

**JOGO DE CONSCIENTIZAÇÃO AO COMBATE AO MOSQUITO AEDES
AEGYPTI EM MOBILE**

Thaiz Silva de Lima¹, Gilmar Teixeira Junior²

¹Discente do curso de Sistemas de Informação da UEG-Câmpus Santa Helena de Goiás,
thaiz_x3@hotmail.com

²Docente do curso de Sistemas de Informação da UEG-Câmpus Santa Helena de Goiás,
gilmarjnr@gmail.com

RESUMO: Com base no que vivencia-se atualmente neste ano com tantas doenças que são transmitidas pelo aedes aegypti, veio a ideia da criação de um jogo para divertir as pessoas e ajudando as lidar com o problema causado pelo mosquito. Assim então ensinando-as lidar com a prevenção a doenças transmitidas, mostrando também o que ocorre quando se está contaminado. O maior problema seja talvez por nem todas as pessoas saberem o que fazer para lidar com o mosquito, e o que ocorre quando não cuida-se para que isso não aconteça. Talvez por falta de tempo ou não saber lidar com o mosquito seja um fator para a sociedade não cuidar e prevenir. As doenças transmitidas pelo mosquito hoje em dia pode levar a morte ou até uma doença forte que podem ser pegadas por maus cuidados nos quintais no dia a dia. As pessoas que jogarem o jogo construído neste projeto estarão mais conscientes sobre a doença, como cuidar, lidar com ela e até como combater.

Palavras-chave: Jogo, conscientização, combate, dengue, doenças.

AWARENESS GAME TO COMBAT Aedes Aegypti GNAT IN MOBILE

ABSTRACT: Based on what is experienced now-this year with so many diseases that are transmitted by the aedes aegypti, came the idea of creating a game to entertain people and helping deal with the problem caused by the gnat. So then teaching them deal with the prevention of transmitted diseases, also showing what happens when it is contaminated. The biggest problem is perhaps not all people know what to do to deal with the mosquito, and what happens when you do not take care to prevent this from happening. Perhaps for lack of time or do not know how to deal with the mosquito is a factor for society does not care and prevention. Diseases transmitted by gnat today can lead to death or to a strong disease that can

10ª Jornada Acadêmica da Jornada da UEG
“Integrando saberes e construindo conhecimento”
10 a 12 de Novembro de 2016
UEG - Câmpus Santa Helena de Goiás, GO

be caught by bad care in yards on the day. People who play the game will be built on this project.

Key-words: Game, awareness, fight, dengue, diseases.

INTRODUÇÃO

A dengue é uma doença transmitida através do mosquito *aedes aegypti*, que traz várias doenças para a sociedade. Uma forma de se combatermos esse mosquito é não deixar água parada, mas nem toda a sociedade está consciente. Dessa forma então decide-se criar um jogo pelo qual a sociedade entenderia um pouco mais sobre a doença e seus sintomas e das formas de prevenir, assim então aprendendo a combater todas as formas de transmissão. De modo que seria uma forma divertida de aprender a lidar com o mosquito e ao seu combate.

O maior problema seja talvez por nem todas as pessoas saberem o que fazer para lidar com o mosquito, e o que ocorre quando não se cuida para que isso não aconteça. Talvez por falta de tempo ou não saber lidar com o mosquito seja um fator para a sociedade não cuidar e se prevenir. Se cada uma das pessoas tirarem 10 minutos do dia para ficar de olho na sua residência para que não haja nenhum foco que possa servir de moradia para o mosquito, talvez, não teria tantos casos ocorridos no Brasil.

Com esse aplicativo as pessoas estariam mais cientes do que pode ocorrer não cuidando, e de forma que elas se interagissem com isso, foi pensado em criar o jogo de modo que seria uma forma divertida de ensinar mais sobre o mosquito. Por meio desse jogo decide-se então criar o aplicativo para a conscientização das pessoas sobre o que se trata o mosquito. O jogo seria como um estudo das formas de transmissão, assim divertindo a sociedade com algo novo que se aprende jogando ou pode-se dizer brincando, mas sim aprendendo de uma maneira divertida para todas as idades.

