

MICTI - INDICAÇÃO DO CAMPUS - 07. CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA -
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

CHRISTOPHER, THE GAME : O LEGADO DE ALAN TURING

Alice De Oliveira Alves De Jesus (alicedeoliveiraalvesdejesus@gmail.com)

Beatriz Machado Antunes De Lima (machadobeatriz846@gmail.com)

Isadora Francione De Barros (isadorabarros84@gmail.com)

Marlon Cordeiro Domenech (marlon.domenech@ifc.edu.br)

Rodrigo Espinosa Cabral (rodrigo.cabral@ifc.edu.br)

Alan Turing foi um importante cientista da computação. Um dos seus maiores feitos foi desenvolver um dispositivo para desvendar estratégias nazistas, durante a Segunda Guerra Mundial. Posteriormente, essa tecnologia tornaria-se a base para o computador atual. Mesmo sendo considerado um herói de guerra, nada o poupou do preconceito e as consequências que a homossexualidade trazia à época. Turing foi submetido à castração química, após ser condenado pelo crime de atentado ao pudor. Acredita-se que esse motivo levou Alan a cometer suicídio em 1954. Como ainda hoje muitas pessoas sofrem desse preconceito, acreditamos que o tema seja relevante. Diante deste contexto, este projeto tem como objetivo principal desenvolver um jogo eletrônico sobre a vida e o legado de Alan Turing, apresentando sua trajetória e seus importantes feitos aos jovens, usando a criptografia como base. O projeto se iniciou com a realização de pesquisas sobre os assuntos

apresentados como tema, além de buscas sobre o benefício dos jogos para a aprendizagem. Então foi realizada a catalogação de 14 jogos com a temática “criptografia”, a partir de critérios como o número de fases e a sua relação com a dificuldade (geralmente há muitas fases quando a dificuldade é baixa). Também fizemos o fichamento de diversos artigos sobre as temáticas apresentadas e essas pesquisas ajudaram a criar, por exemplo, a narrativa do jogo. Com a observação desses diversos parâmetros, traçamos um perfil para o jogo, de maneira a encontrar a melhor forma de o deixar instigante para o público-alvo. Em seguida, foi construída a narrativa que deveria englobar a complexa história de Alan Turing, garantindo o principal objetivo. Com as primeiras ideias em mente, nos aprofundamos em fóruns de HTML5 e JavaScript para desenvolver os primeiros protótipos. Christopher teve seu primeiro avanço como uma bolinha azul que se movia. Depois ela se tornou um personagem inserido em um cenário, o primeiro mapa. Em seguida tivemos a primeira colisão, estabelecendo limites para as barreiras cenográficas. Sendo aprimorado, o jogo recebeu um novo mapa com interação e uma nova versão no design do personagem principal, que ganhou uma movimentação natural, como os pés se movendo. A narrativa conta sobre um detetive que é contratado para resolver um enigma deixado em uma carta escrita por Alan Turing. Ao tentar resolver o enigma, o detetive acaba encontrando diversos outros. Esses enigmas levam a relatos escritos por Alan sobre fatos importantes de sua vida, trilhando um caminho até um tesouro escondido. O jogo recebeu o nome de Christopher, pois este era o nome de uma importante figura na vida de Alan. Christopher visa, de maneira lúdica, disseminar a história de Alan Turing para o público mais jovem. Trata-se de uma história sobre sonhar, superar, mas também levanta pautas como o preconceito, que ainda é um grande tabu em nossa sociedade. Para nós, os jogos possuem o poder de causar impacto, podendo gerar mudanças a partir das realidades retratadas e seus valores.