

Programa Institucional de Bolsas  
de Iniciação Científica PIBIC

23 a 25  
outubro

Pró-Reitoria de Pesquisa - Pibic/CNPq  
Pró-Reitoria de Graduação - SAE/Unicamp



T1290

### **PESQUISA DE ENGINES EM FLASH COM O OBJETIVO DE APRIMORAR JOGOS PARA PESQUISAS - APLICAÇÃO PRÁTICA NO HEMO GAME**

Lucas Leonardo Padula (Bolsista SAE/UNICAMP) e Prof. Dr. Marcos Augusto Francisco Borges (Orientador), Faculdade de Tecnologia - FT, UNICAMP

Esta pesquisa teve por objetivo identificar e analisar *engines* para Adobe Flash. A catalogação das mesmas auxilia o desenvolvimento de jogos para pesquisa. A aplicação prática desta pesquisa tem sido realizada no Hemotion, jogo educativo para crianças e adolescentes portadores de Hemofilia. O intuito do Hemotion é informar e incentivar comportamentos adequados das crianças em relação à doença que irão enfrentar por toda a vida. Durante a pesquisa, foi dada continuidade ao desenvolvimento do Hemotion. Houve a necessidade de *refactoring*, onde uma nova padronização foi implementada. O que reduziu o tamanho do projeto em disco para 10% (dez por cento) de seu tamanho original. Apesar da redução no tamanho, não houve alteração perceptível para o usuário. Foram pesquisadas diversas *engines*. A filtragem e a seleção levaram em conta fatores como: preço, categoria, praticidade de implementação e qualidade visual. A *engine* selecionada foi a Flint Particle System, uma *engine* open source emissora de partículas. A utilização dos emissores de partículas muda o foco do usuário para áreas específicas da tela, tornando o jogo mais intuitivo.

Engines - Hemo Game - Hemofilia