METODOLOGIA

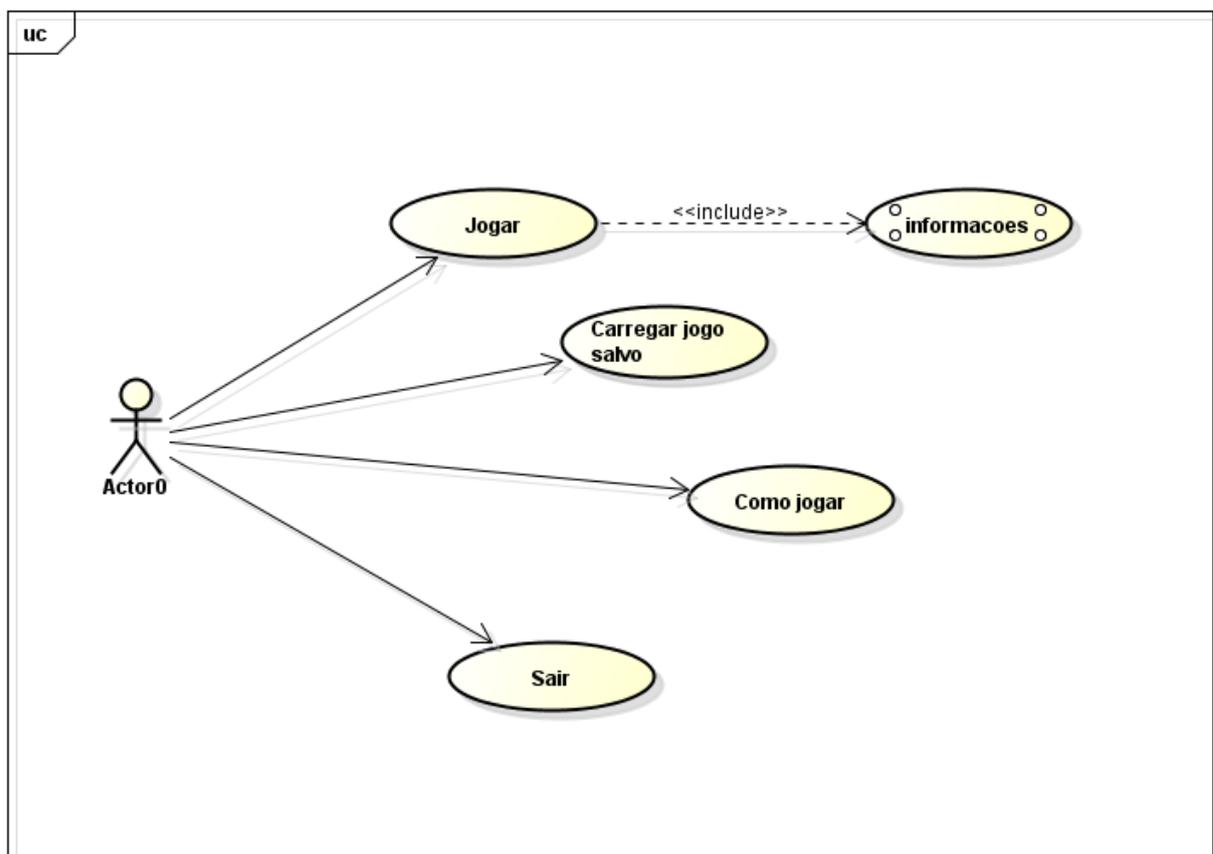
Para desenvolver o jogo será utilizado Game Maker Studio, logo depois será passado para a plataforma android. Existem vários tipos de doença através do mosquito *aedes aegypti* assim levando a ideia de níveis para o jogo, a metodologia de um ciclo de vida para um jogo atendendo a todos os requisitos sem deixar nada passar será utilizado o modelo

