

DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO PARA DISPOSITIVO MÓVEL, COMPATÍVEL COM A PLATAFORMA ANDROID, QUE INCORPORA CAPTURA DE MOVIMENTOS DO TELEFONE CELULAR AO JÁ CONHECIDO JOGO “PAC MAN” (APOIO SANTANDER)

Aluno: André Luiz do Nascimento Rufino

Orientador: Prof. Dr. Rafael do Espírito Santo

Curso: Ciência da Computação

Campus: Tatuapé

O desenvolvimento de aplicativos para dispositivos de telefonia móvel está em franco crescimento. A disseminação dos *Tablets*, *iPhone* e *Smartphones*, junto com a crescente acessibilidade das pessoas a este tipo de tecnologia, tem levado as empresas ligadas ao ramo de tecnologia da informação a multiplicar e criar cada vez mais conceitos, ideias e métodos pertinentes à tecnologia móvel, capazes de satisfazer, suprimir e resolver problemas do dia a dia, com o auxílio de seus telefones celulares.

Estudos feitos pela Agência Nacional de Telecomunicações (ANATEL), mostram que hoje em dia já existem cerca de 1,04 telefone celular por pessoa no Brasil.

Este quadro é uma consequência da disponibilidade de diversas tecnologias que são capazes de transformar o real em virtual, o imaginável em ideal, e proporcionar inúmeros recursos que dão suporte a vários meios, como fins acadêmicos, pessoais e corporativos.

É nosso intuito propor aos usuários, sem nenhuma restrição, utilizando a plataforma *Android* para dispositivos móveis, que é baseada na linguagem de programação Java, com interface trabalhada em XML, junto ao Acelerômetro, uma tecnologia capaz de capturar os movimentos do aparelho e associá-los a uma ação, fazendo com que o dispositivo interprete aquele movimento como comando, e possibilite ao usuário interagir com a aplicação (jogo) embarcada no telefone celular.