

PDJEA – Projetos

LIAG/UNICAMP

Dentre os projetos que podem ser utilizados para construir qualquer software estão:

- Projeto de dados/classes – representa a estrutura de dados;
- Projeto de arquitetura – representa os componentes de programas necessários para construir o software e suas relações;
- Projeto de interface – identifica os objetos e ações de interface e define o layout da tela;
- Projeto de componentes – define para cada componente sua estrutura de dados, algoritmos, características de interface e mecanismos de comunicação.

O PDJEA recomenda analisar a utilização dos seguintes artefatos na definição dos projetos:

- Ontologias;
- *Storyboards*;
- Modelos formais (DEVS – Especificação de evento discreto, DFA – Autômato determinístico finito, e FIS – Sistema de Inferência Fuzzy);
- Diagrama integrador objeto jogo-simulação;
- Diagramas Linguagem de Modelagem Unificada (UML);
- Modelo de Programa de Ensino/Treinamento e Avaliação.

REFERÊNCIAS

RODRIGUES, William Fontanin. Processo de software para desenvolvimento de jogos eletrônicos educacionais na academia (PDJEA). 2020. 1 recurso online (225 p.) Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Tecnologia, Limeira, SP. Disponível em: <<http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/343662>>.