

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
INSTITUTO DE MATEMÁTICA E ESTATÍSTICA

Departamento de Ciência da Computação

MAC0499 - Trabalho de Formatura Supervisionado

PROPOSTA DE MONOGRAFIA

1 Nomes dos alunos

- Marcos Takechi Hirata
- Napoleão Nobuyuki Tateoka
- Nícia Tiemy Sonoki

2 Supervisor

- Flávio Soares Corrêa da Silva

3 Tema da monografia

Jogo de rpg para a plataforma Nintendo DS utilizando a biblioteca livre PALib em conjunto com a linguagem de programação C++.

4 Introdução

Jogos são um dos softwares mais cobiçados e um dos tipos que mais abrangem diferentes áreas da computação, além de ser um produto alcançável para a maioria das pessoas.

O objetivo principal do projeto é criar um jogo que utilize as duas telas do Nintendo DS e explorar de forma efetiva as funções do *touch screen*, além de criar uma interface gráfica agradável de se ver.

5 Objetivos do trabalho

Implementar, utilizando técnicas de Engenharia de Software e conceitos de Programação Orientada a Objetos, um projeto grande que envolva diversas áreas da computação.

6 Atividades já realizadas

- Estudo da biblioteca
- Aprendizagem da linguagem C++
- Criação do módulo de efeitos sonoros

- Desenvolvimento gráfico iniciado, com algumas etapas já cumpridas, tal como criação do personagem e dos NPCs, assim como alguns inimigos.

7 Cronograma

	Dezembro					Janeiro					Fevereiro					Março					Abril				Maio					Junho					
	1	8	15	22	29	5	12	19	26	2	9	16	23	2	9	16	23	30	6	13	20	27	4	11	18	25	1	8	15	22	29	5	12	19	26
Manual do Usuário	7	14	21	28	4	11	18	25	1	8	15	22	1	8	15	22	29	5	14	19	26	3	10	17	24	31	7	14	21	28	5				
Conhecendo a Biblioteca																																			
Monografia / Manual do Desenvolvedor																																			
Som / Efeitos Sonoros																																			
Colisão / Física																																			
Modo de Batalha																																			
Desenvolvimento Gráfico																																			
Apresentação em PPT																																			
Cartaz																																			
Testes																																			
NPCs																																			
IA																																			

Figura 1: Cronograma para o primeiro semestre

CT

	Junho					Julho					Agosto					Setembro				Outubro				Novembro																
	1	8	15	22	29	6	13	20	27	3	10	17	24	31	7	14	21	28	5	12	19	26	2	9	16	23	30	6	13	20	27	4	11	18	25	1	8	15	22	29
Manual do Usuário																																								
Conhecendo a Biblioteca																																								
Monografia / Manual do Desenvolvedor																																								
Som / Efeitos Sonoros																																								
Colisão / Física																																								
Modo de Batalha																																								
Desenvolvimento Gráfico																																								
Apresentação em PPT																																								
Cartaz																																								
Testes																																								
NPCs																																								
IA																																								

Figura 2: Cronograma para o segundo semestre

8 Estrutura esperada da monografia

Utilizando o roteiro disponibilizado na página da disciplina como base, a monografia será composta por uma parte técnica e uma parte subjetiva. Os principais tópicos que serão abordados são descritos logo a seguir.

8.1 Parte técnica

- Introdução: Objetivos principais do projeto, contextualização e motivação do projeto;
- Conceitos e tecnologias estudadas e utilizadas: ferramentas utilizadas, dispositivos de hardware para testes e conceitos técnicos;
- Atividades realizadas: métodos utilizado pra realização do projeto e descrição da implementação e dos módulos do jogo;
- Resultados e produtos obtidos: principais resultados obtidos, análise do produto final e avaliação técnica da usabilidade.
- Conclusões
- Referências bibliográficas

8.2 Parte subjetiva

- Principais desafios encontrados durante a realização do projeto e frustrações decorrentes da implementação desta;
- Disciplinas que foram consideradas mais relevantes do curso de Ciências da Computação e suas principais aplicabilidades no projeto, dados os conceitos estudados nas determinadas matérias;
- Visão em relação ao futuro se a atuação na área for continuada.