

Jogo de Gestão de Equipas de Andebol

Proposta de Projeto

Orientador: Frutuoso Silva

1 Objectivos

Os jogos são hoje parte do nosso quotidiano sendo uma forma de entretenimento muito popular entre os jovens. Assim, este projeto visa conceber e desenvolver um jogo online para a gestão de equipas de andebol (e.g. [1,2]).

O principal objetivo do projeto visa desenvolver competências na criação de jogos online, criando um jogo que possa ser jogado no *browser* e que permita a gestão de equipas de andebol. O jogo requer o desenvolvimento de um módulo de simulação para a gestão dos jogadores e das equipas.

O desenvolvimento deste projeto fará com que o estudante venha a desenvolver competências nas áreas relacionadas com programação para a web, base de dados, computação gráfica, simulação e inteligência artificial.

2 Tarefas a Realizar

T1 Contextualização com as tecnologias envolvidas e preparação do ambiente de desenvolvimento;

T2 Levantamento de requisitos e conceptualização do jogo a desenvolver;

T3 Desenvolvimento do jogo

T4 Testes, validação e documentação do jogo desenvolvido.

T5 Escrita do relatório de projeto

3 Cronograma

T1 0.5 mês

T2 0.5 mês

T3 1.5 mês

T4 0.5 mês

T5 1 mês

4 Requisitos Técnicos/Académicos

Bons conhecimentos de programação, bases de dados e de programação web.

5 Elementos de avaliação a entregar

O aluno tem de entregar o relatório e o código da aplicação desenvolvida ao orientador.

6 Resultados esperados

- Um jogo online.
- Um relatório do projeto.

7 Referências

[1] TeamHB, 2019. <https://www.teamhb.org>

[2] Handball Manager, 2019. <https://www.handball-manager.fr/en/>

8 Contacto

Frutuoso Silva (fsilva@di.ubi.pt)