

Projeto Integrador - 2021

SnakeVF

AGUIAR, Yuri Vieira de; COIMBRA NETTO, Pedro Basílio; FRANCO, Diogo Moreira;
FERRAZ, Guilherme de Souza; STEMPLIUC, Sérgio Murilo.

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

INTRODUÇÃO

O SnakeVF foi inicialmente criado com o intuito de satisfazer alunos que procuram métodos alternativos para aprender a disciplina de lógica matemática lecionada pelo professor Waldir no UNIFAGOC. Ele conta com um montante de 50 perguntas para cada matéria.

OBJETIVO

O objetivo do SnakeVF é estimular o aluno a colocar em prática os conhecimentos previamente adquiridos sobre as matérias de proposição composta, equivalência lógica e Lei De Morgan de uma forma lúdica e divertida.

MATERIAIS E MÉTODOS

Unreal Engine - Motor gráfico

Visual Studio Community - IDE

Perforce - Controle de versionamento de código

AWS services - Hospedagem de projetos em nuvem

Trello - Gerenciamento de projetos

Google Sheets - Editor de planilhas

Google Docs - Editor de textos

Draw.io - Editor de diagramas

Itch.io - Distribuidora de jogos indies

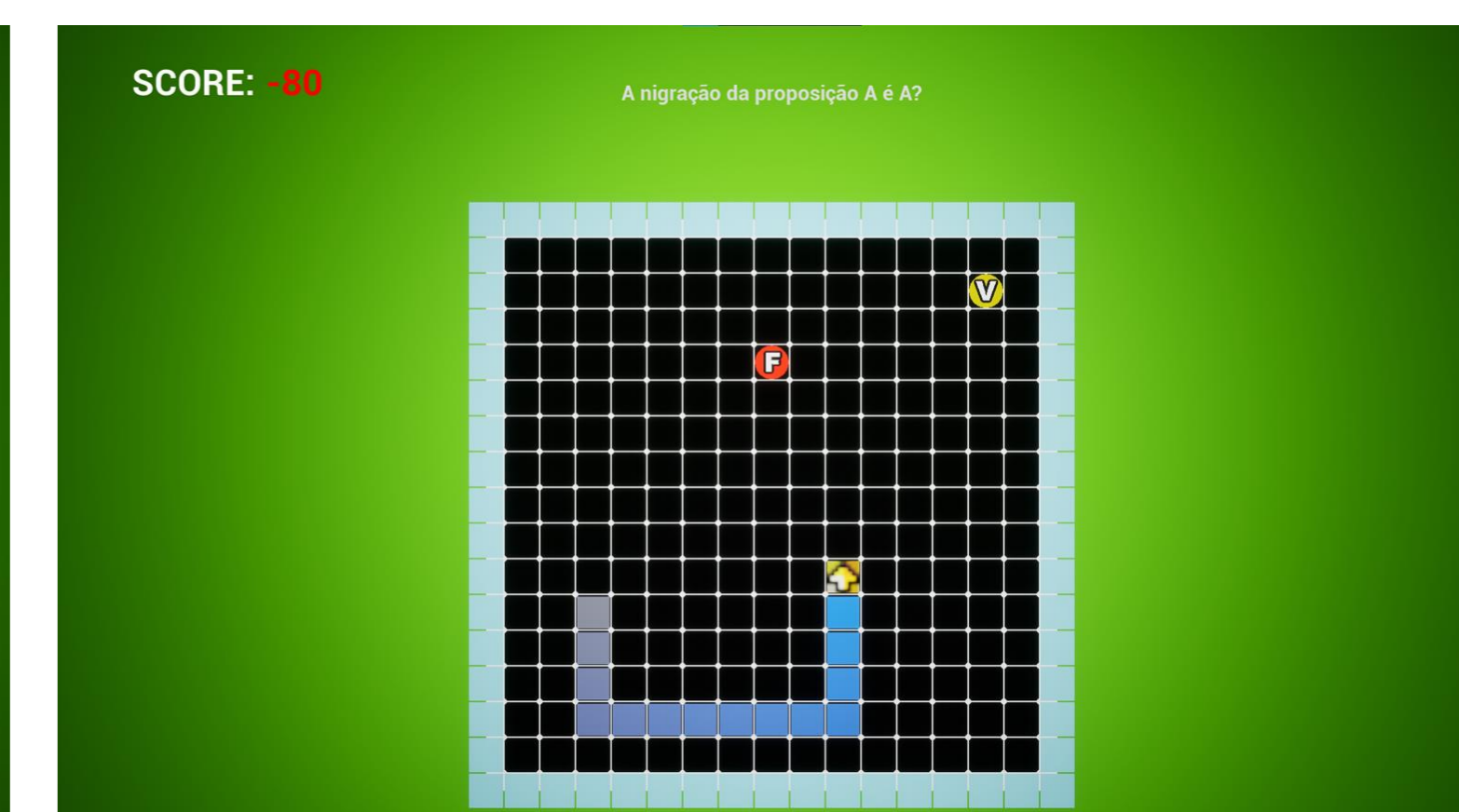
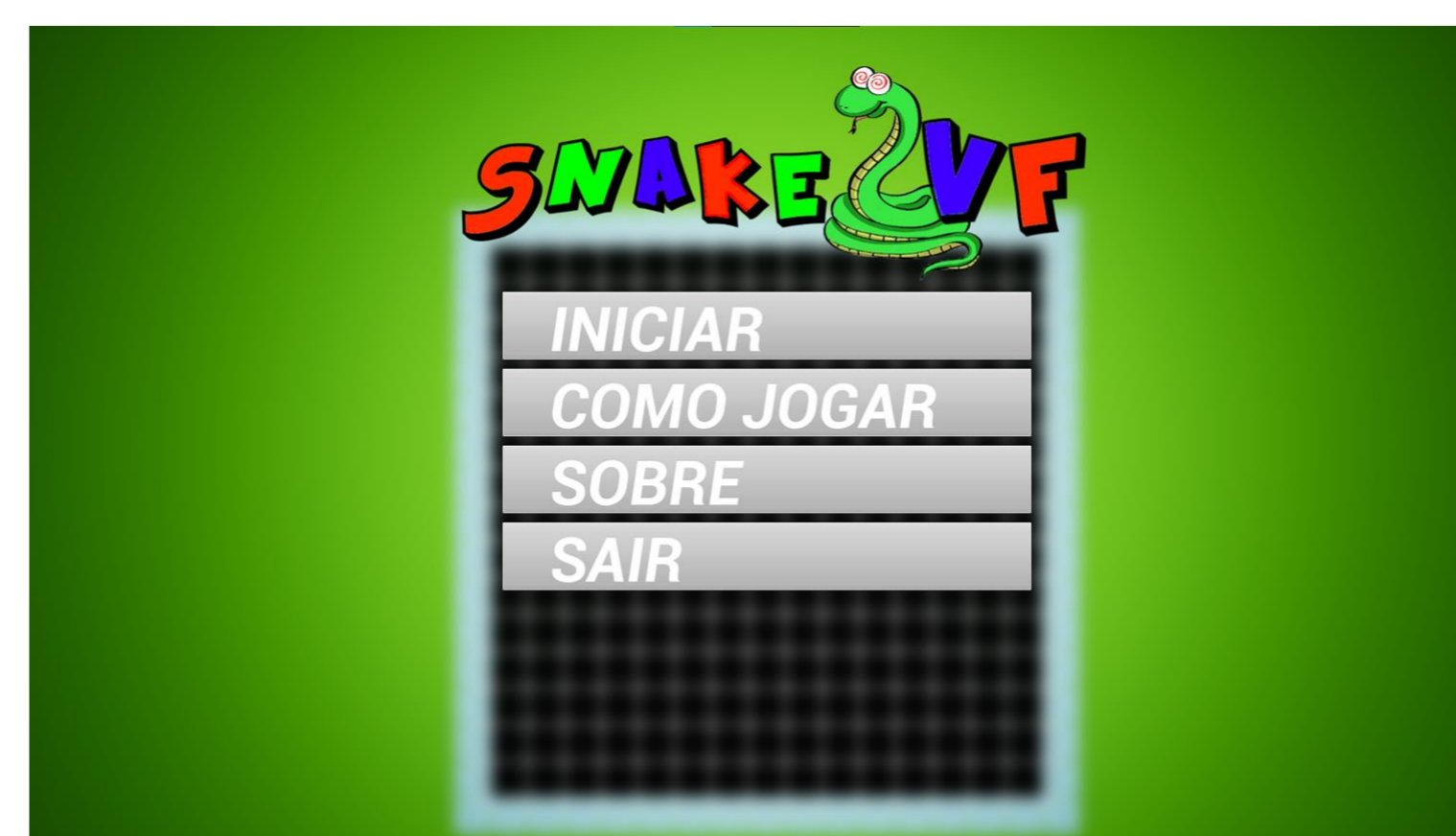
RESULTADOS

