



HANGMAN GAME: um passatempo para a web

Luiz O. F. ROCHA¹; Paulo C. dos SANTOS²;

RESUMO

Com o crescente sucesso dos jogos digitais, a busca por novas experiências cada vez mais divertidas e envolventes impulsiona o desenvolvimento de jogos online. Um exemplo clássico e adaptado aos tempos modernos é o Jogo da Forca. Desenvolvido com base em sólidos princípios de engenharia de software, o sistema web Hangman Game oferece uma experiência agradável e educativa. O projeto utiliza conceitos de programação web para criar uma interface intuitiva e dinâmica, permitindo que os jogadores adivinhem letras e formem palavras. A escolha cuidadosa de linguagens de programação e frameworks garantiu um alto desempenho e escalabilidade da plataforma.

Palavras-chave: Jogo; Entretenimento; Diversão; Online.

1. INTRODUÇÃO

Com o avanço das tecnologias digitais, jogos tradicionais como o jogo da forca têm sido reinventados em formatos online, adaptando-se às novas demandas e hábitos de um público cada vez mais conectado (HANSEN, 2018). Essa transição, longe de ser um problema, representa uma evolução natural que acompanha o processo de modernização no entretenimento digital.

A Engenharia de Software desempenha um papel crucial no desenvolvimento desses sistemas, oferecendo uma estrutura metodológica que garante a qualidade dos produtos finais. Diversos métodos e ferramentas são empregados para assegurar que o processo de desenvolvimento seja eficiente e eficaz (PRESSMAN e MAXIM, 2020). Nesse contexto, a modelagem de software por meio da UML (Unified Modeling Language) é uma prática amplamente adotada para auxiliar na construção de sistemas complexos. A UML permite representar visualmente a arquitetura de um sistema, facilitando a especificação, construção e documentação dos artefatos necessários ao longo do ciclo de vida do software (RUMBAUGH, JACOBSON e BOOCH, 2005).

Outro componente essencial na construção de jogos online como o da forca é o banco de dados. A maioria dos sistemas necessita armazenar dados de maneira estruturada para que a aplicação funcione corretamente e atenda às expectativas dos usuários. Bancos de dados são, portanto, coleções organizadas de informações que podem ser acessadas, manipuladas e analisadas conforme necessário, servindo como base para a tomada de decisões estratégicas (ELMASRI e NAVATHE, 2016).

2. MATERIAL E MÉTODOS

¹Estudante, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: luiz3.rocha@alunos.ifsuldeminas.edu.br.

²Orientador, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: paulo.santos@muz.ifsuldeminas.edu.br.

Trata-se de uma pesquisa aplicada desenvolvida no Curso Técnico em Informática, no Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais, IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho, na disciplina de Projeto de Software Orientado a Objeto. As etapas foram desenvolvidas:

