Qual a origem deste algoritmo. Como ele vai ser implementado ?

**Quantos jogadores ? Memória ?** O jogo vai guardar desempenhos ? Onde e como ? Envolve apenas um jogador ou uma comunidade ? Qual ? Como as pessoas vão se organizar ? O jogo é contra o computador, contra outro humano ou contra o Universo ?

**Telas** Rascunhe, usando lápis de cor (ou aplicativo equivalente) as telas do jogo. Anexe a esta folha o conjunto de telas. Importante, que este projeto deve ser feito ANTES do jogo começar a ser desenvolvido.

**Funcionalidades do jogo** Descreva quais as etapas ou possibilidades do jogo. O que caracteriza cada uma e como o jogo se comporta em cada uma delas.

**Etapas** Há mais de uma ? Como se passa de etapa ?

## Avaliação

Ao contrário de todas as folhas até hoje feitas da disciplina, agora a avaliação vai envolver aspectos subjetivos, estéticos, de criatividade e de esforço versus obtenção de resultados.<sup>7</sup> A nota 10 está reservado aos jogos que me surpreenderem. Jogos mais simples, ainda que corretamente desenvolvidos e implementados terão nota entre 8 e 9. Daí para a frente, os graus irão decrescendo em função do que for produzido.

Os critérios:

Critério	valor
Nome	
A idéia do jogo	
Funcionalidades	
Aspectos visuais	
Sons	
Criatividade	
Inovação	
Qualidade da construção	
Funcionamento	
Bugs	
Correta atribuição de idéias/implementações alheias	
Aproveitamento de insumos da plataforma	
Esforço de aprendizagem de coisas novas	
Se fosse comprar este jogo, quanto pagaria	

Uma questão final: Seja ambicioso, mesmo que dê com os burros n'água. Vou avaliar melhor quem quiser fazer algo fantástico (e não conseguir completamente) do que quem propuser um jogo fácil e burocrático, ainda que ele funcione super bem.

Avaliação final



405-75622 -

<sup>7</sup>Vale descrever a estratégia usada por Hiroshi Yamaushi, neto do fundador na Nintendo, quando a empresa deixou de construir baralhos e passou a se dedicar a videogames. O Hiroshi, reunia os melhores cérebros da Nintendo e os dividia em 4 equipes. Dava 6 meses para cada equipe desenvolver um jogo que a equipe projetava. Ao final do prazo, havia uma apresentação dos 4 jogos a ele, e só a ele, o Hiroshi. Ele fazia uma avaliação demorada e criteriosa. Ao final das apresentações ele escolhia UM único jogo, que era produzido industrialmente. Os outros 3, eram jogados no lixo. Essa história eu li em algum lugar respeitável. Não sei se é completamente verdadeira, desconfio que não. De qualquer maneira *Si non è vero è ben trovato*. (Se não é verdade, é uma boa história.)

## Um jogo

Esta atividade pede que você faça o ciclo completo de um jogo digital. Começa por dar um nome (seja criativo) e depois uma declaração escrita de objetivo, regras, penalidades e recompensas, estratégia para vencer ou para não perder, bem como quaisquer balisadores que devam ser obedecidos pelo jogo. Vamos lá

**Nome** - Embora os autores discordem, eu defendo vigorosamente que qualquer criação comece pelo seu nome. Quando algo tem nome, ele pode ser nomeado, personalizado, negociado, citado ou ocupa nossos pensamentos. Algo sem nome é uma entidade etérea que ainda não tem existência real. Nada impede, que diante de um nome ruim, ele seja mudado à frente. Mas, mesmo assim, ele teve um nome todo o tempo. Então vamos lá, o nome do jogo é \_\_\_\_\_.

**Descrição** Uma ou duas frases descrevendo o jogo. Não pode passar de três frases. O objetivo desta restrição é obrigar você a resumir os pontos que importam no ambiente do jogo. Detalhes ficam mais para a frente, até porque nesta etapa são desconhecidos. Então a descrição do jogo é \_\_\_\_\_

**Objetivo** O jogo vai acabar quando: \_\_\_\_\_

**Plataforma** Celular, micro, tablet. Windows, android, Apple. App inventor, Python (aqui talvez usando o pacote Pygame), C/C++. Usuário único ou uma comunidade de usuários. Jogo determinístico ou envolvendo algum tipo de aleatoriedade. Qualquer outra característica do jogo. Importante: se você for usar algum componente externo no APP Inventor (sensores, conexão com o Google Maps, leitura e gravação de arquivos, conexão com a linha Mindstorm, etc etc), descreva no verso ou em material à parte, tais componentes e como eles vão ser usados. \_\_\_\_\_

**adicionais** Sons, ruídos, imagens, animações que você usará. Qual a origem deles. O que você vai produzir do zero e o que vai pegar pronto (onde ?) \_\_\_\_\_

**O que o jogo NÃO fará** É importante descrever as habilidades/funções que não vão ser implementadas. Ajudar a delimitar o escopo e diminuir expectativas. \_\_\_\_\_

**Algoritmos a usar** Vai haver algum algoritmo específico (A\*, Minimax, ?). Qual a origem deste algoritmo. Como ele vai ser implementado ? \_\_\_\_\_

**Quantos jogadores ? Memória ?** O jogo vai guardar desempenhos ? Onde e como ? Envolve apenas um jogador ou uma comunidade ? Qual ? Como as pessoas vão se organizar ? O jogo é contra o computador, contra outro humano ou contra o Universo ? \_\_\_\_\_

**Cópia ? Produção inédita ? Adaptação** Não há problema em usar idéias alheias, DESDE que este fato esteja registrado. Muitas vezes o registro é sensível (por causa da questão dos direitos autorais e eventuais pagamentos de royalties). Mas, como somos um ambiente acadêmico, estamos de alguma maneira protegidos desta questão. O ponto aqui não é legal e sim logístico: ajuda estabelecer os modelos a seguir. \_\_\_\_\_

**Telas** Rascunhe, usando lápis de cor (ou aplicativo equivalente) as telas do jogo. Anexe a esta folha o conjunto de telas. Importante, que este projeto deve ser feito ANTES do jogo começar a ser desenvolvido. \_\_\_\_\_

**Funcionalidades do jogo** Descreva quais as etapas ou possibilidades do jogo. O que caracteriza cada uma e como o jogo se comporta em cada uma delas. \_\_\_\_\_

**Etapas** Há mais de uma ? Como se passa de etapa ? \_\_\_\_\_

## Avaliação

Ao contrário de todas as folhas até hoje feitas da disciplina, agora a avaliação vai envolver aspectos subjetivos, estéticos, de criatividade e de esforço versus obtenção de resultados.<sup>8</sup> A nota 10 está reservado aos jogos que me surpreenderem. Jogos mais simples, ainda que corretamente desenvolvidos e implementados terão nota entre 8 e 9. Daí para a frente, os graus irão decrescendo em função do que for produzido.

Os critérios:

Critério	valor
Nome	
A idéia do jogo	
Funcionalidades	
Aspectos visuais	
Sons	
Criatividade	
Inovação	
Qualidade da construção	
Funcionamento	
Bugs	
Correta atribuição de idéias/implementações alheias	
Aproveitamento de insumos da plataforma	
Esforço de aprendizagem de coisas novas	
Se fosse comprar este jogo, quanto pagaria	

Uma questão final: Seja ambicioso, mesmo que dê com os burros n'água. Vou avaliar melhor quem quiser fazer algo fantástico (e não conseguir completamente) do que quem propuser um jogo fácil e burocrático, ainda que ele funcione super bem.

Avaliação final \_\_\_\_\_



405-75639 -

<sup>8</sup>Vale descrever a estratégia usada por Hiroshi Yamaushi, neto do fundador na Nintendo, quando a empresa deixou de construir baralhos e passou a se dedicar a videogames. O Hiroshi, reunia os melhores cérebros da Nintendo e os dividia em 4 equipes. Dava 6 meses para cada equipe desenvolver um jogo que a equipe projetava. Ao final do prazo, havia uma apresentação dos 4 jogos a ele, e só a ele, o Hiroshi. Ele fazia uma avaliação demorada e criteriosa. Ao final das apresentações ele escolhia UM único jogo, que era produzido industrialmente. Os outros 3, eram jogados no lixo. Essa história eu li em algum lugar respeitável. Não sei se é completamente verdadeira, desconfio que não. De qualquer maneira *Si non è vero è ben trovato*. (Se não é verdade, é uma boa história.)

## Um jogo

Esta atividade pede que você faça o ciclo completo de um jogo digital. Começa por dar um nome (seja criativo) e depois uma declaração escrita de objetivo, regras, penalidades e recompensas, estratégia para vencer ou para não perder, bem como quaisquer balisadores que devam ser obedecidos pelo jogo. Vamos lá

**Nome** - Embora os autores discordem, eu defendo vigorosamente que qualquer criação comece pelo seu nome. Quando algo tem nome, ele pode ser nomeado, personalizado, negociado, citado ou ocupa nossos pensamentos. Algo sem nome é uma entidade etérea que ainda não tem existência real. Nada impede, que diante de um nome ruim, ele seja mudado à frente. Mas, mesmo assim, ele teve um nome todo o tempo. Então vamos lá, o nome do jogo é \_\_\_\_\_.

