



Jogo da Velha

Gabriel Martiori, Mateus Pelloso, Felipe Chies Gurkewicz

Instituto Federal Catarinense Câmpus Concórdia

Área: Informática e afins

E-mail para contato: mateus.pelloso@concordia.ifc.edu.br

A computação contribuiu para a evolução dos jogos de vídeo-game em diversos aspectos, como o avanço da computação gráfica e a performance dos processadores. Além do avanço computacional no ponto de vista do hardware, houve também a evolução dos softwares, principalmente com a expansão das empresas desenvolvedoras. Os jogos, atualmente, são considerados como peças importantes no desenvolvido intelectual dos estudantes. Primeiro, pelo fato de se apresentarem como uma ferramenta que desperta o interesse do aluno, como usuário do jogo. Segundo porque, especialmente para os cursos relacionados com a computação, um aspecto que merece atenção é a construção do próprio jogo, quando o aluno objetiva desenvolver e aplicar conhecimentos matemáticos, raciocínio lógico, algoritmos e programação. Com base nessas premissas, foi desenvolvido o Jogo da Velha, no formato de um aplicativo, que tem como diferencial diversos níveis de dificuldade, que foram classificados em fácil, médio, difícil, muito difícil. O nível fácil compreende uma matriz de 3x3, o médio, 5x5 e o difícil, 7x7. No nível muito difícil, acrescentamos dois jogadores à partida, permanecendo a matriz 7x7, além de se necessário completar uma sequência de cinco caracteres iguais para vencer a partida, dificultando ainda mais as chances de sucesso. A metodologia para o desenvolvimento do jogo foi a utilização da linguagem de programação Python, com estruturas condicionais, de repetição, sequenciais e funções. Foi utilizada também a biblioteca py2exe. Os testes foram realizados no laboratório de informática, durante o processo de desenvolvimento. Como o jogo deve ser instalado no computador, não há a necessidade de possuir acesso à rede de dados para jogar. Para concluir, sugere-se que a próxima versão do jogo possua uma base de dados para registro da pontuação, bem como que seja disponibilizado via web e também para plataformas móvel.

Palavras-chave: Jogos, Python, Programação