O SnakeVF foi desenvolvido no intuito de somar no próprio aprendizado da equipe. Esperamos que o seu conteúdo seja de grande ajuda para os futuros alunos que estudarem a disciplina lógica matemática da instituição.

O jogo contém um menu principal com as opções de iniciar, como jogar (com tudo que o usuário necessita para conseguir jogar o jogo), resumo (contém um breve resumo para as duas matérias) e sair.

Estamos com um montante de 50 perguntas de níveis de dificuldade variáveis para melhor aplicação dos conhecimentos dos alunos.

A equipe aprendeu a desenvolver sistemas complexos em C++ e motor gráfico bastante conhecido no mercado de desenvolvimento de jogos. Foi de grande aprendizado como funciona um sistema de versionamento de código muito utilizado no mercado.



CONCLUSÃO

O SnakeVF foi finalizado contendo todos os requisitos previamente estipulados. Além de alguns adicionais como eventos de sons e músicas.

REFERÊNCIAS

UDEMY. Aprendendo a programar games com C++ e a Unreal Engine. Disponível em: <https://www.udemy.com/share/101AOIBEIcdVdSQH4=/>. Acesso em: 12 de abril de 2021.

CFBCursos. Curso de C++ - A linguagem de programação fundamental para quem quer ser um programador. YouTube, 13 de abril de 2015. Disponível em: https://www.youtube.com/playlist?list=PLx4x_zx8csUjczg1qPHavU1vw1IkBcm4_0. Acesso em: 20 de maio de 2021.

freeCodeCamp. Object Oriented Programming (OOP) in C++ Course. YouTube, 02 de fevereiro de 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wN0x9eZLix4>. Acesso em: 16 de abril de 2021.

UNREAL ENGINE. Unreal Engine 4 Documentation. Disponível em: <https://docs.unrealengine.com/4.26/en-US/>. Acesso em: 20 de maio de 2021.