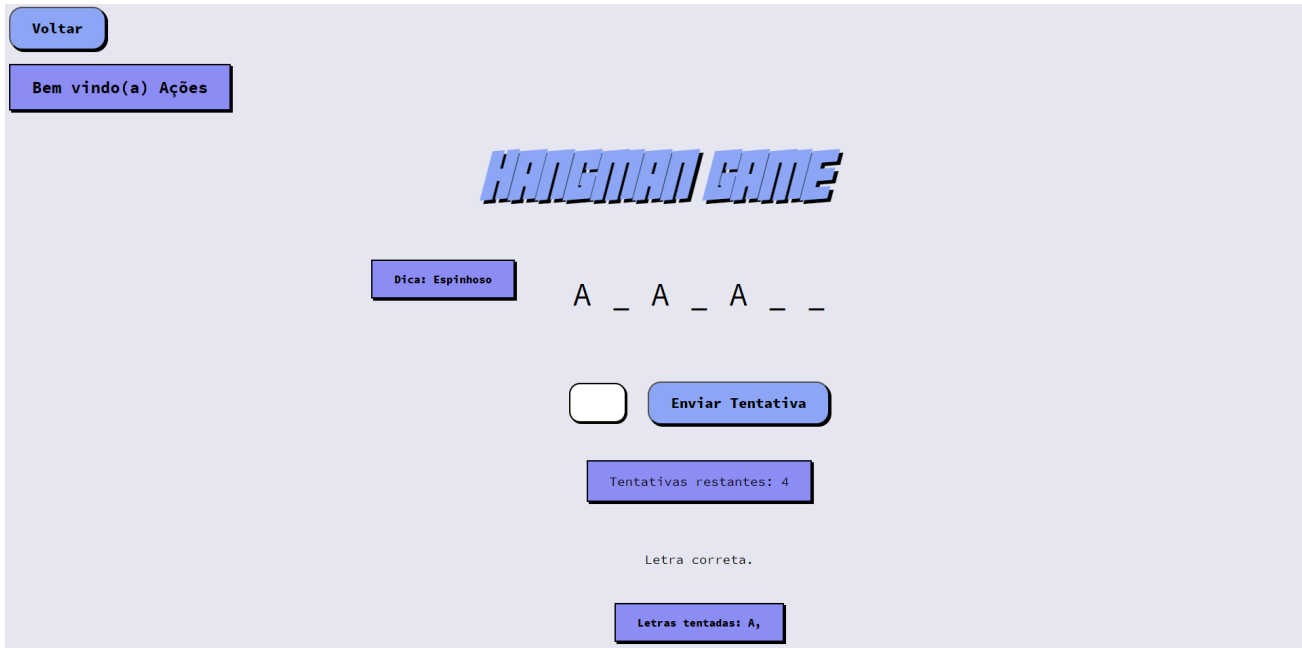
Os métodos utilizados foram estudos sobre conceitos relacionados à Engenharia de Software: processo de software prototipação, levantamento, análise, modelagem UML e documentação de requisitos de software; desenvolvimento de software web frontend com as tecnologias HTML, CSS, Javascript, etc. Para o desenvolvimento backend foi utilizada a linguagem Python, Django e o banco de dados PostgreSQL. Documentos Google, Google Drive ou Canva para modelagem de interfaces de usuários. Github para repositório e versionamento de códigos.

Para a realização do projeto foram utilizados PCs fornecidos pelo Instituto Federal: dispositivo labprog3maq22, Processador Intel(R) Core(TM) i3-9100 CPU @ 3.60GHz 3.60 GHz, RAM instalada 8,00 GB (utilizável: 7,78 GB), ID do Produto: 00330-52740-30000-AAOEM, Sistema operacional de 64 bits, processador baseado em x64; dispositivo labprog3maq23, Processador Intel(R) Core(TM) i3-9100 CPU @ 3.60GHz 3.60 GHz, RAM instalada 8,00 GB (utilizável: 7,78 GB), ID do Produto: 00330-52740-47472-AAOEM, Sistema operacional de 64 bits, processador baseado em x64

