Challenges Park

# Introdução

Os estágios supervisionados são disciplinas da matriz curricular da Faculdade Sete de Setembro (FA7) que consistem em práticas de ensino-aprendizagem com caráter pedagógico, marcado pela relação professor-estudante, em torno de uma experiência não acadêmica, propiciando a oportunidade para análise desta prática à luz dos conteúdos teóricos inseridos no curso. Durante a disciplina de Estágio Supervisionado I cada aluno é estimulado a conceber, projetar e desenvolver um jogo para plataformas móveis utilizando a Linguagem Lua e Plataforma Corona SDK.

O presente relato apresenta o jogo Challenges Park desenvolvido durante o semestre 2014.2 na disciplina de Estágio Supervisionado I do curso de Sistemas de Informação da (FA7).

# Metodologia

Para a produção do jogo foi necessário conhecer a linguagem Lua, bem como os princípios de programação. Foram estudados tutoriais, vídeo aulas e artigos para o auxílio no desenvolvimento do jogo utilizando a Plataforma Corona SDK, bem como consultas a sua documentação disponibilizada pela Corona Labs. Em sala de aula foram debatidas metodologias e dinâmicas de desenvolvimento com os colegas de turma, para elucidação e auxílio de dúvidas. A disciplina de Estágio Supervisionado I propôs que se criasse um protótipo no qual serviria como base e inspiração para o jogo final.

# Resultados Alcançados

Challenges Park é um jogo que conta a história de um garoto chamado Rock que vai a um parque de diversões e chegando às proximidades dos jogos de premiação é desafiado a competir por um estranho que se intitula de Obstáculo.

No enredo o estranho lhe promete um grande prêmio ao final, caso Rock ganhe todos os jogos que o estranho o desafie. Ele é levado por sua curiosidade a descobrir qual é o prêmio que receberá ao final da disputa. Obstáculo é uma figura emblemática e misteriosa que mais lembra uma mistura de Chapeleiro Maluco com Willy Wonka, enquanto que o garoto é um jovem adolescente obcecado em vídeo games que não resiste a uma disputa, buscando ser considerado o melhor jogador de SnackVille.

O objetivo a ser alcançado, vencer nos jogos de premiação que Obstáculo lhe desafiar como, por exemplo, acertar um alvo com uma bola de beisebol ou acertar o sino com um pino de ferro sendo impulsionado por uma mareta.

O diagrama de navegação consiste em tela incial que contém três botões “Configurações”, “Loja” e “Jogar”. O item “Configurações” leva a tela que o jogador pode editar opções de sua escolha como, por exemplo, habilitar/desabilitar o áudio do jogo e o botão “Voltar” que retorna para a tela inicial. O item “Loja” leva a tela que o jogador pode comprar mais fichas para o jogo sem que o mesmo tenha que aguardar o tempo de espera acabar para receber fichas gratuitas, esta tela também contém o botão “Voltar” que retorna para a tela inicial. O item “Jogar” leva a tela de seleção de mini-jogo, onde o jogador pode escolher entre os jogos de premiação liberados para jogar. Após a seleção do mini-jogo a tela referente ao jogo selecionado é mostrada, com a quantidade de fichas ainda disponivéis sendo mostrado no canto superior esquerdo da tela. Quando o jogador perde/ganha é mostrado a tela de resultado de partida, mostrando se o mesmo venceu ou perdeu a partida e dois botões “Voltar” e “Tentar Novamente”. O botão “Voltar” retorna para a tela de seleção de mini-jogo e o botão “Tentar Novamente” retorna para a partida que jogador perdeu e gasta mais uma ficha de entrada, observação essa opção é exibida apenas quando o jogador perde.

O jogador terá no início cinco fichas, para poder entrar na competição de um jogo o mesmo gasta uma ficha. Caso ganhe a partida o jogador recebe uma ficha de bônus e desbloqueia o próximo nível. Caso perca, a sua ficha de entrada no jogo não é recuperada e não se desbloqueia o nível seguinte. Caso as fichas se esgotem o jogador terá que esperar cinco minutos para ganhar mais uma ficha, ou então pode pagar com dinheiro para conseguir mais fichas para jogar.

O jogo termina após concluir todos os níveis, superando os obstáculos de cada partida. Ao final o jogador ficará sabendo qual é o grande prêmio prometido pelo estranho do parque ao garoto e o desfeche da história de Rock.

# Considerações Finais

Para a finalização do jogo ficaram faltando, a tela de “Configurações” com suas funções de opções de jogo e a tela de “Loja” com a sua função de monetização. Em relação à parte jogável falta a implementação de níveis para cada mini-jogo. Ficará faltando o mini-jogo de acertar o sino com um pino sendo impulsionado por uma mareta e o desfecho da história de Rock, pois os outros mini-jogos não estarão implementados nessa primeira versão. O jogo ficou com o fluxo entre telas funcionando e o mini-jogo principal de acetar o alvo com uma bola de beisebol implementado.

A experiência na construção do jogo ajudou a trazer novas experiências na área do desenvolvimento de software. Dentre elas o planejamento das atividades, a pesquisa continua por técnicas de desenvolvimento, a utilização de algumas técnicas do Scrum, um framework de processos, a utilização do Git, como ferramenta de versionamento, trazendo assim tanto um histórico de versões do jogo, como a facilitação do acompanhamento do professor em relação ao que estava sendo produzido no jogo.