

## MEMORY CHALLENGE

Christopher Andrey Piske<sup>1</sup>  
Gabriel Eduardo Germano<sup>2</sup>  
Gabriel Ramos de Amorim<sup>3</sup>  
Matheus Silvério<sup>4</sup>  
Adriano Pessini<sup>5</sup>  
Ricardo de la Rocha Ladeira<sup>6</sup>  
Eder Augusto Penharbel<sup>7</sup>

O Projeto em questão trata-se da produção de um jogo da memória, o qual será no estilo de qualquer outro, porém com um diferencial: ele será programado nas linguagens de *python* e *ren py*. O projeto surgiu quando o grupo não sabia que tipo de jogo seria mais viável fazer; foi quando um integrante estava vendo imagens de assuntos diversos que surgiu a ideia de programar um jogo da memória utilizando diversos temas para o conteúdo das cartas postas no jogo. A partir de então foram estipulados metas e planejamentos para o projeto - uma parte do grupo desenvolvia a parte teórica e o conteúdo das cartas (que foram feitas por meio do aplicativo *pixelart*) e a outra desenvolvia a interfase gráfica do jogo, os *HUDs* e os objetos interativos na tela. O grupo durante 3 meses alcançou grandes feitos no projeto, como o término da construção da parte teórica, a construção da tela do jogo, o conteúdo das cartas, e a construção de alguns *HUDs*, porém o grupo passou por uma grande mudança. Inicialmente o projeto era para ser programado utilizando o *framework Pygame*, mas suas linhas de códigos e métodos eram de difícil entendimento, então o grupo concordou em mudar para a linguagem *ren py*, que resultou de forma mais prazerosa a programação do jogo e a facilidade de entendimento. Dentre os materiais usados para a construção do jogo, além das linguagens e do aplicativo *pixelart*, utilizou-se diversos softwares como *Visual Studio Code* para o desenvolvimento do programa com implementação da interface gráfica, diversos computadores disponibilizados pelo Instituto Federal Catarinense, computadores próprios e aparelhos móveis para a aprimoração do projeto a longa distância. Cada integrante desenvolveu sua parte no projeto em momentos livres, durante ambiente escolar, em casa e nas aulas dedicadas ao projeto e recebeu aulas de auxílio toda semana, tirando dúvidas e questões a respeito das formas e

1 Aluno do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, [christopherpiske@gmail.com](mailto:christopherpiske@gmail.com)

2 Aluno do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, [gabriel.edu.germano@gmail.com](mailto:gabriel.edu.germano@gmail.com)

3 Aluno do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, [gabrielramoti@gmail.com](mailto:gabrielramoti@gmail.com)

4 Aluno do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, [teteurx@gmail.com](mailto:teteurx@gmail.com)

5 Professor do Ensino Básico Técnico e Tecnológico, [adriano.pessini@ifc.edu.br](mailto:adriano.pessini@ifc.edu.br)

6 Professor do Ensino Básico Técnico e Tecnológico, [ricardo.ladeira@ifc.edu.br](mailto:ricardo.ladeira@ifc.edu.br)

7 Professor do Ensino Básico Técnico e Tecnológico, [eder.penharbel@ifc.edu.br](mailto:eder.penharbel@ifc.edu.br)



variações de linguagem de programação dentre as quais utilizamos. Os próximos passos serão a correção de problemas no código fonte, o aperfeiçoamento da interface gráfica, o desenvolvimento do módulo de jogo *hardcore*, opção de jogo com um nível de dificuldade maior, e os HUDs.

**Palavras-chave:** Memória. Jogo. Python. GDD. Programação.