

JOGO DA VELHA+

Rafael Petry da Silva¹, Iuri Albandes^{1*}
*Orientador(a)

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus Restinga*. Porto Alegre, RS

O projeto Jogo da Velha+, é um jogo que visa dar uma repaginada em um clássico dos jogos de tabuleiro, o Jogo da Velha, tornando-o em algo mais complexo. Criado em conjunto com a Equipe do Fábrica de Software (Campus Restinga), a ideia se originou em 2020 durante atividades que buscavam aprimorar nossas habilidades de programação e game design. A motivação inicial para criarmos o jogo foi o fato do jogo da velha comum tender ao empate caso ambos jogadores tenham alguma noção de suas regras. Desta forma, modificamos parte do jogo para criar um “desbalanço”, onde as partidas resultariam comumente em vitória. Além do fator diversão, ressalto que o Jogo da Velha+ tem o potencial de inspirar outros discentes que cursam o técnico em informática a explorar a área de desenvolvimento de jogos, uma vez que tal projeto foi desenvolvido utilizando conceitos de programação aprendidos no curso técnico em informática do Campus Restinga. Sendo assim, o objetivo do Jogo da Velha+ é simples: Desenvolver um jogo multijogador (de no máximo 4 jogadores) com base em nossas ideias e, por fim, disponibilizá-lo ao público. Recriamos o Jogo da Velha básico na linguagem de programação Python, porém com a adição de um tabuleiro maior e poderes com funcionalidades distintas. Implementamos um sistema onde, no início do jogo, estes poderes, como os de realizar uma jogada adicional e de remover uma peça do oponente, seriam sorteados e posicionados pelos jogadores nas casas do tabuleiro. Por consequência, cria-se um elemento de “estratégia posicional”, pois, quando a casa contendo o poder é selecionada por um oponente, ele é ativado a seu favor. Atualmente finalizamos o primeiro protótipo, desta forma estamos colocando em prática nossa metodologia para obter os primeiros resultados. Começamos a organizar partidas de teste entre diferentes pessoas, visando diagnosticar melhorias para nosso sistema. O projeto, então, está em sua fase final, faltando a implementação das sugestões recebidas. Portanto, não é possível apontar resultados finais, com exceção do protótipo e do feedback. Contudo, até agora, o projeto proporcionou grande aprendizado para os integrantes, além de despertar curiosidade dos demais por sua proposta desafiadora e instrutiva. Penso, logo, que o Jogo da Velha+ pode se tornar um jogo que vai além do entretenimento, incentivando outros alunos que estão iniciando na área da programação a projetar seus próprios jogos, conhecer novas ferramentas e aprender mais sobre tecnologia e inovação.

Palavras-chave: Game Design. Jogos de Lógica. Gamificação.