**Descrição** Uma ou duas frases descrevendo o jogo. Não pode passar de três frases. O objetivo desta restrição é obrigar você a resumir os pontos que importam no ambiente do jogo. Detalhes ficam mais para a frente, até porque nesta etapa são desconhecidos. Então a descrição do jogo é \_\_\_\_\_

**Objetivo** O jogo vai acabar quando: \_\_\_\_\_

**Plataforma** Celular, micro, tablet. Windows, android, Apple. App inventor, Python (aqui talvez usando o pacote Pygame), C/C++. Usuário único ou uma comunidade de usuários. Jogo determinístico ou envolvendo algum tipo de aleatoriedade. Qualquer outra característica do jogo. Importante: se você for usar algum componente externo no APP Inventor (sensores, conexão com o Google Maps, leitura e gravação de arquivos, conexão com a linha Mindstorm, etc etc), descreva no verso ou em material à parte, tais componentes e como eles vão ser usados. \_\_\_\_\_

**adicionais** Sons, ruídos, imagens, animações que você usará. Qual a origem deles. O que você vai produzir do zero e o que vai pegar pronto (onde ?) \_\_\_\_\_

**O que o jogo NÃO fará** É importante descrever as habilidades/funções que não vão ser implementadas. Ajudar a delimitar o escopo e diminuir expectativas. \_\_\_\_\_

**Algoritmos a usar** Vai haver algum algoritmo específico (A\*, Mini-max, ?). Qual a origem deste algoritmo. Como ele vai ser implementado ? \_\_\_\_\_

**Quantos jogadores ? Memória ?** O jogo vai guardar desempenhos ? Onde e como ? Envolve apenas um jogador ou uma comunidade ? Qual ? Como as pessoas vão se organizar ? O jogo é contra o computador, contra outro humano ou contra o Universo ? \_\_\_\_\_

**Cópia ? Produção inédita ? Adaptação** Não há problema em usar idéias alheias, DESDE que este fato esteja registrado. Muitas vezes o registro é sensível (por causa da questão dos direitos autorais e eventuais pagamentos de royalties). Mas, como somos um ambiente acadêmico, estamos de alguma maneira protegidos desta questão. O ponto aqui não é legal e sim logístico: ajuda estabelecer os modelos a seguir. \_\_\_\_\_

**Telas** Rascunhe, usando lápis de cor (ou aplicativo equivalente) as telas do jogo. Anexe a esta folha o conjunto de telas. Importante, que este projeto deve ser feito ANTES do jogo começar a ser desenvolvido. \_\_\_\_\_

**Funcionalidades do jogo** Descreva quais as etapas ou possibilidades do jogo. O que caracteriza cada uma e como o jogo se comporta em cada uma delas. \_\_\_\_\_

**Etapas** Há mais de uma ? Como se passa de etapa ? \_\_\_\_\_

## Avaliação

Ao contrário de todas as folhas até hoje feitas da disciplina, agora a avaliação vai envolver aspectos subjetivos, estéticos, de criatividade e de esforço versus obtenção de resultados. <sup>9</sup> A nota 10 está reservado aos jogos que me surpreenderem. Jogos mais simples, ainda que corretamente desenvolvidos e implementados terão nota entre 8 e 9. Daí para a frente, os graus irão decrescendo em função do que for produzido.

Os critérios:

Critério	valor
Nome	
A idéia do jogo	
Funcionalidades	
Aspectos visuais	
Sons	
Criatividade	
Inovação	
Qualidade da construção	
Funcionamento	
Bugs	
Correta atribuição de idéias/implementações alheias	
Aproveitamento de insumos da plataforma	
Esforço de aprendizagem de coisas novas	
Se fosse comprar este jogo, quanto pagaria	

Uma questão final: Seja ambicioso, mesmo que dê com os burros n'água. Vou avaliar melhor quem quiser fazer algo fantástico (e não conseguir completamente) do que quem propuser um jogo fácil e burocrático, ainda que ele funcione super bem.

Avaliação final \_\_\_\_\_



405-75646 -

<sup>9</sup>Vale descrever a estratégia usada por Hiroshi Yamaushi, neto do fundador na Nintendo, quando a empresa deixou de construir baralhos e passou a se dedicar a videogames. O Hiroshi, reunia os melhores cérebros da Nintendo e os dividia em 4 equipes. Dava 6 meses para cada equipe desenvolver um jogo que a equipe projetava. Ao final do prazo, havia uma apresentação dos 4 jogos a ele, e só a ele, o Hiroshi. Ele fazia uma avaliação demorada e criteriosa. Ao final das apresentações ele escolhia UM único jogo, que era produzido industrialmente. Os outros 3, eram jogados no lixo. Essa história eu li em algum lugar respeitável. Não sei se é completamente verdadeira, desconfio que não. De qualquer maneira *Si non è vero è ben trovato*. (Se não é verdade, é uma boa história.)

## Um jogo

Esta atividade pede que você faça o ciclo completo de um jogo digital. Começa por dar um nome (seja criativo) e depois uma declaração escrita de objetivo, regras, penalidades e recompensas, estratégia para vencer ou para não perder, bem como quaisquer balisadores que devam ser obedecidos pelo jogo. Vamos lá

**Nome** - Embora os autores discordem, eu defendo vigorosamente que qualquer criação comece pelo seu nome. Quando algo tem nome, ele pode ser nomeado, personalizado, negociado, citado ou ocupa nossos pensamentos. Algo sem nome é uma entidade etérea que ainda não tem existência real. Nada impede, que diante de um nome ruim, ele seja mudado à frente. Mas, mesmo assim, ele teve um nome todo o tempo. Então vamos lá, o nome do jogo é \_\_\_\_\_.

**Descrição** Uma ou duas frases descrevendo o jogo. Não pode passar de três frases. O objetivo desta restrição é obrigar você a resumir os pontos que importam no ambiente do jogo. Detalhes ficam mais para a frente, até porque nesta etapa são desconhecidos. Então a descrição do jogo é \_\_\_\_\_

**Objetivo** O jogo vai acabar quando: \_\_\_\_\_

**Plataforma** Celular, micro, tablet. Windows, android, Apple. App inventor, Python (aqui talvez usando o pacote Pygame), C/C++. Usuário único ou uma comunidade de usuários. Jogo determinístico ou envolvendo algum tipo de aleatoriedade. Qualquer outra característica do jogo. Importante: se você for usar algum componente externo no APP Inventor (sensores, conexão com o Google Maps, leitura e gravação de arquivos, conexão com a linha Mindstorm, etc etc), descreva no verso ou em material à parte, tais componentes e como eles vão ser usados. \_\_\_\_\_

**adicionais** Sons, ruídos, imagens, animações que você usará. Qual a origem deles. O que você vai produzir do zero e o que vai pegar pronto (onde ?) \_\_\_\_\_

**O que o jogo NÃO fará** É importante descrever as habilidades/funções que não vão ser implementadas. Ajudar a delimitar o escopo e diminuir expectativas. \_\_\_\_\_

**Algoritmos a usar** Vai haver algum algoritmo específico (A\*, Minimax, ?). Qual a origem deste algoritmo. Como ele vai ser implementado ? \_\_\_\_\_

**Quantos jogadores ? Memória ?** O jogo vai guardar desempenhos ? Onde e como ? Envolve apenas um jogador ou uma comunidade ? Qual ? Como as pessoas vão se organizar ? O jogo é contra o computador, contra outro humano ou contra o Universo ? \_\_\_\_\_

**Cópia ? Produção inédita ? Adaptação** Não há problema em usar idéias alheias, DESDE que este fato esteja registrado. Muitas vezes o registro é sensível (por causa da questão dos direitos autorais e eventuais pagamentos de royalties). Mas, como somos um ambiente acadêmico, estamos de alguma maneira protegidos desta questão. O ponto aqui não é legal e sim logístico: ajuda estabelecer os modelos a seguir. \_\_\_\_\_

**Telas** Rascunhe, usando lápis de cor (ou aplicativo equivalente) as telas do jogo. Anexe a esta folha o conjunto de telas. Importante, que este projeto deve ser feito ANTES do jogo começar a ser desenvolvido. \_\_\_\_\_

**Funcionalidades do jogo** Descreva quais as etapas ou possibilidades do jogo. O que caracteriza cada uma e como o jogo se comporta em cada uma delas. \_\_\_\_\_

**Etapas** Há mais de uma ? Como se passa de etapa ? \_\_\_\_\_

## Avaliação

Ao contrário de todas as folhas até hoje feitas da disciplina, agora a avaliação vai envolver aspectos subjetivos, estéticos, de criatividade e de esforço versus obtenção de resultados.<sup>10</sup> A nota 10 está reservado aos jogos que me surpreenderem. Jogos mais simples, ainda que corretamente desenvolvidos e implementados terão nota entre 8 e 9. Daí para a frente, os graus irão decrescendo em função do que for produzido.

Os critérios:

Critério	valor
Nome	
A idéia do jogo	
Funcionalidades	
Aspectos visuais	
Sons	
Criatividade	
Inovação	
Qualidade da construção	
Funcionamento	
Bugs	
Correta atribuição de idéias/implementações alheias	
Aproveitamento de insumos da plataforma	
Esforço de aprendizagem de coisas novas	
Se fosse comprar este jogo, quanto pagaria	

Uma questão final: Seja ambicioso, mesmo que dê com os burros n'água. Vou avaliar melhor quem quiser fazer algo fantástico (e não conseguir completamente) do que quem propuser um jogo fácil e burocrático, ainda que ele funcione super bem.

Avaliação final \_\_\_\_\_



405-75653 -

<sup>10</sup>Vale descrever a estratégia usada por Hiroshi Yamaushi, neto do fundador na Nintendo, quando a empresa deixou de construir baralhos e passou a se dedicar a videogames. O Hiroshi, reunia os melhores cérebros da Nintendo e os dividia em 4 equipes. Dava 6 meses para cada equipe desenvolver um jogo que a equipe projetava. Ao final do prazo, havia uma apresentação dos 4 jogos a ele, e só a ele, o Hiroshi. Ele fazia uma avaliação demorada e criteriosa. Ao final das apresentações ele escolhia UM único jogo, que era produzido industrialmente. Os outros 3, eram jogados no lixo. Essa história eu li em algum lugar respeitável. Não sei se é completamente verdadeira, desconfio que não. De qualquer maneira *Si non è vero è ben trovato*. (Se não é verdade, é uma boa história.)

## Um jogo

Esta atividade pede que você faça o ciclo completo de um jogo digital. Começa por dar um nome (seja criativo) e depois uma declaração escrita de objetivo, regras, penalidades e recompensas, estratégia para vencer ou para não perder, bem como quaisquer balisadores que devam ser obedecidos pelo jogo. Vamos lá

**Nome** - Embora os autores discordem, eu defendo vigorosamente que qualquer criação comece pelo seu nome. Quando algo tem nome, ele pode ser nomeado, personalizado, negociado, citado ou ocupa nossos pensamentos. Algo sem nome é uma entidade etérea que ainda não tem existência real. Nada impede, que diante de um nome ruim, ele seja mudado à frente. Mas, mesmo assim, ele teve um nome todo o tempo. Então vamos lá, o nome do jogo é \_\_\_\_\_.

