



**INSTITUTO FEDERAL**  
Catarinense  
Campus Fraiburgo



**FEPEX**  
Feira de Ensino, Pesquisa e Extensão  
do IFC Campus Fraiburgo

## APLICATIVO DE RACIOCÍNIO LÓGICO

Gilberto Speggorin de OLIVEIRA<sup>1</sup>, João Vítor DALANHOL<sup>2</sup>, Luan César SESTREN<sup>3</sup>, Pedro OLIVEIRA<sup>4</sup>, Ricardo Henrique da SILVA<sup>5</sup>, Ryan dos SANTOS<sup>6</sup>

<sup>1</sup>Orientador – Curso Técnico em Informática; <sup>23456</sup> - alunos do Curso Técnico em Informática;

**Introdução.** A área da computação vem crescendo rapidamente, principalmente por causa de nossa dependência desta. Diariamente são criados jogos e mais jogos com o intuito de gerar diversão e aprendizado, o principal objetivo do projeto foi fazer um jogo que desafie os usuários a pensarem e desenvolverem um raciocínio lógico apurado, o que nos levou a escolha do tema para este trabalho. Segundo Steve Jobs, citado por Melo (2017), “todo mundo deveria aprender a programar um computador porque isso te ensina a pensar”. Assim, criamos um protótipo, o qual ajuda as pessoas a entenderem através do raciocínio lógico e possibilita um futuro aumento de profissionais na área da tecnologia. “O ramo que sempre está em constante crescimento no mundo profissional é o da tecnologia, e dentro desta área existe uma vasta equipe de profissionais que compõem este setor.” (SPITALIERE, 2017). A intenção do projeto é ajudar pessoas a aprenderem conceitos básicos sobre programação e lógica, visando transmitir a informação de uma maneira simplificada e de fácil entendimento. O aplicativo é dirigido à todos que tenham interesse nessas áreas.

**Materiais e Métodos.** A pesquisa foi feita com a ajuda de artigos científicos sobre o assunto e com a leitura de livros relacionados à lógica. Tendo como exemplo: Lógica de Programação, de Paulo Silveira e Adriano Almeida, e Google Android, de João Bosco Monteiro. A criação deste aplicativo foi distribuída em fases, sendo elas: estruturação, onde foi planejada toda a estrutura do aplicativo; a criação de tutoriais pelos próprios alunos desenvolvedores, para que haja um melhor entendimento dos usuários sobre a plataforma; e a criação do aplicativo através do “Android Studio” uma IDE<sup>1</sup> oficial para o desenvolvimento de aplicativos Android que é baseado no IntelliJ IDEA, nela é possível customizar os atalhos de teclado, de forma que sejam iguais a outras IDE. Na parte lógica do aplicativo foi utilizada a linguagem de programação “java”, que é capaz de criar tanto aplicativos para desktop, aplicações comerciais, softwares robustos, completos e independentes e aplicativos para a Web (CLARO; SOBRAL, 2008, p.12). Ademais, houve a verificação de todas as etapas citadas anteriormente, com o objetivo de encontrar quaisquer erros existente e assim, resolvê-los buscando aprimorar o aplicativo ao máximo e melhorar a usabilidade das pessoas que o utilizarão.

**Resultados esperados.** Espera-se que com a criação de um aplicativo para elaborar o raciocínio lógico, os usuários desenvolvam a vontade de se tornarem programadores ocupando as crescentes vagas no setor, já que isso pode ajudar a diminuir a atual taxa de desempregados e incapacitados na área de TI. Além disso, almeja-se ensinar as pessoas sobre a entrada, processamento e saída das informações, pois isso geralmente não é conhecido. Também espera-se que o aplicativo forneça suporte às escolas que queiram começar a ensinar programação e raciocínio lógico, de um modo fácil e através de uma linguagem baseada em blocos. Ademais, aspira-se incentivar os usuários do aplicativo, fazendo com que eles tenham a oportunidade de criar seu próprio algoritmo e compartilhar com outras pessoas. Por fim, deseja-se ensinar tanto crianças quanto idosos, promovendo uma maior integração social na área e mostrando que pessoas de qualquer idade podem aprender sobre programação e aplicar estes conhecimentos em diversas áreas da vida.

### Referências

Claro D. B. e Sobral J. B. M. PROGRAMAÇÃO EM JAVA. Copleleft Pearson Education. Florianópolis, SC. 2008. p.12.

MELO, Iole. 4 Motivos para todo mundo aprender a programar. *Recode*, Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: <<https://recode.org.br/4-motivos-para-todo-mundo-aprender-programar/>>. Acesso em: 10 agosto 2019.

SPITALIERE, Juliana. Mercado de desenvolvimento web: panorama 2016 e expectativas 2017. *Umbler*, São Paulo, 2017. Disponível em: <<https://blog.umbler.com/br/mercado-de-desenvolvimento-web-panorama-2016-e-expectativas-2017/>>. Acesso em: 12 agosto 2019.

<sup>1</sup> IDE: Integrated Development Environment ou Ambiente de Desenvolvimento Integrado.