

2º/3º Ciência da Computação (CC)

**Orientações para a disciplina de**  
**Atividades Práticas Supervisionadas**  
**2025**

- TEMA
- PROPOSTA DO TRABALHO
- APRESENTAÇÃO DO TRABALHO

## **Atividades Práticas Supervisionadas (APS)**

### **I. TEMA:**

#### **“DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO COM UTILIZAÇÃO DE INTERFACE GRÁFICA”**

### **II. PROPOSTA DO TRABALHO**

As Atividades Práticas Supervisionadas serão constituídas da seguinte forma: pede-se aos alunos que desenvolvam um jogo com interface gráfica utilizando a **linguagem Java**. O tema do jogo deve conter a educação ambiental, tendo como base a vida numa grande metrópole.

Observações:

- 1) Quaisquer componentes gráficos poderão ser utilizados, desde que desenvolvidos na linguagem Java.
- 2) A escolha do número de jogadores que participarão do jogo fica a cargo do grupo.
- 3) O grupo deverá fazer uma dissertação sobre todos os elementos utilizados no desenvolvimento do projeto, assim como o efeito desse trabalho na sua formação e discutir a interdisciplinaridade envolvida no mesmo.
- 4) O nível de refinamento, funcionalidade, complexidade, tratamento de erros, funções extras e relatórios adicionais implementados neste sistema, terão impacto direto na nota final deste trabalho.
- 5) A nota atribuída ao trabalho entregue configura a nota das APS.

### III. APRESENTAÇÃO DO TRABALHO

1. O grupo deverá ser composto de 3 a 5 alunos. A formação de um grupo com um número inferior a 3 membros dependerá de aprovação do(a) Coordenador(a) do curso no campus.
2. O trabalho deverá ser escrito em formato de texto acadêmico, de acordo com as normas contidas no Guia de Normalização ABNT – [https://www.unip.br/servicos/biblioteca/assets/download/manual\\_de\\_normalizacao\\_abnt\\_2023.pdf](https://www.unip.br/servicos/biblioteca/assets/download/manual_de_normalizacao_abnt_2023.pdf).
3. Conteúdo mínimo do trabalho:
  - a. Capa e folha de rosto;
  - b. Sumário;
  - c. Resumo em português;
  - d. Introdução;
  - e. Problema abordado no trabalho e objetivos;
  - f. Aportes teóricos (recursos usados para construção da solução e explicação sucinta deles);
  - g. Desenvolvimento: apresentação dos conceitos do jogo e de suas regras, com textos objetivos e ilustrações, incluindo um plano de desenvolvimento e a estrutura do sistema;
  - h. Regras e funcionamento do jogo, incluindo uma relação entre a implementação (funcionalidades) e efeitos (o que o jogador vê e como é sua experiência);
  - i. Resultados: funcionalidades efetivas implementadas e seus efeitos;
  - j. Considerações finais;
  - k. Referências bibliográficas;
  - l. Apêndice: relatório com as linhas de código;
  - m. Ficha de Atividades Práticas Supervisionadas (uma para cada membro do grupo).

4. O programa deve ser apresentado para o professor orientador em data estipulada por ele, sendo que seu correto funcionamento é requisito parcial para que o mesmo possa ser aprovado – o relatório final também será considerado. Caso o jogo não esteja funcionando corretamente ou a apresentação não seja feita, o trabalho será reprovado. A aprovação dependerá da avaliação do funcionamento E do relatório. A apresentação do trabalho corresponde à 20% da nota total; o relatório corresponde a 80% da nota total;
5. O trabalho deverá ser entregue (parte escrita e código funcional) junto com a ficha padrão de “Atividades Práticas Supervisionadas”, ilustrando cronologicamente cada um dos itens, segundo a orientação do professor supervisor desta atividade. A entrega deve ser feita **exclusivamente** por meio do sistema trabalhosacademicos.unip.br, até a data limite, estipulada no calendário acadêmico da UNIP.

#### IV. MODELO DE FICHA DE ATIVIDADES PRÁTICAS SUPERVISIONADAS

Atividades Práticas Supervisionadas (laboratórios, atividades em biblioteca, Iniciação Científica, trabalhos Individuais e em grupo, práticas de ensino e outras)

**NOME:** \_\_\_\_\_

RA: \_\_\_\_\_ CURSO: \_\_\_\_\_

**CAMPUS:** \_\_\_\_\_ **SEMESTRE:** \_\_\_\_\_ **TURNO:** \_\_\_\_\_

[illegible]**TOTAL DE HORAS:**\_\_\_\_\_