

Programação para História em jogos: Brasil colônia de 1550 a 1808
Kelton de Holanda Moura Gonçalves (bolsista do PIBIC/CNPq), Rayner Gomes de Sousa
(Co-Orientador, UFPI), Ana Maria Koch (Orientadora, UFPI)

Resumo

O presente resumo apresenta a atividade de pesquisa realizada no Projeto/CNPq *História em jogos: Brasil colônia* com o auxílio da ferramenta *Adobe Flash CS4*. O processo de programação com linguagem de programação é realizado para formulação de jogos de estilo *puzzle* e as duas etapas (2009/2010 e 2010/11) da atividade realizada mostraram a importância do estudo de programação de jogos nesse processo.

Palavras-chave: Programação. História. Jogos.

Introdução

O projeto de Iniciação Científica História em Jogos: Brasil Colônia, no período de agosto de 2010 a julho de 2011 realizou atividades com as áreas de História e Sistemas de Informação. O projeto visou à formulação de séries de jogos com conteúdo de História do Brasil e a construção de jogos recreativos para serem utilizados por usuários da Internet e também para serem gravados em um CD para uso do conteúdo nas escolas da rede pública Municipal e Estadual de educação. Esses jogos podem vir a ser utilizados como material recreativo e para ação motivadora por professores da área de História no trabalho com estudante no nível fundamental.

Atuo no Projeto desde agosto de 2010 com bolsa PIBIC/CNPQ. Nesta etapa, de agosto de 2010 a julho de 2011, os jogos elaborados apresentam-se em quatro formatos, sendo eles os de Quebra-cabeça, Quem é de quem, Jogo da velha e o de Memória, todos objetivando que usuários desenvolvem as habilidades de raciocínio – síntese, comparação, concentração, análise, contextualização, além do acesso da informação na área de História do Brasil e de desenvolver práticas de uso do computador.

Metodologia

Minha atividade como bolsista de IC, iniciou em agosto de 2010 com a de leitura de livros, revistas, artigos, tutoriais na internet, vídeo aulas sobre elaboração de jogos com linguagem de programação em *Flash*, além do conhecimento das atividades já realizadas no Projeto na etapa de Bolsista em IC no período de agosto de 2009 a julho de 2010. A preocupação inicial foi a de criar um banco de dados com atividade de programação em *Flash* a ser utilizado na elaboração dos novos jogos.

O passo seguinte da atividade foi, tendo estudado o banco de dados já elaborado, o começar a utilização da ferramenta *Adobe Flash CS4*, utilizando a linguagem de

programação *ActionScript 3.0*. A partir disso, o estudo foi concentrado no domínio da ferramenta e dessa linguagem de programação aplicado à área de jogos.

O processo de elaboração dos jogos estava dividido em duas partes: na primeira, os bolsistas do Curso de História criavam todo o conteúdo das séries de jogos em textos e imagens; as séries utilizavam, em cada narrativa específica, conteúdo de História do período Brasil colônia. Construídas as narrativas, era iniciada na minha área a criação das animações dos jogos com a ferramenta *Adobe Flash CS4*. No processo de criação das animações dos jogos, as imagens e todo o texto que seria utilizado na elaboração da animação prática dos jogos, passavam por um processo de melhoramento; só depois era trabalhado na ferramenta *Adobe Flash CS4* e criadas às animações dos jogos a partir dessas imagens, as animações eram trabalhada com o objetivo final de obter o jogo a ser editado no CD ou na internet.

No final do mês de setembro de 2010 passamos a utilizar um método de divisão de trabalho entre os bolsistas da área de História e de Sistemas de Informação. O texto e as imagens selecionados para a formulação do jogo eram organizados num template elaborado por o programa *PowerPoint* pelos os bolsistas do Curso de História (figura 1). Esse template foi criado pela Orientadora e os bolsistas do curso de História inseriam as imagens e os textos, cores, texturas, bordas e espaços, de acordo com o modelo do jogo a ser criado, as informações contidas nesse template era fundamentais para que o bolsista de Sistemas de Informação elaborar a animação gráfica. O template continha todas as imagens e textos que seriam trabalhados na ferramenta *Adobe Flash CS4*. Esse processo, para o bolsista de Sistemas de Informação, exigiu o conhecimento para a programação dos jogos no programa *Adobe Flash CS4* (figura 2), pelo o fato de que eram retiradas todas essas imagens, os textos e as texturas do template em *PowerPoint* para transferir para o *Adobe Flash CS4*.