espiral. O modelo espiral é um ciclo de vida que sempre pode-se voltar atrás colocando novas informações ou novos itens para o jogo, assim então, pode-se dizer que o jogo nunca estará pronto 100% pois pode-se surgir novas idéias e que podem ser implementadas dentro do jogo. Para criação de diagramas foi utilizado o Astah, para criação do jogo utilizaremos a própria linguagem do Game Maker Studio e a tecnologia mobile.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Já foram feitas fases para o jogo, escolhido personagens para o jogo e também definida uma jogabilidade dentro do jogo. O jogo ainda está em desenvolvimento, no decorrer da criação do jogo, foram encontradas algumas dificuldades como a criação de imagens pois o software não fornece e então foi utilizado Paint uma ferramenta para ajustar as imagens de acordo com o jogo, algumas imagens também foram encontradas na web.

Na tela inicial do jogo com base no caso de uso da Figura 1, terá todas as funcionalidades mostrada na figura abaixo, onde o jogador poderá acessar qualquer uma delas



para jogar.

Figura 1: Caso de uso do menu inicial

10ª Jornada Acadêmica da Jornada da UEG
“Integrando saberes e construindo conhecimento”
10 a 12 de Novembro de 2016
UEG - Câmpus Santa Helena de Goiás, GO

A figura 1 mostra o menu inicial do jogo, uma visão de como é o menu e qual será suas funcionalidades. Assim então gerando o menu inicial do jogo mostrado na figura 2, como base nesse caso de uso, quando o jogador entrar na tela de menu ira aparecer as opções para o jogador começar o jogo ou continuar, guardando todas as informações dentro o banco de dados do sistema operacional.

A figura 2 mostra o menu do jogo já em funcionamento dentro da tela inicial do jogo, a qual o jogador vai ter as informações do que ira fazer ou até mesmo de como jogar.

