

Projeto Integrador - 2021

SHOW DA COMPUTAÇÃO

SOUZA NETO, Gualter Albino de; SANTOS, Vinnicius Gabriel Rodrigues; SILVA, Marcos Paulo Vimieiro;
SENA, Milene Aparecida; GOMES, Luiz Gustavo Silva; PASSOS, Othon Douglas do Nascimento; STEMPLIUC, Sérgio Murilo.

Curso de Ciência da Computação do Centro Universitário Governador Ozanam Coelho.

INTRODUÇÃO

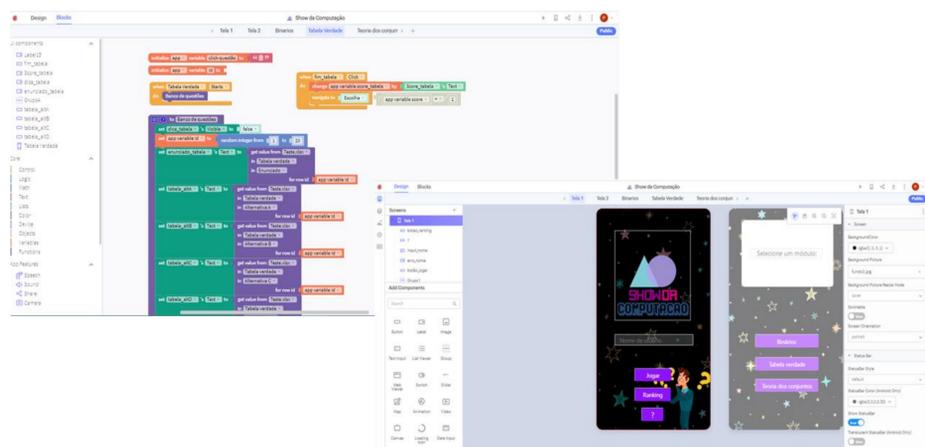
O “Show da computação” é um jogo de perguntas e respostas que tem como um dos seus objetivos auxiliar os usuários a aprimorarem suas habilidades e conhecimentos de raciocínio lógico-matemático, desenvolvendo atividades de maneira mais lúdica e divertida. O jogo conta com três módulos diferentes, cada um contendo 20 questões aleatórias, sendo eles: teoria dos conjuntos, binários e tabela verdade. Ele também possui um ranking entre os jogadores, com o intuito de cativar o usuário e gerar competitividade, além de possuir uma interface gráfica “gameficada”, que deixa o jogo mais descontraído e divertido

OBJETIVO

Construir um jogo capaz de auxiliar os estudantes na disciplina de raciocínio lógico-matemático do primeiro semestre, contando com três módulos: teoria dos conjuntos, binários e tabela verdade. Além disso, tem sua metodologia de forma fluida, simples e divertida com o objetivo de reforçar seus conhecimentos na matéria, sem deixar de ser sutil trazendo uma experiência agradável ao usuário.

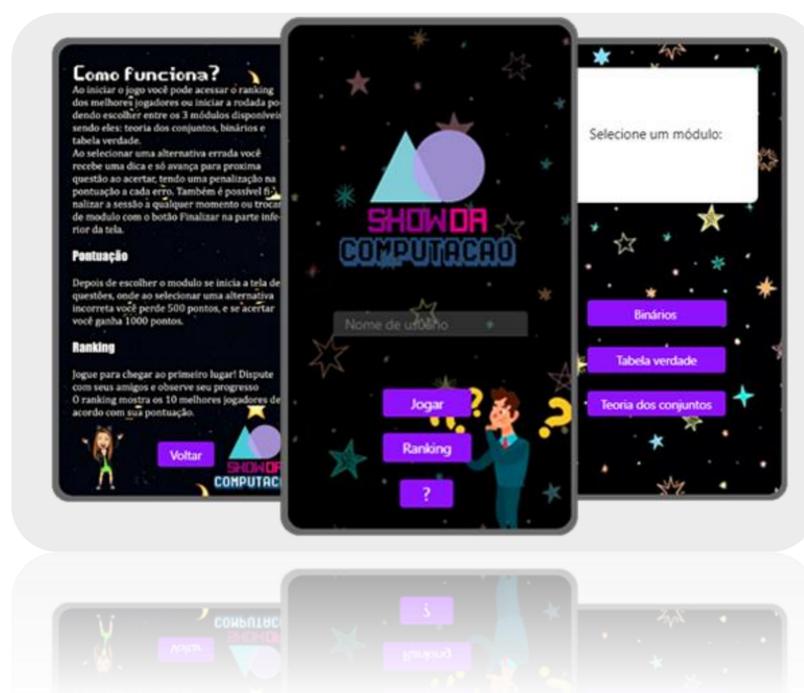
MATERIAIS E MÉTODOS

Na fase de planejamento do projeto, foi usado o Canvas, para uma melhor visualização do projeto como um todo, na fase de divisão de tarefas métodos como Kanban foram essenciais. Já na fase de produção do projeto, foram usados recursos como fluxograma e descrição narrativa. O jogo foi desenvolvido na plataforma web *Thunkable*, que tem como objetivo facilitar a criação de aplicativos para Android e IOS, utilizando a programação visual em blocos.



RESULTADOS

Obteve-se um jogo capaz de auxiliar no aprendizado das matérias da disciplina de raciocínio lógico matemático a partir da prática de questões de forma descompromissada, tornando a experiência mais agradável e dinâmica, aumentando o interesse do aluno pela disciplina que por consequência gera um melhor aprendizado. A partir das experiências obtidas ao jogar, o usuário poderá identificar com maior facilidade suas deficiências e suas qualidades.



CONCLUSÃO

Conclui-se que o projeto integrador é capaz de proporcionar excelentes experiências e aprendizados, além do incentivo ao autodidatismo, proporcionando autonomia necessária para a boa formação do cientista da computação.

REFERÊNCIAS

THUNKABLE. Disponível em:
<<https://community.thunkable.com>> Acesso em: 17 de maio de 2021.

UDEMY. Desenvolva Aplicativos Android e iOS Usando Blocos. Disponível em:
<<https://www.udemy.com/course/curso-de-desenvolvimento-mobile-android-e-ios-com-thunkable/>> Acesso em: 17 de maio de 2021.