

ISSN: 2319-0124

DAMAS DOMINAM: um jogo de tabuleiro para *web*

Helder M. BUENO¹; Eric E. COSTA²; Geovane J. F. REIS³; Lucas E. C. da SILVA⁴; Paulo C. dos SANTOS⁵.

RESUMO

O entretenimento sempre esteve presente na vida dos indivíduos, entre as várias atividades existentes como forma de lazer, pode-se incluir os jogos, sejam físicos ou digitais. Este projeto teve por objetivo desenvolver um jogo de damas para *web*. o jogo de dama é bem conhecido e a disponibilização como aplicação *web*, pode facilitar o acesso para aqueles que têm interesse nesse tipo de entretenimento. Para o planejamento e desenvolvimento do jogo foram utilizados conceitos de Engenharia de *Software* e os resultados foram satisfatórios de acordo com os objetivos iniciais definidos. Como trabalhos futuros pretende-se validar essa aplicação com usuários finais.

Palavras-chave: Gratuito; Jogo; Lazer; Entretenimento.

1. INTRODUÇÃO

Com o passar do tempo, os jogos *online* apropriaram-se de conceitos dos tradicionais jogos físicos de tabuleiros, não que isto seja um problema, mas apenas uma consequência da modernização e mudança de hábitos do público alvo, que se interessa por este tipo de entretenimento.

A Engenharia de *Software* é fundamental para se conduzir um projeto de software, consideram-se vários métodos e ferramentas para se produzir produtos com qualidade (LEITE, 2015).

A modelagem de software *UML (Unified Modeling Language)* é utilizada para auxiliar o processo de construção de sistemas de *software*. Representando partes, funcionalidades e elaborando arquitetura de aplicações, além de facilitar a visualização, a especificação, a construção e a documentação de artefatos que se usará no sistema (COSTA, 1994).

Uma das partes mais importantes para a construção de uma aplicação *web*, é o banco de dados, a maioria dos sistemas necessitam armazenar seus dados, para que a aplicação funcione adequadamente. Bancos de dados podem ser definidos como coleções de dados de determinados assuntos, que podem ser manipulados de acordo com as necessidades dos usuários. As informações

¹Discente, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: heldermaci@outlook.com

²Discente, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: ericedccrc@gmail.com

³Discente, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: geovane.reis@alunos.ifsuldeminas.edu.br

⁴Discente, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: lucascaruzo76@gmail.com

⁵Orientador, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: paulo.santos@muz.ifsuldeminas.edu.br

contidas em banco de dados, são fundamentais para fazer análises e tomada de decisão (BITTENCOURT, 2004).

O *framework* Scrum é uma das tecnologias existentes para auxiliar no gerenciamento de projetos, permite coordenar as atividades e equipes com uma abordagem dinâmica e eficiente. É adequado para gerenciar equipes pequenas, o papel do Scrum master se configura como o líder do grupo, sendo este responsável por mediar as atividades dos membros da equipe. (SUTHERLAND, 2014).

2. MATERIAL E MÉTODOS

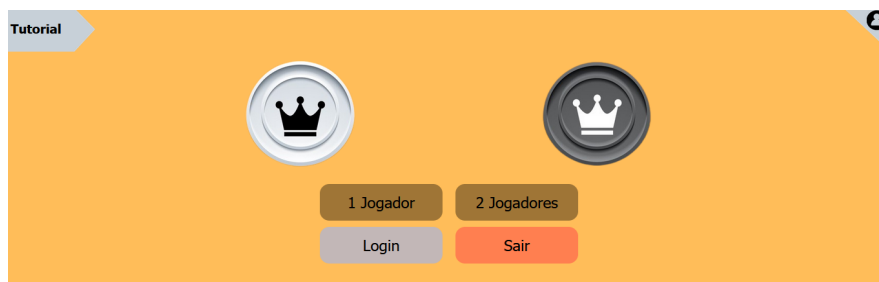
Trata-se de um projeto acadêmico, as atividades para aprendizagem e desenvolvimento desse *software*, foram realizadas na disciplina de Projetos de *Software* Orientado a Objetos (PSOO), no Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, do IFSULDEMINAS Campus Muzambinho. Tais atividades estão vinculadas às pesquisas do Laboratório de Tecnologias de Software e Computação Aplicada à Educação (LabSoft).