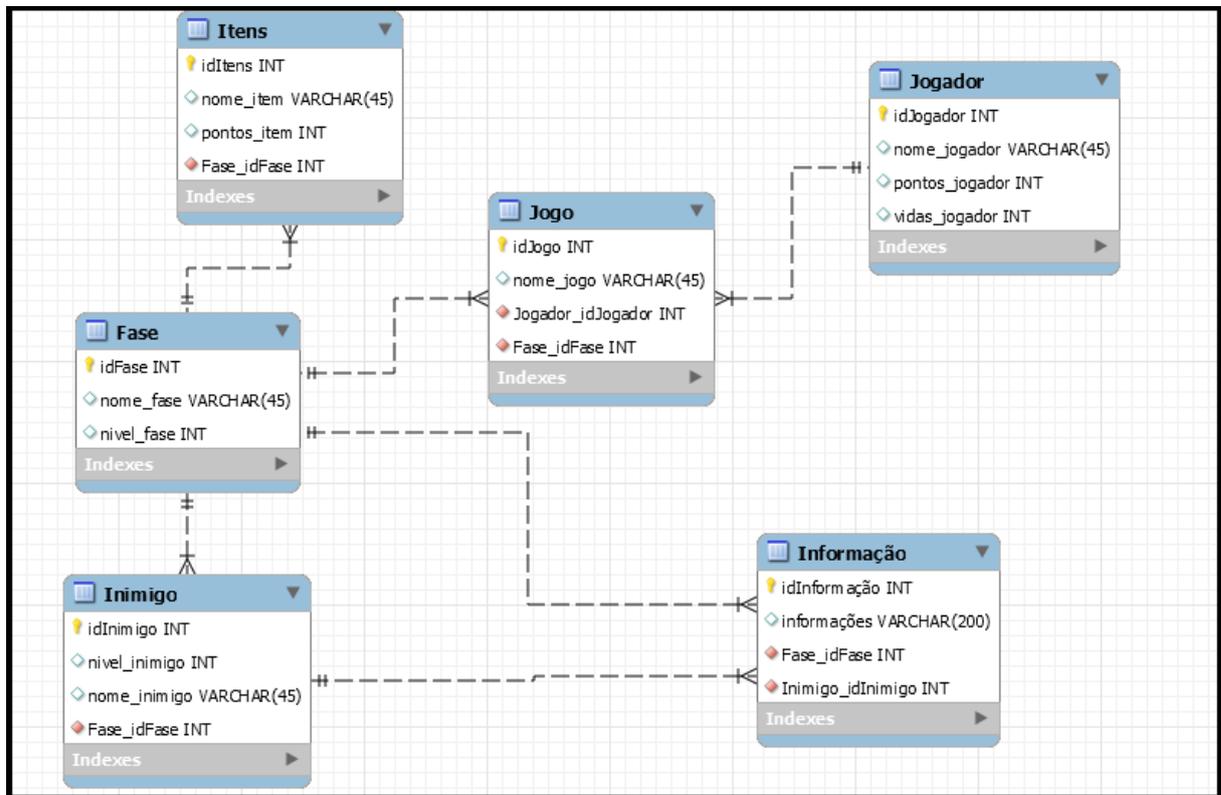


Figura 2: Menu do jogo primeira visão do usuário

A primeira interface que o jogador vai se deparar quando entrar no jogo será o menu, obtendo todas as informações necessárias para jogar assim então mostrando como jogar e como foi criado o jogo.

10ª Jornada Acadêmica da Jornada da UEG
“Integrando saberes e construindo conhecimento”
10 a 12 de Novembro de 2016
UEG - Câmpus Santa Helena de Goiás, GO

Na figura 3 é mostrada a modelagem do banco de dados do jogo. Nela é



apresentada tudo o que o jogo vai ter e de como vai funcionar.

Figura 3: Modelagem do banco de dados

Ao entrar no jogo o jogador vai se deparar com o menu, ao escolher a opção de jogar ela vai entrar em uma fase que a vera vários itens e muitos inimigos que estarão ligados de acordo com o nível da fase que ele está, obtendo também muitas informações sobre o aedes aegypti e suas transmissões. Dentro do jogo se o jogador se colidir com os inimigos de uma forma que isso afete ele o jogador perdera vida.

CONCLUSÕES

Durante o projeto foi utilizado várias ideias para se colocar em prática no jogo para não ser um jogo baseado por inteiro só no mosquito e nas doenças que são transmitidas. Durante a criação com base em várias ideias, foram se criando níveis de acordo com o nível da infecção que o personagem pegou, o projeto esteve em várias etapas, cada uma das etapas de desenvolvimento do projeto foi um desafio, pois a cada nova ideia foi aplicado um novo requisito dentro do jogo ou até mesmo um novo sintoma ou alguma outra forma de combater

10ª Jornada Acadêmica da Jornada da UEG
“Integrando saberes e construindo conhecimento”
10 a 12 de Novembro de 2016
UEG - Câmpus Santa Helena de Goiás, GO

a doença. Assim então foi criando-se cenários para cada sintoma, vários aspectos de personagens diferentes, pois nem todos os personagens poderiam ser iguais, formando então o jogo em si e tornando-o mais divertido e não tao cansativo. Como atividades futuras para este jogo seria usar tudo o que foi feito até agora e sempre que surgir novas informações ou ideias ir implementando, pois pode-se surgir novos modos de transmissão, novas formas de combate ou até outras doenças que não seja a Dengue, Zikavirus, Chikungunya e a síndrome de Guillain-barré.

REFERÊNCIAS

ENGEL, Patrícia Secco; ENGEL, Edu A. **Dengue, Nunca Mais!** v. 1, p. 1-16, 2008.

Minha vida. Disponível em: <<http://www.minhavidade.com.br/saude/temas/sindrome-de-guillain-barre>>. Acesso em 11 de Outubro de 2016.

Game Maker, Disponível em: <<http://www.yoyogames.com/gamemaker>>. Acesso em 05 de Agosto de 2016.

YoYo games, Disponível em:

<http://web.archive.org/web/20120330155824/http://wiki.yoyogames.com/index.php/Game_Maker_History#1999> Acesso 05 de Agosto de 2016.