

Projeto Integrador - 2022

Smile Defense



Ciência da
Computação

UNIFAGOC
CENTRO UNIVERSITÁRIO
GOVERNADOR OZANAM COELHO

REIS, Breno dos Mattos .; SOBRENOME, Felipe.; MATIAS, Genil Alves.; REIS, Hallef Henrique Lopes dos.; MÁXIMO, João Isaac .; BORGES, João Augusto Ribeiro.; ASSIS, João Marcos de.; RIBEIRO, João Paulo Gonzaga.; BENEVENUTO, João Paulo Rufato.; NETO, João Vitor Firmiano.; SILVA, Matheus Gomes da.; OLIVEIRA, Vanessa Ferreira Costa.;

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

INTRODUÇÃO

Nesse projeto integrador, foi realizado pela unificação de dois grupos com o intuito de fazer um jogo para o curso da odontologia, sendo esse jogo o aplicativo chamado Smile Defense. Sob essa conjuntura, um grupo foi composto pelos alunos: João Marcos de Assis, João Paulo Gonzaga, Breno Mattos dos Reis, Hallef Henrique Lopes dos Reis e João Isaac Máximo, já o outro grupo foi formado pelos estudantes: Matheus Gomes da Silva, Vanessa Ferreira Costa Oliveira, João Paulo Rufato Benevenuto, João Augusto Borges, João Vitor Firmiano Neto, Genil e Felipe. Além do mais, tais pessoas citadas foram divididas em 3 setores distintos, ficando desse modo, um conjunto de pessoas responsável pela programação, pelo design e gestão.

OBJETIVO

Verifica-se, nessa perspectiva, que o nosso projeto teve como objetivo criar um jogo infantil para os estudantes do curso de odontologia, a fim de que eles usem o Smile Defense com as crianças que terão as apresentações por esses estudantes da área da saúde bucal. Ademais, tal jogo tem como finalidade ser didático para as crianças, uma vez que é imperioso que esses infantes entendam os malefícios de não ter uma saúde dentária qualificada, corroborando assim, para que tais crianças tenham mais cuidados com seus dentes, prevenindo de problemas dentários, como às cáries, estimulando ainda mais o cuidado e a escovação nos dentes. Ademais, haja vista também que o processo de fazer esse jogo apresenta como objetivo de nos levar como ensino para a vida dentro do mercado de trabalho e sermos mais responsáveis.

MATERIAIS E MÉTODOS

Nessa ótica, o método utilizado para realizar tal trabalho foi de ter a separação dos alunos citados em 3 setores distintos, que são eles: programação, design e a gestão de pessoas. Logo, os estudantes João Augusto Borges, Breno Mattos dos Reis e João Vitor Firmiano Neto, ficaram responsáveis pela programação com a parte mais aprofundada de gerar o código para que o jogo tenha o funcionamento necessário, enquanto os aprendizes João Paulo Gonzaga Ribeiro, Vanessa Ferreira Costa Oliveira, Hallef Henrique Lopes dos Reis, João Isaac Máximo, João Paulo Rufato Benevenuto, Matheus Gomes da Silva, que ficaram responsáveis pelo design, teve como trabalho de dar "vida" ao jogo, criando inimigos, torres, mapas e fazendo animações dos mesmos, sendo válido salientar os efeitos sonoros e músicas que estarão presentes ao longo do aplicativo Smile Defense, e por fim teve a gestão que foi representada pelos estudantes João Marcos de Assis, Genil e Felipe, que fizeram a documentação das entregas, comunicação interna entre os demais alunos do grupo do projeto, comunicação externa com os estudantes da odontologia, essenciais para o feedback, cobrança para fazer o projeto nos alunos envolvidos e organização. Por conseguinte, é essencial ressaltar os materiais GameMaker, CorelDraw e Piskel

RESULTADOS

Posteriormente, o jogo foi entregue ao estudantes da odontologia, nesse sentido, teve como resultado a gestão fazendo feedback e passando para a o grupos responsáveis pelo design e programação. Sob tal ótica, esse jogo foi feito de maneira didática, faltando alguns objetivos na programação, como na mudança de mapas e inimigos(sorvete, chocolate, bala), porém na parte de design ficou nítido que o trabalho foi muito bem feito.

CONCLUSÃO

Depreende-se, portanto, que o jogo foi entregue aos alunos da odontologia no período que eles pediram, sendo de forma que o público infantil consiga entender os prejuízos da má saúde bucal causada, caso não ratifica-se com cuidados dentários necessários. Entretanto, o Smile Defender não ficou de maneira análoga como prevíamos no início do projeto, uma vez que, lamentavelmente, faltou umas implementações no jogo que deixaria ele com uma melhor evidência na elaboração e uma análise qualificada para o melhor entendimento das crianças sobre a importância da higiene bucal.

REFERÊNCIAS

Download

https://gamemaker.io/en/gamemaker#_ga=2.117678537.156176570.1662984705-537438954.1662984705

Plalysts 1

https://www.youtube.com/watch?v=eDIUvZkVKY&list=PLQa_0xOU1JV9BrQzvikgq1sm7phEJnqe

Canal

<https://www.youtube.com/channel/UCKCKHxkH8zqV9ltWZw0JFig>

Animação

<https://www.youtube.com/watch?v=WVbgwholLMg>

Criação de menu

<https://www.youtube.com/watch?v=qyikXw89tzo&t=999s>

Playlist utilizada para a criação da programação base do jogo

https://www.youtube.com/watch?v=pU26LtyzM8k&list=PLWms45O3n--6toiHLwQTB_VEMxnwwLXwR

Link do vídeo(Projeto final)

<https://youtu.be/gye-OzFFO94>