**Descrição** Uma ou duas frases descrevendo o jogo. Não pode passar de três frases. O objetivo desta restrição é obrigar você a resumir os pontos que importam no ambiente do jogo. Detalhes ficam mais para a frente, até porque nesta etapa são desconhecidos. Então a descrição do jogo é \_\_\_\_\_

**Objetivo** O jogo vai acabar quando: \_\_\_\_\_

**Plataforma** Celular, micro, tablet. Windows, android, Apple. App inventor, Python (aqui talvez usando o pacote Pygame), C/C++. Usuário único ou uma comunidade de usuários. Jogo determinístico ou envolvendo algum tipo de aleatoriedade. Qualquer outra característica do jogo. Importante: se você for usar algum componente externo no APP Inventor (sensores, conexão com o Google Maps, leitura e gravação de arquivos, conexão com a linha Mindstorm, etc etc), descreva no verso ou em material à parte, tais componentes e como eles vão ser usados. \_\_\_\_\_

**adicionais** Sons, ruídos, imagens, animações que você usará. Qual a origem deles. O que você vai produzir do zero e o que vai pegar pronto (onde ?) \_\_\_\_\_

**O que o jogo NÃO fará** É importante descrever as habilidades/funções que não vão ser implementadas. Ajudar a delimitar o escopo e diminuir expectativas. \_\_\_\_\_

**Algoritmos a usar** Vai haver algum algoritmo específico (A\*, Minimax, ?). Qual a origem deste algoritmo. Como ele vai ser implementado ? \_\_\_\_\_

**Quantos jogadores ? Memória ?** O jogo vai guardar desempenhos ? Onde e como ? Envolve apenas um jogador ou uma comunidade ? Qual ? Como as pessoas vão se organizar ? O jogo é contra o computador, contra outro humano ou contra o Universo ? \_\_\_\_\_

**Cópia ? Produção inédita ? Adaptação** Não há problema em usar idéias alheias, DESDE que este fato esteja registrado. Muitas vezes o registro é sensível (por causa da questão dos direitos autorais e eventuais pagamentos de royalties). Mas, como somos um ambiente acadêmico, estamos de alguma maneira protegidos desta questão. O ponto aqui não é legal e sim logístico: ajuda estabelecer os modelos a seguir. \_\_\_\_\_

**Telas** Rascunhe, usando lápis de cor (ou aplicativo equivalente) as telas do jogo. Anexe a esta folha o conjunto de telas. Importante, que este projeto deve ser feito ANTES do jogo começar a ser desenvolvido. \_\_\_\_\_

**Funcionalidades do jogo** Descreva quais as etapas ou possibilidades do jogo. O que caracteriza cada uma e como o jogo se comporta em cada uma delas. \_\_\_\_\_

**Etapas** Há mais de uma ? Como se passa de etapa ? \_\_\_\_\_

## Avaliação

Ao contrário de todas as folhas até hoje feitas da disciplina, agora a avaliação vai envolver aspectos subjetivos, estéticos, de criatividade e de esforço versus obtenção de resultados.<sup>11</sup> A nota 10 está reservado aos jogos que me surpreenderem. Jogos mais simples, ainda que corretamente desenvolvidos e implementados terão nota entre 8 e 9. Daí para a frente, os graus irão decrescendo em função do que for produzido.

Os critérios:

Critério	valor
Nome	
A idéia do jogo	
Funcionalidades	
Aspectos visuais	
Sons	
Criatividade	
Inovação	
Qualidade da construção	
Funcionamento	
Bugs	
Correta atribuição de idéias/implementações alheias	
Aproveitamento de insumos da plataforma	
Esforço de aprendizagem de coisas novas	
Se fosse comprar este jogo, quanto pagaria	

Uma questão final: Seja ambicioso, mesmo que dê com os burros n'água. Vou avaliar melhor quem quiser fazer algo fantástico (e não conseguir completamente) do que quem propuser um jogo fácil e burocrático, ainda que ele funcione super bem.

Avaliação final \_\_\_\_\_



405-75660 -

<sup>11</sup>Vale descrever a estratégia usada por Hiroshi Yamaushi, neto do fundador na Nintendo, quando a empresa deixou de construir baralhos e passou a se dedicar a videogames. O Hiroshi, reunia os melhores cérebros da Nintendo e os dividia em 4 equipes. Dava 6 meses para cada equipe desenvolver um jogo que a equipe projetava. Ao final do prazo, havia uma apresentação dos 4 jogos a ele, e só a ele, o Hiroshi. Ele fazia uma avaliação demorada e criteriosa. Ao final das apresentações ele escolhia UM único jogo, que era produzido industrialmente. Os outros 3, eram jogados no lixo. Essa história eu li em algum lugar respeitável. Não sei se é completamente verdadeira, desconfio que não. De qualquer maneira *Si non è vero è ben trovato*. (Se não é verdade, é uma boa história.)

## Um jogo

Esta atividade pede que você faça o ciclo completo de um jogo digital. Começa por dar um nome (seja criativo) e depois uma declaração escrita de objetivo, regras, penalidades e recompensas, estratégia para vencer ou para não perder, bem como quaisquer balisadores que devam ser obedecidos pelo jogo. Vamos lá

**Nome** - Embora os autores discordem, eu defendo vigorosamente que qualquer criação comece pelo seu nome. Quando algo tem nome, ele pode ser nomeado, personalizado, negociado, citado ou ocupa nossos pensamentos. Algo sem nome é uma entidade etérea que ainda não tem existência real. Nada impede, que diante de um nome ruim, ele seja mudado à frente. Mas, mesmo assim, ele teve um nome todo o tempo. Então vamos lá, o nome do jogo é \_\_\_\_\_.

**Descrição** Uma ou duas frases descrevendo o jogo. Não pode passar de três frases. O objetivo desta restrição é obrigar você a resumir os pontos que importam no ambiente do jogo. Detalhes ficam mais para a frente, até porque nesta etapa são desconhecidos. Então a descrição do jogo é \_\_\_\_\_

**Objetivo** O jogo vai acabar quando: \_\_\_\_\_

**Plataforma** Celular, micro, tablet. Windows, android, Apple. App inventor, Python (aqui talvez usando o pacote Pygame), C/C++. Usuário único ou uma comunidade de usuários. Jogo determinístico ou envolvendo algum tipo de aleatoriedade. Qualquer outra característica do jogo. Importante: se você for usar algum componente externo no APP Inventor (sensores, conexão com o Google Maps, leitura e gravação de arquivos, conexão com a linha Mindstorm, etc etc), descreva no verso ou em material à parte, tais componentes e como eles vão ser usados. \_\_\_\_\_

**adicionais** Sons, ruídos, imagens, animações que você usará. Qual a origem deles. O que você vai produzir do zero e o que vai pegar pronto (onde ?) \_\_\_\_\_

**O que o jogo NÃO fará** É importante descrever as habilidades/funções que não vão ser implementadas. Ajudar a delimitar o escopo e diminuir expectativas. \_\_\_\_\_

**Algoritmos a usar** Vai haver algum algoritmo específico (A\*, Minimax, ?). Qual a origem deste algoritmo. Como ele vai ser implementado ? \_\_\_\_\_

**Quantos jogadores ? Memória ?** O jogo vai guardar desempenhos ? Onde e como ? Envolve apenas um jogador ou uma comunidade ? Qual ? Como as pessoas vão se organizar ? O jogo é contra o computador, contra outro humano ou contra o Universo ? \_\_\_\_\_

**Cópia ? Produção inédita ? Adaptação** Não há problema em usar idéias alheias, DESDE que este fato esteja registrado. Muitas vezes o registro é sensível (por causa da questão dos direitos autorais e eventuais pagamentos de royalties). Mas, como somos um ambiente acadêmico, estamos de alguma maneira protegidos desta questão. O ponto aqui não é legal e sim logístico: ajuda estabelecer os modelos a seguir. \_\_\_\_\_

**Telas** Rascunhe, usando lápis de cor (ou aplicativo equivalente) as telas do jogo. Anexe a esta folha o conjunto de telas. Importante, que este projeto deve ser feito ANTES do jogo começar a ser desenvolvido. \_\_\_\_\_

**Funcionalidades do jogo** Descreva quais as etapas ou possibilidades do jogo. O que caracteriza cada uma e como o jogo se comporta em cada uma delas. \_\_\_\_\_

**Etapas** Há mais de uma ? Como se passa de etapa ? \_\_\_\_\_

## Avaliação

Ao contrário de todas as folhas até hoje feitas da disciplina, agora a avaliação vai envolver aspectos subjetivos, estéticos, de criatividade e de esforço versus obtenção de resultados.<sup>12</sup> A nota 10 está reservado aos jogos que me surpreenderem. Jogos mais simples, ainda que corretamente desenvolvidos e implementados terão nota entre 8 e 9. Daí para a frente, os graus irão decrescendo em função do que for produzido.

Os critérios:

Critério	valor
Nome	
A idéia do jogo	
Funcionalidades	
Aspectos visuais	
Sons	
Criatividade	
Inovação	
Qualidade da construção	
Funcionamento	
Bugs	
Correta atribuição de idéias/implementações alheias	
Aproveitamento de insumos da plataforma	
Esforço de aprendizagem de coisas novas	
Se fosse comprar este jogo, quanto pagaria	

Uma questão final: Seja ambicioso, mesmo que dê com os burros n'água. Vou avaliar melhor quem quiser fazer algo fantástico (e não conseguir completamente) do que quem propuser um jogo fácil e burocrático, ainda que ele funcione super bem.