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

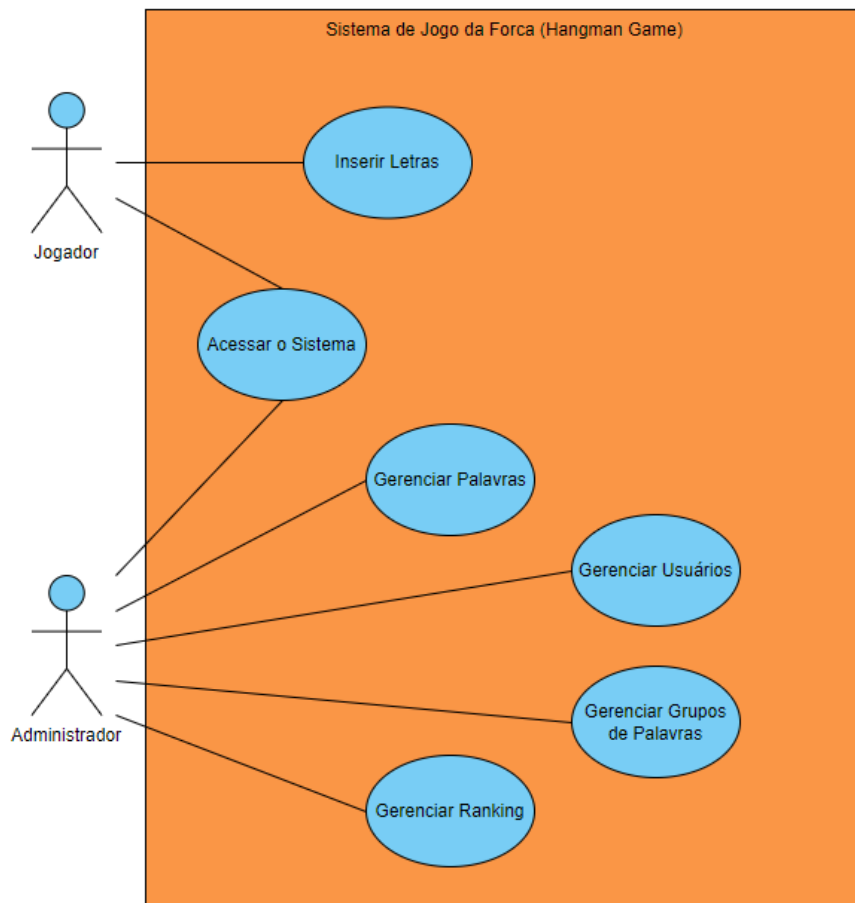
Os resultados alcançados até então tiveram sucesso de acordo com os requisitos definidos, mas os testes com usuários reais ainda não foram feitos, pois o projeto está em nível de protótipo, as figuras 1, 2 e 3 a seguir mostram, respectivamente, a tela principal do sistema, o diagrama de caso de uso e o diagrama de modelagem do banco de dados.

Figura 1: tela principal da aplicação



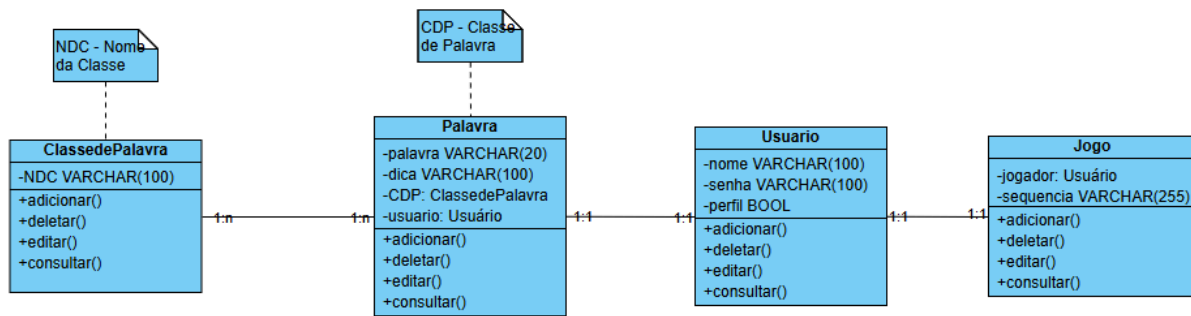
Fonte: dos autores (2024)

Figura 2: diagrama de casos de uso



Fonte: dos autores (2024)

Figura 3: diagrama da modelagem do banco de dados



Fonte: dos autores (2024)

4. CONCLUSÃO

O sistema web foi desenvolvido para servir como um passatempo para usuários entediados que buscam por um jogo rápido e simples online. Durante o processo de desenvolvimento foram utilizadas tecnologias web como: HTML, CSS e JavaScript. É importante deixar claro que o sistema ainda está no nível de protótipo e não foi testado por usuários finais.

REFERÊNCIAS

- ELMASRI, R.; NAVATHE, S. B. *Sistemas de Banco de Dados*. 7. ed. São Paulo: Pearson, 2016.
- HANSEN, R. *The Evolution of Traditional Games in the Digital Age*. New York: Digital Entertainment Press, 2018.
- PRESSMAN, R. S.; MAXIM, B. R. *Engenharia de Software: uma abordagem profissional*. 8. ed. Porto Alegre: AMGH Editora, 2020.
- RUMBAUGH, J.; JACOBSON, I.; BOOCH, G. *UML: Guia do Usuário*. 2. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.