

**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA  
SOUZA**

**Etec SYLVIO DE MATTOS CARVALHO**

**Curso de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas**

**Breno Gonçalves Simões da Silva**

**Fábio Gabriel Zironi Bernardelli**

**Gabriel Rodrigues**

**Gustavo Afonso dos Santos**

**Gustavo Caruzo Gonçalves**

**LENDAS DO BRASIL – O JOGO: Um jogo sobre o folclore brasileiro**

**Matão, SP  
2023**

**Breno Gonçalves Simões da Silva**

**Fábio Gabriel Zironi Bernardelli**

**Gabriel Rodrigues**

**Gustavo Afonso dos Santos**

**Gustavo Caruzo Gonçalves**

**LENDAS DO BRASIL – O JOGO: Um jogo sobre o folclore brasileiro**

Trabalho de Conclusão do Curso apresentado ao Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas da Escola Técnica Estadual Sylvio de Mattos Carvalho, orientado pelo(a) Prof(a). Amanda Carolina da Cunha, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas.

**Matão, SP  
2023**

## RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresenta o projeto "Lendas do Brasil - O Jogo", que tem como objetivo desenvolver um jogo eletrônico dedicado ao folclore brasileiro. A motivação para esse projeto reside na necessidade de preservar e compartilhar a rica cultura folclórica do Brasil com um público mais amplo, tanto nacional quanto internacional.

O jogo proposto oferece uma oportunidade única para promover o intercâmbio cultural, a compreensão intercultural e a valorização da herança folclórica do Brasil. Busca também desconstruir estereótipos e apresentar personagens de forma autêntica e respeitosa.

O desenvolvimento do jogo é baseado em metodologias que incluem uma revisão bibliográfica, elaboração de um questionário de viabilidade, tabulação de dados, criação de um protótipo e seleção de ferramentas apropriadas, como o motor de jogo Godot Engine, o editor de modelos Blender, softwares de edição de imagem como Adobe Photoshop e GIMP, e o software de edição de áudio Audacity.

O jogo consiste em cinco fases, quatro delas inspiradas em lendas do folclore brasileiro, onde o jogador enfrenta desafios e inimigos relacionados às lendas. Cada fase concluída desbloqueia informações sobre as lendas. A quinta fase envolve uma batalha contra um chefe final que não faz parte do folclore, mas contribui para a narrativa do jogo.

Em suma, este projeto visa unir entretenimento e educação, promovendo o conhecimento da cultura brasileira de forma envolvente, além de fomentar a compreensão intercultural e o respeito pela diversidade. O jogo representa uma porta de entrada para a valorização e preservação da rica herança cultural do Brasil em um mundo cada vez mais globalizado.

**Palavras-chave:** Jogo-eletrônico. Folclore-brasileiro. Cultura. Intercâmbio-cultural. Respeito-cultural.

## **SUMÁRIO**

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>6</b>
<b>2. METODOLOGIAS .....</b>	<b>9</b>
2.1. Revisão bibliográfica .....	9
2.2. Elaboração de questionário de viabilidade .....	9
2.3. Tabulação dos dados do questionário aplicado .....	9
2.4. Esboço do game .....	11
2.5. Seleção das ferramentas para elaboração do game .....	12
<b>3. FERRAMENTAS .....</b>	<b>13</b>
3.1. Godot Engine .....	13
3.2. GIMP .....	13
3.3. Audacity.....	14
<b>4. DESENVOLVIMENTO .....</b>	<b>15</b>
4.1. Progressão e jogabilidade .....	15
4.2. Programação.....	21
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>28</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>30</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, tem havido um interesse crescente no uso de games como meio de promover o intercâmbio e a compreensão cultural (Fullerton & Swain, 2004; Jorgensen, 2013). Os games fornecem uma plataforma única para envolver uma ampla gama de temas e questões culturais e podem ajudar a preencher as lacunas entre diferentes culturas e promover o diálogo intercultural (Taylor, 2013).