Avaliação final \_\_\_\_\_



405-75765 -

<sup>12</sup>Vale descrever a estratégia usada por Hiroshi Yamaushi, neto do fundador na Nintendo, quando a empresa deixou de construir baralhos e passou a se dedicar a videogames. O Hiroshi, reunia os melhores cérebros da Nintendo e os dividia em 4 equipes. Dava 6 meses para cada equipe desenvolver um jogo que a equipe projetava. Ao final do prazo, havia uma apresentação dos 4 jogos a ele, e só a ele, o Hiroshi. Ele fazia uma avaliação demorada e criteriosa. Ao final das apresentações ele escolhia UM único jogo, que era produzido industrialmente. Os outros 3, eram jogados no lixo. Essa história eu li em algum lugar respeitável. Não sei se é completamente verdadeira, desconfio que não. De qualquer maneira *Si non è vero è ben trovato*. (Se não é verdade, é uma boa história.)

**Cópia ? Produção inédita ? Adaptação** Não há problema em usar idéias alheias, DESDE que este fato esteja registrado. Muitas vezes o registro é sensível (por causa da questão dos direitos autorais e eventuais pagamentos de royalties). Mas, como somos um ambiente acadêmico, estamos de alguma maneira protegidos desta questão. O ponto aqui não é legal e sim logístico: ajuda estabelecer os modelos a seguir.

## Um jogo

Esta atividade pede que você faça o ciclo completo de um jogo digital. Começa por dar um nome (seja criativo) e depois uma declaração escrita de objetivo, regras, penalidades e recompensas, estratégia para vencer ou para não perder, bem como quaisquer balisadores que devam ser obedecidos pelo jogo. Vamos lá

**Nome** - Embora os autores discordem, eu defendo vigorosamente que qualquer criação comece pelo seu nome. Quando algo tem nome, ele pode ser nomeado, personalizado, negociado, citado ou ocupa nossos pensamentos. Algo sem nome é uma entidade etérea que ainda não tem existência real. Nada impede, que diante de um nome ruim, ele seja mudado à frente. Mas, mesmo assim, ele teve um nome todo o tempo. Então vamos lá, o nome do jogo é \_\_\_\_\_.

**Descrição** Uma ou duas frases descrevendo o jogo. Não pode passar de três frases. O objetivo desta restrição é obrigar você a resumir os pontos que importam no ambiente do jogo. Detalhes ficam mais para a frente, até porque nesta etapa são desconhecidos. Então a descrição do jogo é \_\_\_\_\_

**Objetivo** O jogo vai acabar quando: \_\_\_\_\_

**Plataforma** Celular, micro, tablet. Windows, android, Apple. App inventor, Python (aqui talvez usando o pacote Pygame), C/C++. Usuário único ou uma comunidade de usuários. Jogo determinístico ou envolvendo algum tipo de aleatoriedade. Qualquer outra característica do jogo. Importante: se você for usar algum componente externo no APP Inventor (sensores, conexão com o Google Maps, leitura e gravação de arquivos, conexão com a linha Mindstorm, etc etc), descreva no verso ou em material à parte, tais componentes e como eles vão ser usados.

**adicionais** Sons, ruídos, imagens, animações que você usará. Qual a origem deles. O que você vai produzir do zero e o que vai pegar pronto (onde ?)

**O que o jogo NÃO fará** É importante descrever as habilidades/funções que não vão ser implementadas. Ajudar a delimitar o escopo e diminuir expectativas.

**Algoritmos a usar** Vai haver algum algoritmo específico (A\*, Minimax, ?). Qual a origem deste algoritmo. Como ele vai ser implementado ?

**Quantos jogadores ? Memória ?** O jogo vai guardar desempenhos ? Onde e como ? Envolve apenas um jogador ou uma comunidade ? Qual ? Como as pessoas vão se organizar ? O jogo é contra o computador, contra outro humano ou contra o Universo ?

**Telas** Rascunhe, usando lápis de cor (ou aplicativo equivalente) as telas do jogo. Anexe a esta folha o conjunto de telas. Importante, que este projeto deve ser feito ANTES do jogo começar a ser desenvolvido.

**Funcionalidades do jogo** Descreva quais as etapas ou possibilidades do jogo. O que caracteriza cada uma e como o jogo se comporta em cada uma delas.

**Etapas** Há mais de uma ? Como se passa de etapa ?

## Avaliação

Ao contrário de todas as folhas até hoje feitas da disciplina, agora a avaliação vai envolver aspectos subjetivos, estéticos, de criatividade e de esforço versus obtenção de resultados.<sup>13</sup> A nota 10 está reservado aos jogos que me surpreenderem. Jogos mais simples, ainda que corretamente desenvolvidos e implementados terão nota entre 8 e 9. Daí para a frente, os graus irão decrescendo em função do que for produzido.

Os critérios:

Critério	valor
Nome	
A idéia do jogo	
Funcionalidades	
Aspectos visuais	
Sons	
Criatividade	
Inovação	
Qualidade da construção	
Funcionamento	
Bugs	
Correta atribuição de idéias/implementações alheias	
Aproveitamento de insumos da plataforma	
Esforço de aprendizagem de coisas novas	
Se fosse comprar este jogo, quanto pagaria	

Uma questão final: Seja ambicioso, mesmo que dê com os burros n'água. Vou avaliar melhor quem quiser fazer algo fantástico (e não conseguir completamente) do que quem propuser um jogo fácil e burocrático, ainda que ele funcione super bem.

Avaliação final



405-75677 -

<sup>13</sup>Vale descrever a estratégia usada por Hiroshi Yamaushi, neto do fundador na Nintendo, quando a empresa deixou de construir baralhos e passou a se dedicar a videogames. O Hiroshi, reunia os melhores cérebros da Nintendo e os dividia em 4 equipes. Dava 6 meses para cada equipe desenvolver um jogo que a equipe projetava. Ao final do prazo, havia uma apresentação dos 4 jogos a ele, e só a ele, o Hiroshi. Ele fazia uma avaliação demorada e criteriosa. Ao final das apresentações ele escolhia UM único jogo, que era produzido industrialmente. Os outros 3, eram jogados no lixo. Essa história eu li em algum lugar respeitável. Não sei se é completamente verdadeira, desconfio que não. De qualquer maneira *Si non è vero è ben trovato*. (Se não é verdade, é uma boa história.)

## Um jogo

Esta atividade pede que você faça o ciclo completo de um jogo digital. Começa por dar um nome (seja criativo) e depois uma declaração escrita de objetivo, regras, penalidades e recompensas, estratégia para vencer ou para não perder, bem como quaisquer balisadores que devam ser obedecidos pelo jogo. Vamos lá

**Nome** - Embora os autores discordem, eu defendo vigorosamente que qualquer criação comece pelo seu nome. Quando algo tem nome, ele pode ser nomeado, personalizado, negociado, citado ou ocupa nossos pensamentos. Algo sem nome é uma entidade etérea que ainda não tem existência real. Nada impede, que diante de um nome ruim, ele seja mudado à frente. Mas, mesmo assim, ele teve um nome todo o tempo. Então vamos lá, o nome do jogo é \_\_\_\_\_.

**Descrição** Uma ou duas frases descrevendo o jogo. Não pode passar de três frases. O objetivo desta restrição é obrigar você a resumir os pontos que importam no ambiente do jogo. Detalhes ficam mais para a frente, até porque nesta etapa são desconhecidos. Então a descrição do jogo é \_\_\_\_\_

**Objetivo** O jogo vai acabar quando: \_\_\_\_\_

**Plataforma** Celular, micro, tablet. Windows, android, Apple. App inventor, Python (aqui talvez usando o pacote Pygame), C/C++. Usuário único ou uma comunidade de usuários. Jogo determinístico ou envolvendo algum tipo de aleatoriedade. Qualquer outra característica do jogo. Importante: se você for usar algum componente externo no APP Inventor (sensores, conexão com o Google Maps, leitura e gravação de arquivos, conexão com a linha Mindstorm, etc etc), descreva no verso ou em material à parte, tais componentes e como eles vão ser usados. \_\_\_\_\_

**adicionais** Sons, ruídos, imagens, animações que você usará. Qual a origem deles. O que você vai produzir do zero e o que vai pegar pronto (onde ?) \_\_\_\_\_

**O que o jogo NÃO fará** É importante descrever as habilidades/funções que não vão ser implementadas. Ajudar a delimitar o escopo e diminuir expectativas. \_\_\_\_\_

**Algoritmos a usar** Vai haver algum algoritmo específico (A\*, Minimax, ?). Qual a origem deste algoritmo. Como ele vai ser implementado ? \_\_\_\_\_

**Quantos jogadores ? Memória ?** O jogo vai guardar desempenhos ? Onde e como ? Envolve apenas um jogador ou uma comunidade ? Qual ? Como as pessoas vão se organizar ? O jogo é contra o computador, contra outro humano ou contra o Universo ? \_\_\_\_\_

**Cópia ? Produção inédita ? Adaptação** Não há problema em usar idéias alheias, DESDE que este fato esteja registrado. Muitas vezes o registro é sensível (por causa da questão dos direitos autorais e eventuais pagamentos de royalties). Mas, como somos um ambiente acadêmico, estamos de alguma maneira protegidos desta questão. O ponto aqui não é legal e sim logístico: ajuda estabelecer os modelos a seguir. \_\_\_\_\_

**Telas** Rascunhe, usando lápis de cor (ou aplicativo equivalente) as telas do jogo. Anexe a esta folha o conjunto de telas. Importante, que este projeto deve ser feito ANTES do jogo começar a ser desenvolvido. \_\_\_\_\_

**Funcionalidades do jogo** Descreva quais as etapas ou possibilidades do jogo. O que caracteriza cada uma e como o jogo se comporta em cada uma delas. \_\_\_\_\_

**Etapas** Há mais de uma ? Como se passa de etapa ? \_\_\_\_\_

## Avaliação

Ao contrário de todas as folhas até hoje feitas da disciplina, agora a avaliação vai envolver aspectos subjetivos, estéticos, de criatividade e de esforço versus obtenção de resultados.<sup>14</sup> A nota 10 está reservado aos jogos que me surpreenderem. Jogos mais simples, ainda que corretamente desenvolvidos e implementados terão nota entre 8 e 9. Daí para a frente, os graus irão decrescendo em função do que for produzido.