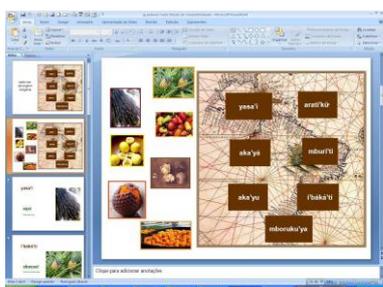


Figura 1: Modelo do jogo criado no *PowerPoint* pelo os bolsistas de História.



Figura 2: Jogo pronto, criado no *Adobe Flash CS4* pelo bolsista de Sistema de Informação.

Resultados e Discussão

Os resultados obtidos no que se refere aos jogos elaborados, foram o desenvolvimento de quatro novas séries de jogos: a Série de Quebra-cabeça a Série Quem é de quem , a Série Jogo da velha e a Série Memória . As séries de jogos de Quebra-cabeças, em geral se divide em quatro sub-séries cada uma, com seis ou sete jogos. Foram acrescentadas nessa etapa 2010/2011 telas que aparece para o usuário, as informações de tempo utilizado na atividade de jogar e pontuação obtida

pelo o usuário, ou seja, o jogador passava a receber uma pontuação se conseguir montar a imagem do Quebra-cabeça em um determinado tempo. Os jogos de Memória contêm três jogos abordando o conteúdo utilizado para criação dos Quebra-cabeças. Foi produzida uma série de jogos denominada Jogo da Velha, simbolizando as grandes batalhas. Essa série é composta por oito jogos, e foram inseridos quatro níveis de dificuldade, que pode proporcionar ao jogador mais desafio. No processo de elaboração, as imagens dos jogos eram disponibilizadas pela Orientadora. Logo após, as imagens eram passadas para o bolsista do Curso de Sistemas de Informação, que utilizava o programa *Adobe PhotoShop CS4* para melhoramento das imagens e criação dos planos de fundos a serem utilizados na animação dos jogos; a partir disso iniciava-se a fase de construção dos jogos utilizando a ferramenta Adobe Flash Cs4 e a linguagem de programação *ActionScript 3.0*.

Com a participação no projeto de IC avalio que melhorou minha capacidade de pensar e agir no que diz respeito à pesquisa, proporcionou interação no trabalho em equipe, especialmente no que se refere a perceber que trabalhar em conjunto é a maneira mais eficaz de chegar a um bom resultado de atividade.

Conclusão

Com o trabalho de iniciação científica no projeto, foi possível compreender como ocorrem em todas as fases para a criação de um jogo, desde o conteúdo de História a ser abordado, a edição de imagens, as animações a ser utilizadas, até a programação. Nesta etapa eu avalio que tive um bom conhecimento adquirido no que diz respeito a novas tecnologias e linguagem de programação e um bom conhecimento no trabalho de pesquisa e também no trabalho em equipe. Consegui compreender que trabalhar em equipe é uma boa maneira de obter bons resultados.

Referências Bibliográficas

- BOTELHO, Luiz. Jogos educacionais aplicado ao e-learning. Disponível em: <http://www.elearningbrasil.com.br/news/artigos/artigos_48.asp>. Acesso em: 10 set. 2010.
- FERREIRA, Silvio. Curso Profissional Adobe Flash CS3. São Paulo: Digerati Books, 2008.
- MAKAR, Jobe. MacromediaFlash MX Game Desing Demystified: the official guide to creating games with Flash. Berkeley, CA: Peachpit Press, 2002.
- RHODES, Glen. Desenvolvimento de Games com Macromedia Flash profissional 8. Tradução de Pedro César de Conti. São Paulo: Cengage Learning, 2008.
- SHUPE, Rich. ROSSER, Zevan. Aprendendo Actionsript 3.0: guia para iniciantes. [S.l.]: Bookman, [s.d.].
- SHUPE, Rich. Aprendendo Flash CS4 Profissional: um guia rápido para designers e desenvolvedores Flash. [S.l.]: Bookman, 2010.

Apoio:

UFPI, CNPQ, FINEP