O método utilizado para gerenciar o projeto foi o Scrum, que consiste no exercício planejar e executar as atividades do projeto em um ritmo sustentável. Desse modo, os desenvolvedores conduziram as tarefas do projeto contribuindo para um melhor rendimento. Todos os papéis foram desempenhados e o Scrum *master*, fez toda a facilitação ao longo do projeto. Foram utilizados também métodos de Engenharia de *Software* como: levantamento e análise de requisitos, processo de *software*, modelagem *UML*, testes, entre outros. Os materiais utilizados foram PCs *desktops*, *notebooks* e *smartphones*.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

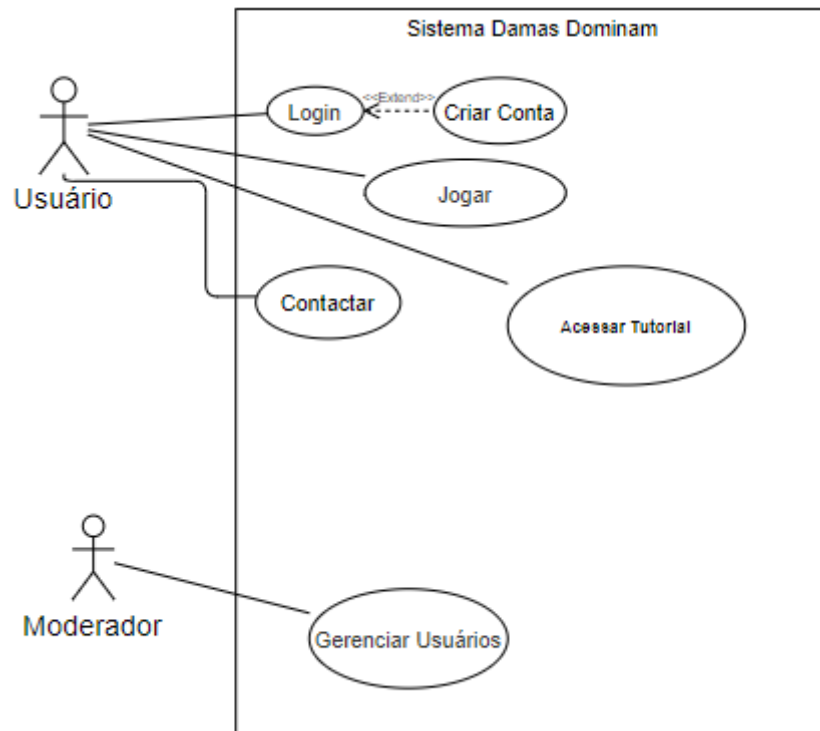
Os resultados alcançados estiveram de acordo com as definições iniciais do projeto, foram realizados vários testes e o jogo poderá ser disponibilizado para usuários finais. As figuras 1, 2, 3 e 4, demonstram respectivamente, a tela principal da aplicação, o diagrama de caso de uso, o diagrama de modelagem do banco de dados e informações sobre o gerenciamento do projeto.