Neste contexto, o presente projeto de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) tem como objetivo desenvolver um jogo eletrônico baseado no rico e diversificado folclore brasileiro, visando apresentar lendas e personagens folclóricos a um público mais amplo, tanto no Brasil quanto no exterior. A justificativa para a realização deste projeto se baseia em três pilares principais.

O Brasil é uma nação repleta de diversidade cultural e folclórica, com uma vasta coleção de lendas e histórias transmitidas de geração em geração. No entanto, muitos desses tesouros culturais ainda são desconhecidos por parte do público brasileiro e, ainda mais, por pessoas de outras nacionalidades. Nesse contexto, o jogo proposto oferecerá uma oportunidade única para promover o intercâmbio cultural brasileiro, permitindo que jogadores de diferentes origens mergulhem nesse universo mágico e intrigante do folclore nacional.

Ao apresentar lendas, personagens e cenários inspirados em tradições e mitos brasileiros, o jogo busca estimular o interesse e a curiosidade em relação à cultura do país, fomentando assim um maior apreço e respeito pela riqueza cultural brasileira.

Além disso, a utilização de jogos eletrônicos como meio de apresentar o folclore brasileiro tem o potencial de alcançar um público mais amplo e diversificado do que outras formas de divulgação cultural. Com a crescente popularidade dos jogos eletrônicos em todo o mundo, essa abordagem oferece uma maneira inovadora e atrativa de compartilhar o patrimônio cultural do Brasil com pessoas de diferentes idades, origens e interesses.

O jogo será projetado para proporcionar uma experiência imersiva e divertida aos jogadores. Através de gráficos envolventes, trilhas sonoras temáticas e enredos cativantes, os jogadores serão transportados para um mundo mágico e misterioso, repleto de criaturas lendárias e desafios emocionantes. Ao incorporar elementos do folclore brasileiro, o jogo permitirá que os jogadores interajam com personagens icônicos, resolvam quebra-cabeças baseados em lendas e explorem cenários inspirados em paisagens reais do Brasil.

Essa abordagem lúdica proporcionará uma experiência de entretenimento única, ao mesmo tempo que educativa, atraindo um público amplo e diversificado. A imersão em um mundo de fantasia baseado no folclore brasileiro despertará o interesse dos jogadores e os incentivará a aprender mais sobre a cultura e a história do país de uma forma envolvente e prazerosa.

O jogo também desempenhará um papel fundamental na promoção do diálogo intercultural. Ao explorar lendas e tradições brasileiras, os jogadores terão a oportunidade de se conectar com a cultura do país e apreciar sua riqueza e diversidade. O contato com elementos culturais diferentes pode abrir a mente dos jogadores para novas perspectivas, aumentando sua tolerância e compreensão em relação a outras culturas e formas de vida.

Outro objetivo essencial do jogo é apresentar de forma autêntica e respeitosa os personagens do folclore brasileiro. Serão incorporadas representações cuidadosamente pesquisadas e fiéis às tradições culturais do país, contribuindo para o fortalecimento da identidade cultural brasileira e evitando estereótipos nocivos.

Os jogadores terão a oportunidade de conhecer figuras lendárias como o Saci-Pererê, a Iara, o Curupira, o Boto Cor-de-Rosa, entre outros, através de histórias envolventes e interações significativas. Essa abordagem busca desconstruir ideias preconcebidas sobre o folclore brasileiro e abrir caminho para uma apreciação genuína da diversidade cultural do Brasil.

Com isso, o jogo não apenas entreterá e cativará os jogadores, mas também desempenhará um papel educativo, ajudando a disseminar conhecimento sobre o folclore brasileiro e suas ricas tradições. Através dessa experiência imersiva, os jogadores serão incentivados a explorar, aprender e valorizar a cultura do Brasil.

Em suma, o projeto de TCC propõe o desenvolvimento de um jogo eletrônico baseado no folclore brasileiro como uma ferramenta poderosa para promover o intercâmbio cultural, a compreensão intercultural e a valorização da riqueza do patrimônio folclórico brasileiro. Por meio dessa iniciativa, espera-se que mais pessoas, tanto no Brasil quanto em outros países, tenham a oportunidade de se conectar com a cultura brasileira de maneira lúdica e envolvente, ao mesmo tempo em que desfrutam de uma experiência divertida e imersiva.