Os critérios:

Critério	valor
Nome	
A idéia do jogo	
Funcionalidades	
Aspectos visuais	
Sons	
Criatividade	
Inovação	
Qualidade da construção	
Funcionamento	
Bugs	
Correta atribuição de idéias/implementações alheias	
Aproveitamento de insumos da plataforma	
Esforço de aprendizagem de coisas novas	
Se fosse comprar este jogo, quanto pagaria	

Uma questão final: Seja ambicioso, mesmo que dê com os burros n'água. Vou avaliar melhor quem quiser fazer algo fantástico (e não conseguir completamente) do que quem propuser um jogo fácil e burocrático, ainda que ele funcione super bem.

Avaliação final \_\_\_\_\_



405-75684 -

<sup>14</sup>Vale descrever a estratégia usada por Hiroshi Yamaushi, neto do fundador na Nintendo, quando a empresa deixou de construir baralhos e passou a se dedicar a videogames. O Hiroshi, reunia os melhores cérebros da Nintendo e os dividia em 4 equipes. Dava 6 meses para cada equipe desenvolver um jogo que a equipe projetava. Ao final do prazo, havia uma apresentação dos 4 jogos a ele, e só a ele, o Hiroshi. Ele fazia uma avaliação demorada e criteriosa. Ao final das apresentações ele escolhia UM único jogo, que era produzido industrialmente. Os outros 3, eram jogados no lixo. Essa história eu li em algum lugar respeitável. Não sei se é completamente verdadeira, desconfio que não. De qualquer maneira *Si non è vero è ben trovato*. (Se não é verdade, é uma boa história.)

## Um jogo

Esta atividade pede que você faça o ciclo completo de um jogo digital. Começa por dar um nome (seja criativo) e depois uma declaração escrita de objetivo, regras, penalidades e recompensas, estratégia para vencer ou para não perder, bem como quaisquer balisadores que devam ser obedecidos pelo jogo. Vamos lá

**Nome** - Embora os autores discordem, eu defendo vigorosamente que qualquer criação comece pelo seu nome. Quando algo tem nome, ele pode ser nomeado, personalizado, negociado, citado ou ocupa nossos pensamentos. Algo sem nome é uma entidade etérea que ainda não tem existência real. Nada impede, que diante de um nome ruim, ele seja mudado à frente. Mas, mesmo assim, ele teve um nome todo o tempo. Então vamos lá, o nome do jogo é \_\_\_\_\_.

**Descrição** Uma ou duas frases descrevendo o jogo. Não pode passar de três frases. O objetivo desta restrição é obrigar você a resumir os pontos que importam no ambiente do jogo. Detalhes ficam mais para a frente, até porque nesta etapa são desconhecidos. Então a descrição do jogo é \_\_\_\_\_

**Objetivo** O jogo vai acabar quando: \_\_\_\_\_

**Plataforma** Celular, micro, tablet. Windows, android, Apple. App inventor, Python (aqui talvez usando o pacote Pygame), C/C++. Usuário único ou uma comunidade de usuários. Jogo determinístico ou envolvendo algum tipo de aleatoriedade. Qualquer outra característica do jogo. Importante: se você for usar algum componente externo no APP Inventor (sensores, conexão com o Google Maps, leitura e gravação de arquivos, conexão com a linha Mindstorm, etc etc), descreva no verso ou em material à parte, tais componentes e como eles vão ser usados. \_\_\_\_\_

**adicionais** Sons, ruídos, imagens, animações que você usará. Qual a origem deles. O que você vai produzir do zero e o que vai pegar pronto (onde ?) \_\_\_\_\_

**O que o jogo NÃO fará** É importante descrever as habilidades/funções que não vão ser implementadas. Ajudar a delimitar o escopo e diminuir expectativas. \_\_\_\_\_

**Algoritmos a usar** Vai haver algum algoritmo específico (A\*, Minimax, ?). Qual a origem deste algoritmo. Como ele vai ser implementado ? \_\_\_\_\_

**Quantos jogadores ? Memória ?** O jogo vai guardar desempenhos ? Onde e como ? Envolve apenas um jogador ou uma comunidade ? Qual ? Como as pessoas vão se organizar ? O jogo é contra o computador, contra outro humano ou contra o Universo ? \_\_\_\_\_

**Cópia ? Produção inédita ? Adaptação** Não há problema em usar idéias alheias, DESDE que este fato esteja registrado. Muitas vezes o registro é sensível (por causa da questão dos direitos autorais e eventuais pagamentos de royalties). Mas, como somos um ambiente acadêmico, estamos de alguma maneira protegidos desta questão. O ponto aqui não é legal e sim logístico: ajuda estabelecer os modelos a seguir. \_\_\_\_\_

**Telas** Rascunhe, usando lápis de cor (ou aplicativo equivalente) as telas do jogo. Anexe a esta folha o conjunto de telas. Importante, que este projeto deve ser feito ANTES do jogo começar a ser desenvolvido. \_\_\_\_\_

**Funcionalidades do jogo** Descreva quais as etapas ou possibilidades do jogo. O que caracteriza cada uma e como o jogo se comporta em cada uma delas. \_\_\_\_\_

**Etapas** Há mais de uma ? Como se passa de etapa ? \_\_\_\_\_

## Avaliação

Ao contrário de todas as folhas até hoje feitas da disciplina, agora a avaliação vai envolver aspectos subjetivos, estéticos, de criatividade e de esforço versus obtenção de resultados.<sup>15</sup> A nota 10 está reservado aos jogos que me surpreenderem. Jogos mais simples, ainda que corretamente desenvolvidos e implementados terão nota entre 8 e 9. Daí para a frente, os graus irão decrescendo em função do que for produzido.

Os critérios:

Critério	valor
Nome	
A idéia do jogo	
Funcionalidades	
Aspectos visuais	
Sons	
Criatividade	
Inovação	
Qualidade da construção	
Funcionamento	
Bugs	
Correta atribuição de idéias/implementações alheias	
Aproveitamento de insumos da plataforma	
Esforço de aprendizagem de coisas novas	
Se fosse comprar este jogo, quanto pagaria	

Uma questão final: Seja ambicioso, mesmo que dê com os burros n'água. Vou avaliar melhor quem quiser fazer algo fantástico (e não conseguir completamente) do que quem propuser um jogo fácil e burocrático, ainda que ele funcione super bem.

Avaliação final \_\_\_\_\_



405-75691 -

<sup>15</sup>Vale descrever a estratégia usada por Hiroshi Yamaushi, neto do fundador na Nintendo, quando a empresa deixou de construir baralhos e passou a se dedicar a videogames. O Hiroshi, reunia os melhores cérebros da Nintendo e os dividia em 4 equipes. Dava 6 meses para cada equipe desenvolver um jogo que a equipe projetava. Ao final do prazo, havia uma apresentação dos 4 jogos a ele, e só a ele, o Hiroshi. Ele fazia uma avaliação demorada e criteriosa. Ao final das apresentações ele escolhia UM único jogo, que era produzido industrialmente. Os outros 3, eram jogados no lixo. Essa história eu li em algum lugar respeitável. Não sei se é completamente verdadeira, desconfio que não. De qualquer maneira *Si non è vero è ben trovato*. (Se não é verdade, é uma boa história.)

## Um jogo

Esta atividade pede que você faça o ciclo completo de um jogo digital. Começa por dar um nome (seja criativo) e depois uma declaração escrita de objetivo, regras, penalidades e recompensas, estratégia para vencer ou para não perder, bem como quaisquer balisadores que devam ser obedecidos pelo jogo. Vamos lá

**Nome** - Embora os autores discordem, eu defendo vigorosamente que qualquer criação comece pelo seu nome. Quando algo tem nome, ele pode ser nomeado, personalizado, negociado, citado ou ocupa nossos pensamentos. Algo sem nome é uma entidade etérea que ainda não tem existência real. Nada impede, que diante de um nome ruim, ele seja mudado à frente. Mas, mesmo assim, ele teve um nome todo o tempo. Então vamos lá, o nome do jogo é \_\_\_\_\_.

**Descrição** Uma ou duas frases descrevendo o jogo. Não pode passar de três frases. O objetivo desta restrição é obrigar você a resumir os pontos que importam no ambiente do jogo. Detalhes ficam mais para a frente, até porque nesta etapa são desconhecidos. Então a descrição do jogo é \_\_\_\_\_

**Objetivo** O jogo vai acabar quando: \_\_\_\_\_

**Plataforma** Celular, micro, tablet. Windows, android, Apple. App inventor, Python (aqui talvez usando o pacote Pygame), C/C++. Usuário único ou uma comunidade de usuários. Jogo determinístico ou envolvendo algum tipo de aleatoriedade. Qualquer outra característica do jogo. Importante: se você for usar algum componente externo no APP Inventor (sensores, conexão com o Google Maps, leitura e gravação de arquivos, conexão com a linha Mindstorm, etc etc), descreva no verso ou em material à parte, tais componentes e como eles vão ser usados. \_\_\_\_\_

**adicionais** Sons, ruídos, imagens, animações que você usará. Qual a origem deles. O que você vai produzir do zero e o que vai pegar pronto (onde ?) \_\_\_\_\_

**O que o jogo NÃO fará** É importante descrever as habilidades/funções que não vão ser implementadas. Ajudar a delimitar o escopo e diminuir expectativas. \_\_\_\_\_

**Algoritmos a usar** Vai haver algum algoritmo específico (A\*, Minimax, ?). Qual a origem deste algoritmo. Como ele vai ser implementado ? \_\_\_\_\_

**Quantos jogadores ? Memória ?** O jogo vai guardar desempenhos ? Onde e como ? Envolve apenas um jogador ou uma comunidade ? Qual ? Como as pessoas vão se organizar ? O jogo é contra o computador, contra outro humano ou contra o Universo ? \_\_\_\_\_

**Cópia ? Produção inédita ? Adaptação** Não há problema em usar idéias alheias, DESDE que este fato esteja registrado. Muitas vezes o registro é sensível (por causa da questão dos direitos autorais e eventuais pagamentos de royalties). Mas, como somos um ambiente acadêmico, estamos de alguma maneira protegidos desta questão. O ponto aqui não é legal e sim logístico: ajuda estabelecer os modelos a seguir. \_\_\_\_\_

**Telas** Rascunhe, usando lápis de cor (ou aplicativo equivalente) as telas do jogo. Anexe a esta folha o conjunto de telas. Importante, que este projeto deve ser feito ANTES do jogo começar a ser desenvolvido. \_\_\_\_\_

**Funcionalidades do jogo** Descreva quais as etapas ou possibilidades do jogo. O que caracteriza cada uma e como o jogo se comporta em cada uma delas. \_\_\_\_\_

**Etapas** Há mais de uma ? Como se passa de etapa ? \_\_\_\_\_

## Avaliação

Ao contrário de todas as folhas até hoje feitas da disciplina, agora a avaliação vai envolver aspectos subjetivos, estéticos, de criatividade e de esforço versus obtenção de resultados.<sup>16</sup> A nota 10 está reservado aos jogos que me surpreenderem. Jogos mais simples, ainda que corretamente desenvolvidos e implementados terão nota entre 8 e 9. Daí para a frente, os graus irão decrescendo em função do que for produzido.

