

# Biografia: Jogo para a plataforma android utilizando web service

## BiOGRAFIA

Aluno: Rodrigo Duarte Louro  
Orientador: Prof. Dr. Marco Dimas Gubitoso  
Instituto de Matemática e Estatística - USP



IME-USP

## Introdução

Os jogos eletrônicos se tornaram cada vez mais presentes no dia a dia das pessoas. Desde a sua criação eles acompanharam a enorme evolução da computação.

Com o advento e a popularização da internet a computação móvel se tornou acessível para o grande público através de celulares e tablets

A indústria de jogos se adaptou de maneira muito rápida e eficaz a este tipo de plataforma.

Um dos estilos de jogos mais relevante é o estilo casual, que em geral são jogos que apresentam mecânica com alto grau de simplicidade e que, ao contrário dos jogos tradicionais, exigem menos tempo e esforço do jogador.

## Motivação

O cenário atual do mercado de jogos é muito atrativo e diversificado. Hoje em dia, um país como o Brasil, que há poucos anos possuía uma indústria de jogos praticamente inexistente, passou a ter uma indústria especializada e um número muito grande de pequenas e médias empresas voltadas ao desenvolvimento de jogos. Diante disto, a obtenção de conhecimento específico na área tornou-se um diferencial notável.

## O jogo

Trata-se de um quiz para plataforma android em que o objetivo é adivinhar o nome de personalidades conhecidas através de informações biográficas das mesmas.

Biografia é um jogo multijogador jogado em turnos síncronos. A cada turno uma personalidade é sorteada e os dois jogadores tentam adivinhar o

seu nome utilizando o menor número de informações possível. A cada nova dica consultada a pontuação diminui, sendo vencedor o jogador que possuir o maior número de pontos, ou seja, o que adivinhou o nome da personalidade, consultando o menor número de dicas. O sdk do facebook<sup>1</sup> foi utilizado para que usuários pudessem jogar contra seus amigos.

Especiais: 3 Moedas: 3

Escolha um Amigo

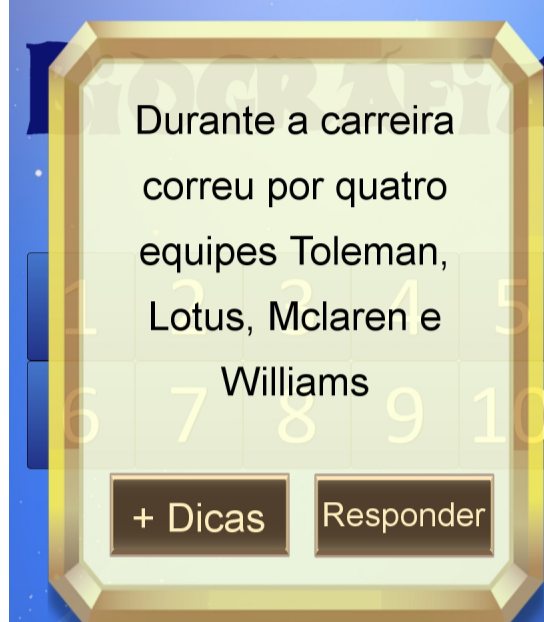


Figura 2 – Escolha de amigos

Foi implementado um protocolo de comunicação para que o jogo pudesse trocar informações de maneira bem definida com o web service.

Através deste protocolo são transmitidos todos os dados necessários para o fluxo de turnos do jogo, além de dados estatísticos, definição de vencedor dos turnos, foto da personalidade, etc.

Especiais: 3 Moedas: 3

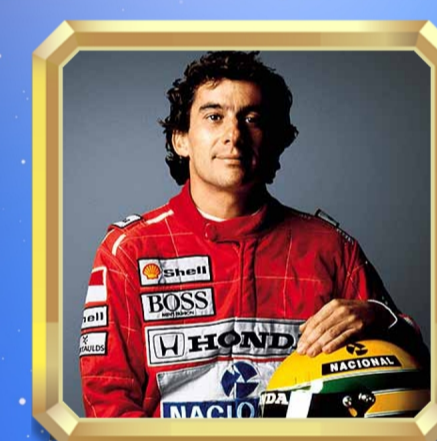


Pontos: 18500

Figura 1 – Jogo

Especiais: 3 Moedas: 3

Acertou!



Ayrton Senna  
Pontos: 18500

Figura 3 – Tela final

## Ferramenta principal

A AndEngine<sup>2</sup> é uma engine de jogos em duas dimensões desenvolvida por Nicolas Gramlich<sup>3</sup> voltada unicamente para a plataforma android.

Escrita em Java tem como principal característica ser totalmente gratuita e de código aberto, podendo ser utilizada por qualquer aplicação.



[1] - <https://developers.facebook.com/>

[2] - <http://www.andengine.org/>

[3] - 1987, Schriesheim, Alemanha

Repositório: <https://github.com/murch2/TCC>