

JOGOS EDUCACIONAIS E O USO DO GODOT PARA LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

V Encontro de Iniciação Acadêmica

Francisco Jairo Araujo Aguiar, Webley Generique Alves, Gabriel Ribeiro Camelo, Felipe Barros Muniz, Renan Henrique Cardoso, Rômulo Nunes de Carvalho Almeida

O USO CADA VEZ MAIOR DOS SMARTPHONES PERMITIU A AUTOMATIZAÇÃO DE QUALQUER TAREFA, SEJA QUAL FOR A PROFISSÃO, PODE-SE DESENVOLVER UM SOFTWARE QUE CAIBA NA PALMA DA MÃO PARA TRAZER MAIS EFICIÊNCIA NO TRABALHO E RESOLVER O PROBLEMA ALMEJADO. NESSA MESMA REALIDADE, TEMOS O PAPEL DO MODERNO ENGENHEIRO QUE ESTÁ FOCADO NA RESOLUÇÃO DESSES PROBLEMAS NA MENOR JANELA DE TEMPO POSSÍVEL, NÃO SÓ SOLUCIONAR, É DE SUA RESPONSABILIDADE ENTENDER A MECÂNICA ENVOLVIDA DE TODO PROCESSO. COM ISSO, CONVERGIMOS QUE A LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO É INDISPENSÁVEL NA FORMAÇÃO DESSES PROFISSIONAIS, E SEJA QUAL FOR O RAMO DA ENGENHARIA, ENCONTRAMOS A DISCIPLINA DE PROGRAMAÇÃO COMPUTACIONAL, QUE POR MUITAS VEZES, É UM GRANDE OBSTÁCULO PARA OS ESTUDANTES. A PROPOSTA DE APRENDER A LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO ATRAVÉS DO DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVOS E JOGOS, SE MOSTRA BASTANTE CONVIDATIVA A ESSES ALUNOS, POIS É DE FÁCIL VISUALIZAÇÃO SUAS IDEIAS SEREM EXPELIDAS NA TELA DE UM CELULAR, E COM ISSO, DESPERTANDO SEU GRANDE INTERESSE E CRIATIVIDADE EM ALGO ALTAMENTE PALPÁVEL. AS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS NO DECORRER DO SEMESTRE FOI O DESENVOLVIMENTO DE UMA APOSTILA PARA OS ALUNOS DESENVOLVEREM UM JOGO NA GAME ENGINE GODT UTILISANDO VISUAL SCRIP, UMA LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO VISUAL, DE MODO A FACILITAR O APRENDIZADO DOS ALUNOS, ONDE FOI APRESENTADO O CONCEITO DE VARIÁVEIS, ESTRUTURAS DE DECISÃO E REPETIÇÃO. AO FINAL DA APOSTILA, O ALUNO QUE A TIVER COMPLETADO VAI TER UM JOGO BÁSICO EM QUE FORAM UTILIZADOS OS CONCEITOS APRESENTADOS

Palavras-chave: JOGOS EDUCACIONAIS, LÓGICA E PROGRAMAÇÃO, GODOT.