Os critérios:

Critério	valor
Nome	
A idéia do jogo	
Funcionalidades	
Aspectos visuais	
Sons	
Criatividade	
Inovação	
Qualidade da construção	
Funcionamento	
Bugs	
Correta atribuição de idéias/implementações alheias	
Aproveitamento de insumos da plataforma	
Esforço de aprendizagem de coisas novas	
Se fosse comprar este jogo, quanto pagaria	

Uma questão final: Seja ambicioso, mesmo que dê com os burros n'água. Vou avaliar melhor quem quiser fazer algo fantástico (e não conseguir completamente) do que quem propuser um jogo fácil e burocrático, ainda que ele funcione super bem.

Avaliação final \_\_\_\_\_



405-75703 -

<sup>16</sup>Vale descrever a estratégia usada por Hiroshi Yamaushi, neto do fundador na Nintendo, quando a empresa deixou de construir baralhos e passou a se dedicar a videogames. O Hiroshi, reunia os melhores cérebros da Nintendo e os dividia em 4 equipes. Dava 6 meses para cada equipe desenvolver um jogo que a equipe projetava. Ao final do prazo, havia uma apresentação dos 4 jogos a ele, e só a ele, o Hiroshi. Ele fazia uma avaliação demorada e criteriosa. Ao final das apresentações ele escolhia UM único jogo, que era produzido industrialmente. Os outros 3, eram jogados no lixo. Essa história eu li em algum lugar respeitável. Não sei se é completamente verdadeira, desconfio que não. De qualquer maneira *Si non è vero è ben trovato*. (Se não é verdade, é uma boa história.)

## Um jogo

Esta atividade pede que você faça o ciclo completo de um jogo digital. Começa por dar um nome (seja criativo) e depois uma declaração escrita de objetivo, regras, penalidades e recompensas, estratégia para vencer ou para não perder, bem como quaisquer balisadores que devam ser obedecidos pelo jogo. Vamos lá

**Nome** - Embora os autores discordem, eu defendo vigorosamente que qualquer criação comece pelo seu nome. Quando algo tem nome, ele pode ser nomeado, personalizado, negociado, citado ou ocupa nossos pensamentos. Algo sem nome é uma entidade etérea que ainda não tem existência real. Nada impede, que diante de um nome ruim, ele seja mudado à frente. Mas, mesmo assim, ele teve um nome todo o tempo. Então vamos lá, o nome do jogo é \_\_\_\_\_.

**Descrição** Uma ou duas frases descrevendo o jogo. Não pode passar de três frases. O objetivo desta restrição é obrigar você a resumir os pontos que importam no ambiente do jogo. Detalhes ficam mais para a frente, até porque nesta etapa são desconhecidos. Então a descrição do jogo é \_\_\_\_\_

**Objetivo** O jogo vai acabar quando: \_\_\_\_\_

**Plataforma** Celular, micro, tablet. Windows, android, Apple. App inventor, Python (aqui talvez usando o pacote Pygame), C/C++. Usuário único ou uma comunidade de usuários. Jogo determinístico ou envolvendo algum tipo de aleatoriedade. Qualquer outra característica do jogo. Importante: se você for usar algum componente externo no APP Inventor (sensores, conexão com o Google Maps, leitura e gravação de arquivos, conexão com a linha Mindstorm, etc etc), descreva no verso ou em material à parte, tais componentes e como eles vão ser usados. \_\_\_\_\_

**adicionais** Sons, ruídos, imagens, animações que você usará. Qual a origem deles. O que você vai produzir do zero e o que vai pegar pronto (onde ?) \_\_\_\_\_

**O que o jogo NÃO fará** É importante descrever as habilidades/funções que não vão ser implementadas. Ajudar a delimitar o escopo e diminuir expectativas. \_\_\_\_\_

**Algoritmos a usar** Vai haver algum algoritmo específico (A\*, Minimax, ?). Qual a origem deste algoritmo. Como ele vai ser implementado ? \_\_\_\_\_

**Quantos jogadores ? Memória ?** O jogo vai guardar desempenhos ? Onde e como ? Envolve apenas um jogador ou uma comunidade ? Qual ? Como as pessoas vão se organizar ? O jogo é contra o computador, contra outro humano ou contra o Universo ? \_\_\_\_\_

**Cópia ? Produção inédita ? Adaptação** Não há problema em usar idéias alheias, DESDE que este fato esteja registrado. Muitas vezes o registro é sensível (por causa da questão dos direitos autorais e eventuais pagamentos de royalties). Mas, como somos um ambiente acadêmico, estamos de alguma maneira protegidos desta questão. O ponto aqui não é legal e sim logístico: ajuda estabelecer os modelos a seguir. \_\_\_\_\_

**Telas** Rascunhe, usando lápis de cor (ou aplicativo equivalente) as telas do jogo. Anexe a esta folha o conjunto de telas. Importante, que este projeto deve ser feito ANTES do jogo começar a ser desenvolvido. \_\_\_\_\_

**Funcionalidades do jogo** Descreva quais as etapas ou possibilidades do jogo. O que caracteriza cada uma e como o jogo se comporta em cada uma delas. \_\_\_\_\_

**Etapas** Há mais de uma ? Como se passa de etapa ? \_\_\_\_\_

## Avaliação

Ao contrário de todas as folhas até hoje feitas da disciplina, agora a avaliação vai envolver aspectos subjetivos, estéticos, de criatividade e de esforço versus obtenção de resultados.<sup>17</sup> A nota 10 está reservado aos jogos que me surpreenderem. Jogos mais simples, ainda que corretamente desenvolvidos e implementados terão nota entre 8 e 9. Daí para a frente, os graus irão decrescendo em função do que for produzido.

Os critérios:

Critério	valor
Nome	
A idéia do jogo	
Funcionalidades	
Aspectos visuais	
Sons	
Criatividade	
Inovação	
Qualidade da construção	
Funcionamento	
Bugs	
Correta atribuição de idéias/implementações alheias	
Aproveitamento de insumos da plataforma	
Esforço de aprendizagem de coisas novas	
Se fosse comprar este jogo, quanto pagaria	

Uma questão final: Seja ambicioso, mesmo que dê com os burros n'água. Vou avaliar melhor quem quiser fazer algo fantástico (e não conseguir completamente) do que quem propuser um jogo fácil e burocrático, ainda que ele funcione super bem.

Avaliação final \_\_\_\_\_



405-75710 -

<sup>17</sup>Vale descrever a estratégia usada por Hiroshi Yamaushi, neto do fundador na Nintendo, quando a empresa deixou de construir baralhos e passou a se dedicar a videogames. O Hiroshi, reunia os melhores cérebros da Nintendo e os dividia em 4 equipes. Dava 6 meses para cada equipe desenvolver um jogo que a equipe projetava. Ao final do prazo, havia uma apresentação dos 4 jogos a ele, e só a ele, o Hiroshi. Ele fazia uma avaliação demorada e criteriosa. Ao final das apresentações ele escolhia UM único jogo, que era produzido industrialmente. Os outros 3, eram jogados no lixo. Essa história eu li em algum lugar respeitável. Não sei se é completamente verdadeira, desconfio que não. De qualquer maneira *Si non è vero è ben trovato*. (Se não é verdade, é uma boa história.)

## Um jogo

Esta atividade pede que você faça o ciclo completo de um jogo digital. Começa por dar um nome (seja criativo) e depois uma declaração escrita de objetivo, regras, penalidades e recompensas, estratégia para vencer ou para não perder, bem como quaisquer balisadores que devam ser obedecidos pelo jogo. Vamos lá

**Nome** - Embora os autores discordem, eu defendo vigorosamente que qualquer criação comece pelo seu nome. Quando algo tem nome, ele pode ser nomeado, personalizado, negociado, citado ou ocupa nossos pensamentos. Algo sem nome é uma entidade etérea que ainda não tem existência real. Nada impede, que diante de um nome ruim, ele seja mudado à frente. Mas, mesmo assim, ele teve um nome todo o tempo. Então vamos lá, o nome do jogo é \_\_\_\_\_.

