

Universidade Federal de Pernambuco

GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

CENTRO DE INFORMÁTICA

2010.2



Construindo Fábricas de Jogos Para Dispositivos
Móveis Multi-toque

Proposta de Trabalho de Graduação

Aluno
Orientador

Lucas Praciano Marinho
Prof. Geber Lisboa Ramalho

{lpm@cin.ufpe.br}
{glr@cin.ufpe.br}

31 de agosto de 2010

Índice

1. Contexto	3
2. Objetivos.....	4
3. Cronograma	5
4. Referências	6
5. Assinaturas	7

1. Contexto

Dispositivos multi-toque conquistaram grande popularidade no mercado de aparelhos móveis durante os últimos anos, entre as plataformas mais populares neste mercado destacam-se o *iOS* da Apple Inc. e o *Android OS*, da Google Inc., juntas essas duas plataformas já chegaram a vender mais de 18 milhões de unidades no segundo trimestre de 2010[1]. Com telas grandes, boa capacidade de processamento gráfico e diversas formas de interação com o usuário (tela multi-toque, acelerômetro, microfone etc.), essas plataformas tornaram-se ambientes propícios para o crescimento de um mercado de jogos eletrônicos e já começam a competir com outras plataformas mais estabelecidas como o Nintendo DS e o PSP [2].

Essa alta demanda do mercado de jogos para aparelhos multi-toque gera desafios para a indústria, que precisa ter agilidade e flexibilidade para criar produtos neste contexto altamente competitivo. Como uma forma de atacar este problema surge a proposta de fábricas de software para jogos, ou fábricas de jogos[3]. Estas fábricas procuram atingir um alto grau de reuso de componentes ao identificarem elementos comuns a uma família de produtos e gerarem linguagens e ferramentas específicas a este domínio objetivando reduzir os custos e o tempo de desenvolvimento.

2. Objetivos

Este trabalho tem como objetivo identificar oportunidades de reuso através de fábricas de software no mercado de jogos para aparelhos móveis multi-toque e demonstrar sua aplicabilidade ao contexto através da modelagem e implementação em um domínio específico escolhido.

Para isso será realizado um breve estudo do mercado visando identificar oportunidades onde o uso de uma fábrica de jogos seria mais proveitoso e, após isso, será feita uma aplicação de processos de análise de domínio nesse contexto visando a geração de uma fábrica de software efetiva bem como uma demonstração de seu funcionamento.

3. Cronograma

ATIVIDADE	Setembro			Outubro				Novembro			Dezembro				
Estudo da literatura existente	■	■	■												
Análise de mercado e escolha do domínio			■												
Análise de domínio				■	■										
Implementação					■	■	■	■	■	■					
Elaboração de relatório				■	■	■	■	■	■	■	■				
Preparação da apresentação											■	■			

4. Referências

1. **Flurry.** Apple iPhone and iPod touch Capture U.S. Video Game Market Share. Flurry Analytics. [Online] 2010. [Acessado em: 30 de Agosto de 2010.] <http://blog.flurry.com/bid/31566/Apple-iPhone-and-iPod-touch-Capture-U-S-Video-Game-Market-Share>
2. **Gartner.** Gartner Says Worldwide Mobile Device Sales Grew 13.8 Percent in Second Quarter of 2010, But Competition Drove Prices Down. Gartner Inc. [Online] 2010. [Acessado em: 27 de agosto de 2010.] <http://www.gartner.com/it/page.jsp?id=1421013>
3. **Furtado, André W. B.** SharpLudus: Improving Game development experience through Software Factories and Domain-Specific Languages. Dissertação de Mestrado em Ciência da Computação, Centro de Informática – UFPE.

5. Assinaturas

Geber Lisboa Ramalho
Orientador

Lucas Praciano Marinho
Aluno