



XVI congresso interno de iniciação científica

Ginásio Multidisciplinar da Unicamp
24 a 25 de setembro de 2008



T0832

DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO COMO FATOR MOTIVADOR PARA ESTUDOS AVANÇADOS

Raquel Sales Vieira (Bolsista SAE/UNICAMP) e Prof. Dr. André Franceschi de Angelis (Orientador), Centro Superior de Educação Tecnológica - CESET, UNICAMP

O projeto foi criado com objetivo de motivar o estudo avançado de tópicos em redes complexas, programação em java, estruturas de dados, algoritmos e bancos de dados, levando o aluno a ultrapassar significativamente o nível previsto nas disciplinas regulares. Para atingir essa meta, foi feito o desenvolvimento de um jogo educacional com tema relativo ao uso da água. Neste jogo, todos os tópicos de estudo puderam ser exercitados. Adicionalmente, foram desenvolvidas rotinas de interface com o Scilab, já em uso por outros estudantes. A finalização das classes previstas permitirá entregar o jogo totalmente operacional. O projeto cumpriu plenamente seus objetivos iniciais.

Redes complexas - Jogos - Java