**Descrição** Uma ou duas frases descrevendo o jogo. Não pode passar de três frases. O objetivo desta restrição é obrigar você a resumir os pontos que importam no ambiente do jogo. Detalhes ficam mais para a frente, até porque nesta etapa são desconhecidos. Então a descrição do jogo é \_\_\_\_\_

**Objetivo** O jogo vai acabar quando: \_\_\_\_\_

**Plataforma** Celular, micro, tablet. Windows, android, Apple. App inventor, Python (aqui talvez usando o pacote Pygame), C/C++. Usuário único ou uma comunidade de usuários. Jogo determinístico ou envolvendo algum tipo de aleatoriedade. Qualquer outra característica do jogo. Importante: se você for usar algum componente externo no APP Inventor (sensores, conexão com o Google Maps, leitura e gravação de arquivos, conexão com a linha Mindstorm, etc etc), descreva no verso ou em material à parte, tais componentes e como eles vão ser usados. \_\_\_\_\_

**adicionais** Sons, ruídos, imagens, animações que você usará. Qual a origem deles. O que você vai produzir do zero e o que vai pegar pronto (onde ?) \_\_\_\_\_

**O que o jogo NÃO fará** É importante descrever as habilidades/funções que não vão ser implementadas. Ajudar a delimitar o escopo e diminuir expectativas. \_\_\_\_\_

**Algoritmos a usar** Vai haver algum algoritmo específico (A\*, Minimax, ?). Qual a origem deste algoritmo. Como ele vai ser implementado ? \_\_\_\_\_

**Quantos jogadores ? Memória ?** O jogo vai guardar desempenhos ? Onde e como ? Envolve apenas um jogador ou uma comunidade ? Qual ? Como as pessoas vão se organizar ? O jogo é contra o computador, contra outro humano ou contra o Universo ? \_\_\_\_\_

**Cópia ? Produção inédita ? Adaptação** Não há problema em usar idéias alheias, DESDE que este fato esteja registrado. Muitas vezes o registro é sensível (por causa da questão dos direitos autorais e eventuais pagamentos de royalties). Mas, como somos um ambiente acadêmico, estamos de alguma maneira protegidos desta questão. O ponto aqui não é legal e sim logístico: ajuda estabelecer os modelos a seguir. \_\_\_\_\_

**Telas** Rascunhe, usando lápis de cor (ou aplicativo equivalente) as telas do jogo. Anexe a esta folha o conjunto de telas. Importante, que este projeto deve ser feito ANTES do jogo começar a ser desenvolvido. \_\_\_\_\_

**Funcionalidades do jogo** Descreva quais as etapas ou possibilidades do jogo. O que caracteriza cada uma e como o jogo se comporta em cada uma delas. \_\_\_\_\_

**Etapas** Há mais de uma ? Como se passa de etapa ? \_\_\_\_\_

## Avaliação

Ao contrário de todas as folhas até hoje feitas da disciplina, agora a avaliação vai envolver aspectos subjetivos, estéticos, de criatividade e de esforço versus obtenção de resultados.<sup>18</sup> A nota 10 está reservado aos jogos que me surpreenderem. Jogos mais simples, ainda que corretamente desenvolvidos e implementados terão nota entre 8 e 9. Daí para a frente, os graus irão decrescendo em função do que for produzido.

Os critérios:

Critério	valor
Nome	
A idéia do jogo	
Funcionalidades	
Aspectos visuais	
Sons	
Criatividade	
Inovação	
Qualidade da construção	
Funcionamento	
Bugs	
Correta atribuição de idéias/implementações alheias	
Aproveitamento de insumos da plataforma	
Esforço de aprendizagem de coisas novas	
Se fosse comprar este jogo, quanto pagaria	

Uma questão final: Seja ambicioso, mesmo que dê com os burros n'água. Vou avaliar melhor quem quiser fazer algo fantástico (e não conseguir completamente) do que quem propuser um jogo fácil e burocrático, ainda que ele funcione super bem.

Avaliação final \_\_\_\_\_



405-75727 -

<sup>18</sup>Vale descrever a estratégia usada por Hiroshi Yamaushi, neto do fundador na Nintendo, quando a empresa deixou de construir baralhos e passou a se dedicar a videogames. O Hiroshi, reunia os melhores cérebros da Nintendo e os dividia em 4 equipes. Dava 6 meses para cada equipe desenvolver um jogo que a equipe projetava. Ao final do prazo, havia uma apresentação dos 4 jogos a ele, e só a ele, o Hiroshi. Ele fazia uma avaliação demorada e criteriosa. Ao final das apresentações ele escolhia UM único jogo, que era produzido industrialmente. Os outros 3, eram jogados no lixo. Essa história eu li em algum lugar respeitável. Não sei se é completamente verdadeira, desconfio que não. De qualquer maneira *Si non è vero è ben trovato*. (Se não é verdade, é uma boa história.)

## Um jogo

Esta atividade pede que você faça o ciclo completo de um jogo digital. Começa por dar um nome (seja criativo) e depois uma declaração escrita de objetivo, regras, penalidades e recompensas, estratégia para vencer ou para não perder, bem como quaisquer balisadores que devam ser obedecidos pelo jogo. Vamos lá

**Nome** - Embora os autores discordem, eu defendo vigorosamente que qualquer criação comece pelo seu nome. Quando algo tem nome, ele pode ser nomeado, personalizado, negociado, citado ou ocupa nossos pensamentos. Algo sem nome é uma entidade etérea que ainda não tem existência real. Nada impede, que diante de um nome ruim, ele seja mudado à frente. Mas, mesmo assim, ele teve um nome todo o tempo. Então vamos lá, o nome do jogo é \_\_\_\_\_.

**Descrição** Uma ou duas frases descrevendo o jogo. Não pode passar de três frases. O objetivo desta restrição é obrigar você a resumir os pontos que importam no ambiente do jogo. Detalhes ficam mais para a frente, até porque nesta etapa são desconhecidos. Então a descrição do jogo é \_\_\_\_\_

**Objetivo** O jogo vai acabar quando: \_\_\_\_\_

**Plataforma** Celular, micro, tablet. Windows, android, Apple. App inventor, Python (aqui talvez usando o pacote Pygame), C/C++. Usuário único ou uma comunidade de usuários. Jogo determinístico ou envolvendo algum tipo de aleatoriedade. Qualquer outra característica do jogo. Importante: se você for usar algum componente externo no APP Inventor (sensores, conexão com o Google Maps, leitura e gravação de arquivos, conexão com a linha Mindstorm, etc etc), descreva no verso ou em material à parte, tais componentes e como eles vão ser usados. \_\_\_\_\_

**adicionais** Sons, ruídos, imagens, animações que você usará. Qual a origem deles. O que você vai produzir do zero e o que vai pegar pronto (onde ?) \_\_\_\_\_

**O que o jogo NÃO fará** É importante descrever as habilidades/funções que não vão ser implementadas. Ajudar a delimitar o escopo e diminuir expectativas. \_\_\_\_\_

**Algoritmos a usar** Vai haver algum algoritmo específico (A\*, Minimax, ?). Qual a origem deste algoritmo. Como ele vai ser implementado ? \_\_\_\_\_

**Quantos jogadores ? Memória ?** O jogo vai guardar desempenhos ? Onde e como ? Envolve apenas um jogador ou uma comunidade ? Qual ? Como as pessoas vão se organizar ? O jogo é contra o computador, contra outro humano ou contra o Universo ? \_\_\_\_\_

**Cópia ? Produção inédita ? Adaptação** Não há problema em usar idéias alheias, DESDE que este fato esteja registrado. Muitas vezes o registro é sensível (por causa da questão dos direitos autorais e eventuais pagamentos de royalties). Mas, como somos um ambiente acadêmico, estamos de alguma maneira protegidos desta questão. O ponto aqui não é legal e sim logístico: ajuda estabelecer os modelos a seguir. \_\_\_\_\_

**Telas** Rascunhe, usando lápis de cor (ou aplicativo equivalente) as telas do jogo. Anexe a esta folha o conjunto de telas. Importante, que este projeto deve ser feito ANTES do jogo começar a ser desenvolvido. \_\_\_\_\_

**Funcionalidades do jogo** Descreva quais as etapas ou possibilidades do jogo. O que caracteriza cada uma e como o jogo se comporta em cada uma delas. \_\_\_\_\_

**Etapas** Há mais de uma ? Como se passa de etapa ? \_\_\_\_\_

## Avaliação

Ao contrário de todas as folhas até hoje feitas da disciplina, agora a avaliação vai envolver aspectos subjetivos, estéticos, de criatividade e de esforço versus obtenção de resultados.<sup>19</sup> A nota 10 está reservado aos jogos que me surpreenderem. Jogos mais simples, ainda que corretamente desenvolvidos e implementados terão nota entre 8 e 9. Daí para a frente, os graus irão decrescendo em função do que for produzido.

Os critérios:

Critério	valor
Nome	
A idéia do jogo	
Funcionalidades	
Aspectos visuais	
Sons	
Criatividade	
Inovação	
Qualidade da construção	
Funcionamento	
Bugs	
Correta atribuição de idéias/implementações alheias	
Aproveitamento de insumos da plataforma	
Esforço de aprendizagem de coisas novas	
Se fosse comprar este jogo, quanto pagaria	

Uma questão final: Seja ambicioso, mesmo que dê com os burros n'água. Vou avaliar melhor quem quiser fazer algo fantástico (e não conseguir completamente) do que quem propuser um jogo fácil e burocrático, ainda que ele funcione super bem.

Avaliação final \_\_\_\_\_



405-75734 -

<sup>19</sup>Vale descrever a estratégia usada por Hiroshi Yamaushi, neto do fundador na Nintendo, quando a empresa deixou de construir baralhos e passou a se dedicar a videogames. O Hiroshi, reunia os melhores cérebros da Nintendo e os dividia em 4 equipes. Dava 6 meses para cada equipe desenvolver um jogo que a equipe projetava. Ao final do prazo, havia uma apresentação dos 4 jogos a ele, e só a ele, o Hiroshi. Ele fazia uma avaliação demorada e criteriosa. Ao final das apresentações ele escolhia UM único jogo, que era produzido industrialmente. Os outros 3, eram jogados no lixo. Essa história eu li em algum lugar respeitável. Não sei se é completamente verdadeira, desconfio que não. De qualquer maneira *Si non è vero è ben trovato*. (Se não é verdade, é uma boa história.)

## Um jogo

Esta atividade pede que você faça o ciclo completo de um jogo digital. Começa por dar um nome (seja criativo) e depois uma declaração escrita de objetivo, regras, penalidades e recompensas, estratégia para vencer ou para não perder, bem como quaisquer balisadores que devam ser obedecidos pelo jogo. Vamos lá

**Nome** - Embora os autores discordem, eu defendo vigorosamente que qualquer criação comece pelo seu nome. Quando algo tem nome, ele pode ser nomeado, personalizado, negociado, citado ou ocupa nossos pensamentos. Algo sem nome é uma entidade etérea que ainda não tem existência real. Nada impede, que diante de um nome ruim, ele seja mudado à frente. Mas, mesmo assim, ele teve um nome todo o tempo. Então vamos lá, o nome do jogo é \_\_\_\_\_.