Figura 1: tela principal da aplicação



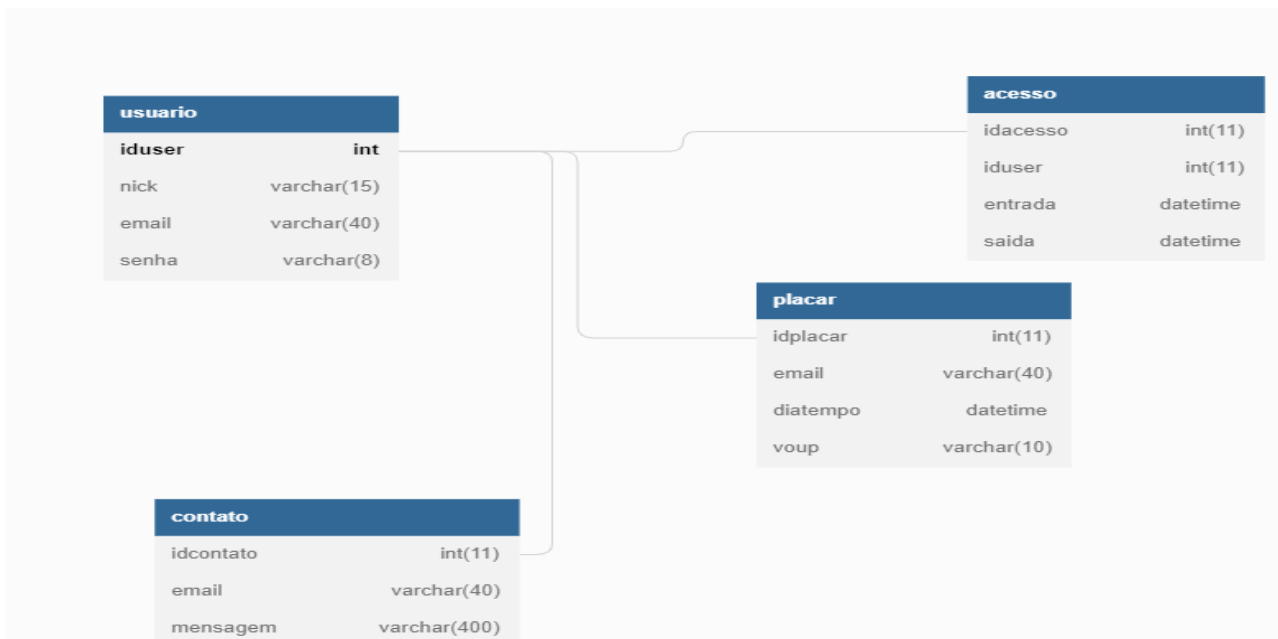
Fonte: dos autores

Figura 2: diagrama de casos de uso



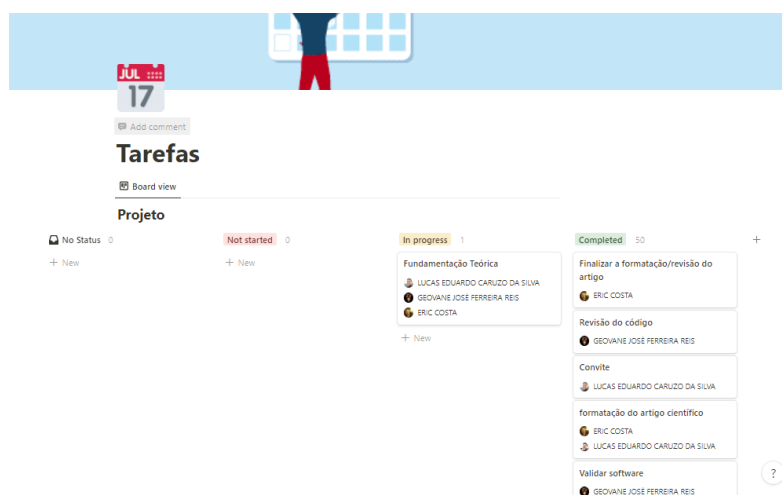
Fonte: dos autores

Figura 3: diagrama da modelagem do banco de dados



Fonte: dos autores

Figura 4: informações sobre o gerenciamento do projeto



Fonte: dos autores

4. CONCLUSÕES

Concluindo, a criação da aplicação foi bem sucedida, um jogo de tabuleiro para *web* que poderá proporcionar entretenimento aos jogadores. O desenvolvimento foi resultado de estudos relacionados ao jogo e aos métodos de desenvolvimento de *software*, o processo de programação e de gerenciamento do projeto com Scrum levaram ao resultado esperado. Como trabalhos futuros pretende-se validar essa aplicação com usuários finais.

REFERÊNCIAS

BITTENCOURT, G. Rogério. **Aspectos Básicos de Banco de Dados**. 2004. Disponível em: <<https://www.marilia.unesp.br/Home/Instituicao/Docentes/EdbertoFerna/BD%20-%20Aspectos%20Basicos.pdf>>. Acesso em: 5 ago. 2022.

COSTA, A. C. **A Aplicação da Linguagem de Modelagem Unificada (UML) Para o Suporte ao Projeto de Sistemas Computacionais Dentro de um Modelo de Referência**. 2001. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/gp/a/RRQQ7mKTFztQXK9Sz7BKtWQ/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 7 ago. 2022.

LEITE, do P. S. C. Julio. **Revista da Sociedade Brasileira de Computação**. 2015. Disponível em: <https://www.sbc.org.br/images/flippingbook/computacaobrasil/computa_28/cb2015-03.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2022.

SUTHERLAND, Jeff. **Scrum - a arte de fazer o dobro de trabalho na metade do tempo**. Brasil: LEYA BRASIL. 2016. Disponível em: <<https://www.google.com.br/books/edition/SCRUM/m2HIBAAAQBAJ?hl=pt-BR&gbpv=1>>. Acesso em: 10 ago. 2022.