**Descrição** Uma ou duas frases descrevendo o jogo. Não pode passar de três frases. O objetivo desta restrição é obrigar você a resumir os pontos que importam no ambiente do jogo. Detalhes ficam mais para a frente, até porque nesta etapa são desconhecidos. Então a descrição do jogo é \_\_\_\_\_

**Objetivo** O jogo vai acabar quando: \_\_\_\_\_

**Plataforma** Celular, micro, tablet. Windows, android, Apple. App inventor, Python (aqui talvez usando o pacote Pygame), C/C++. Usuário único ou uma comunidade de usuários. Jogo determinístico ou envolvendo algum tipo de aleatoriedade. Qualquer outra característica do jogo. Importante: se você for usar algum componente externo no APP Inventor (sensores, conexão com o Google Maps, leitura e gravação de arquivos, conexão com a linha Mindstorm, etc etc), descreva no verso ou em material à parte, tais componentes e como eles vão ser usados.

**adicionais** Sons, ruídos, imagens, animações que você usará. Qual a origem deles. O que você vai produzir do zero e o que vai pegar pronto (onde ?)

**O que o jogo NÃO fará** É importante descrever as habilidades/funções que não vão ser implementadas. Ajudar a delimitar o escopo e diminuir expectativas.

**Algoritmos a usar** Vai haver algum algoritmo específico (A\*, Minimax, ?). Qual a origem deste algoritmo. Como ele vai ser implementado ?

**Quantos jogadores ? Memória ?** O jogo vai guardar desempenhos ? Onde e como ? Envolve apenas um jogador ou uma comunidade ? Qual ? Como as pessoas vão se organizar ? O jogo é contra o computador, contra outro humano ou contra o Universo ?

**Cópia ? Produção inédita ? Adaptação** Não há problema em usar idéias alheias, DESDE que este fato esteja registrado. Muitas vezes o registro é sensível (por causa da questão dos direitos autorais e eventuais pagamentos de royalties). Mas, como somos um ambiente acadêmico, estamos de alguma maneira protegidos desta questão. O ponto aqui não é legal e sim logístico: ajuda estabelecer os modelos a seguir.

**Telas** Rascunhe, usando lápis de cor (ou aplicativo equivalente) as telas do jogo. Anexe a esta folha o conjunto de telas. Importante, que este projeto deve ser feito ANTES do jogo começar a ser desenvolvido.

**Funcionalidades do jogo** Descreva quais as etapas ou possibilidades do jogo. O que caracteriza cada uma e como o jogo se comporta em cada uma delas.

**Etapas** Há mais de uma ? Como se passa de etapa ?

## Avaliação

Ao contrário de todas as folhas até hoje feitas da disciplina, agora a avaliação vai envolver aspectos subjetivos, estéticos, de criatividade e de esforço versus obtenção de resultados.<sup>20</sup> A nota 10 está reservado aos jogos que me surpreenderem. Jogos mais simples, ainda que corretamente desenvolvidos e implementados terão nota entre 8 e 9. Daí para a frente, os graus irão decrescendo em função do que for produzido.

Os critérios:

Critério	valor
Nome	
A idéia do jogo	
Funcionalidades	
Aspectos visuais	
Sons	
Criatividade	
Inovação	
Qualidade da construção	
Funcionamento	
Bugs	
Correta atribuição de idéias/implementações alheias	
Aproveitamento de insumos da plataforma	
Esforço de aprendizagem de coisas novas	
Se fosse comprar este jogo, quanto pagaria	

Uma questão final: Seja ambicioso, mesmo que dê com os burros n'água. Vou avaliar melhor quem quiser fazer algo fantástico (e não conseguir completamente) do que quem propuser um jogo fácil e burocrático, ainda que ele funcione super bem.

Avaliação final



405-75741 -

<sup>20</sup>Vale descrever a estratégia usada por Hiroshi Yamaushi, neto do fundador na Nintendo, quando a empresa deixou de construir baralhos e passou a se dedicar a videogames. O Hiroshi, reunia os melhores cérebros da Nintendo e os dividia em 4 equipes. Dava 6 meses para cada equipe desenvolver um jogo que a equipe projetava. Ao final do prazo, havia uma apresentação dos 4 jogos a ele, e só a ele, o Hiroshi. Ele fazia uma avaliação demorada e criteriosa. Ao final das apresentações ele escolhia UM único jogo, que era produzido industrialmente. Os outros 3, eram jogados no lixo. Essa história eu li em algum lugar respeitável. Não sei se é completamente verdadeira, desconfio que não. De qualquer maneira *Si non è vero è ben trovato*. (Se não é verdade, é uma boa história.)

## Um jogo

Esta atividade pede que você faça o ciclo completo de um jogo digital. Começa por dar um nome (seja criativo) e depois uma declaração escrita de objetivo, regras, penalidades e recompensas, estratégia para vencer ou para não perder, bem como quaisquer balisadores que devam ser obedecidos pelo jogo. Vamos lá

**Nome** - Embora os autores discordem, eu defendo vigorosamente que qualquer criação comece pelo seu nome. Quando algo tem nome, ele pode ser nomeado, personalizado, negociado, citado ou ocupa nossos pensamentos. Algo sem nome é uma entidade etérea que ainda não tem existência real. Nada impede, que diante de um nome ruim, ele seja mudado à frente. Mas, mesmo assim, ele teve um nome todo o tempo. Então vamos lá, o nome do jogo é \_\_\_\_\_.

**Descrição** Uma ou duas frases descrevendo o jogo. Não pode passar de três frases. O objetivo desta restrição é obrigar você a resumir os pontos que importam no ambiente do jogo. Detalhes ficam mais para a frente, até porque nesta etapa são desconhecidos. Então a descrição do jogo é \_\_\_\_\_

**Objetivo** O jogo vai acabar quando: \_\_\_\_\_

**Plataforma** Celular, micro, tablet. Windows, android, Apple. App inventor, Python (aqui talvez usando o pacote Pygame), C/C++. Usuário único ou uma comunidade de usuários. Jogo determinístico ou envolvendo algum tipo de aleatoriedade. Qualquer outra característica do jogo. Importante: se você for usar algum componente externo no APP Inventor (sensores, conexão com o Google Maps, leitura e gravação de arquivos, conexão com a linha Mindstorm, etc etc), descreva no verso ou em material à parte, tais componentes e como eles vão ser usados. \_\_\_\_\_

**adicionais** Sons, ruídos, imagens, animações que você usará. Qual a origem deles. O que você vai produzir do zero e o que vai pegar pronto (onde ?) \_\_\_\_\_

**O que o jogo NÃO fará** É importante descrever as habilidades/funções que não vão ser implementadas. Ajudar a delimitar o escopo e diminuir expectativas. \_\_\_\_\_

**Algoritmos a usar** Vai haver algum algoritmo específico (A\*, Minimax, ?). Qual a origem deste algoritmo. Como ele vai ser implementado ? \_\_\_\_\_

**Quantos jogadores ? Memória ?** O jogo vai guardar desempenhos ? Onde e como ? Envolve apenas um jogador ou uma comunidade ? Qual ? Como as pessoas vão se organizar ? O jogo é contra o computador, contra outro humano ou contra o Universo ? \_\_\_\_\_

**Cópia ? Produção inédita ? Adaptação** Não há problema em usar idéias alheias, DESDE que este fato esteja registrado. Muitas vezes o registro é sensível (por causa da questão dos direitos autorais e eventuais pagamentos de royalties). Mas, como somos um ambiente acadêmico, estamos de alguma maneira protegidos desta questão. O ponto aqui não é legal e sim logístico: ajuda estabelecer os modelos a seguir. \_\_\_\_\_

**Telas** Rascunhe, usando lápis de cor (ou aplicativo equivalente) as telas do jogo. Anexe a esta folha o conjunto de telas. Importante, que este projeto deve ser feito ANTES do jogo começar a ser desenvolvido. \_\_\_\_\_

**Funcionalidades do jogo** Descreva quais as etapas ou possibilidades do jogo. O que caracteriza cada uma e como o jogo se comporta em cada uma delas. \_\_\_\_\_

**Etapas** Há mais de uma ? Como se passa de etapa ? \_\_\_\_\_

## Avaliação

Ao contrário de todas as folhas até hoje feitas da disciplina, agora a avaliação vai envolver aspectos subjetivos, estéticos, de criatividade e de esforço versus obtenção de resultados.<sup>21</sup> A nota 10 está reservado aos jogos que me surpreenderem. Jogos mais simples, ainda que corretamente desenvolvidos e implementados terão nota entre 8 e 9. Daí para a frente, os graus irão decrescendo em função do que for produzido.

Os critérios:

Critério	valor
Nome	
A idéia do jogo	
Funcionalidades	
Aspectos visuais	
Sons	
Criatividade	
Inovação	
Qualidade da construção	
Funcionamento	
Bugs	
Correta atribuição de idéias/implementações alheias	
Aproveitamento de insumos da plataforma	
Esforço de aprendizagem de coisas novas	
Se fosse comprar este jogo, quanto pagaria	

Uma questão final: Seja ambicioso, mesmo que dê com os burros n'água. Vou avaliar melhor quem quiser fazer algo fantástico (e não conseguir completamente) do que quem propuser um jogo fácil e burocrático, ainda que ele funcione super bem.

Avaliação final \_\_\_\_\_



405-75758 -

<sup>21</sup>Vale descrever a estratégia usada por Hiroshi Yamaushi, neto do fundador na Nintendo, quando a empresa deixou de construir baralhos e passou a se dedicar a videogames. O Hiroshi, reunia os melhores cérebros da Nintendo e os dividia em 4 equipes. Dava 6 meses para cada equipe desenvolver um jogo que a equipe projetava. Ao final do prazo, havia uma apresentação dos 4 jogos a ele, e só a ele, o Hiroshi. Ele fazia uma avaliação demorada e criteriosa. Ao final das apresentações ele escolhia UM único jogo, que era produzido industrialmente. Os outros 3, eram jogados no lixo. Essa história eu li em algum lugar respeitável. Não sei se é completamente verdadeira, desconfio que não. De qualquer maneira *Si non è vero è ben trovato*. (Se não é verdade, é uma boa história.)