Além disso, o jogo visa apresentar personagens folclóricos de maneira autêntica e respeitosa, contribuindo para uma representação mais inclusiva e precisa da diversidade cultural do Brasil. Por fim, espera-se que este projeto sirva como um

exemplo do potencial dos jogos eletrônicos como instrumento poderoso para a promoção da diversidade cultural e do diálogo intercultural em um mundo cada vez mais conectado e globalizado. Através dessa jornada pelo folclore brasileiro, o jogo será uma porta de entrada para a valorização e preservação da rica herança cultural do país, ao mesmo tempo em que promoverá o respeito e a compreensão entre culturas diversas.

## **2 METODOLOGIAS**

### **2.1 Revisão bibliográfica**

A revisão bibliográfica é um processo de levantamento, análise e descrição de publicações científicas de uma determinada área do conhecimento. Ela também é chamada de revisão de literatura, referencial teórico ou fundamentação teórica.

Foi usado para auxiliar na escolha de ferramentas e como incentivo de prosseguir no tema.

### **2.2 Elaboração de questionário de viabilidade**

O estudo de viabilidade, às vezes chamado de análise ou relatório de viabilidade, é uma forma de avaliar se o seu plano de projeto pode dar certo ou não.

Este estudo analisa a praticidade do seu plano de projeto para determinar se é possível ou não avançar com ele.

Com o questionário, conseguimos obter informações necessárias para a elaboração do projeto e a confirmação de que seria um bom conteúdo para mostrar a cultura brasileira ao mundo.

### **2.3 Tabulação dos dados do questionário aplicado**

Tabulação de dados consiste, basicamente, em organizar informações de vários questionários em uma só planilha a fim de facilitar o uso dessas mesmas informações ao fazer análises comparativas, montar gráficos e etc.



1. Você costuma jogar videogame com frequência? (0 ponto)

[Mais Detalhes](#)

 Insights



Figura 1: Formulário de aceitação - Questão 1.  
FONTE: Microsoft Forms(2023)

Essa pergunta representa que grande parte das pessoas jogam com frequência, sendo importante para que o jogo atinja um bom público.

2. Em qual plataforma você costuma jogar? (0 ponto)

[Mais Detalhes](#)

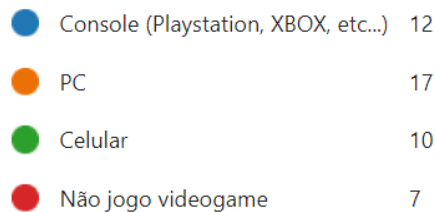


Figura 2: Formulário de aceitação - Questão 2.  
FONTE: Microsoft Forms(2023)

Como a ideia do projeto é fazer um jogo para computador, a maioria dos jogadores consomem os jogos no PC, torna a plataforma escolhida a mais ideal.

4. Você já adquiriu algum conhecimento sobre algum assunto através de um jogo de videogame?

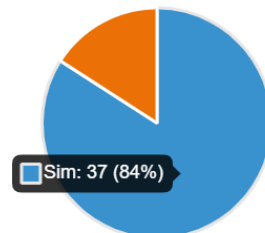


Figura 3: Formulário de aceitação - Questão 4.  
FONTE: Microsoft Forms(2023)

O público acreditar que pode adquirir conhecimento com jogos, ajuda no consumo do jogo.

6. Qual o seu nível de conhecimento sobre o folclore brasileiro?



Figura 4: Formulário de aceitação - Questão 6.  
FONTE: Microsoft Forms(2023)

Se o público conhece pouco o folclore, jogar o jogo pode ser uma boa ideia para conhecer mais, tornando a ideia pertinente.

7. Acha que um jogo sobre o folclore brasileiro poderia ser uma forma interessante e divertida de aprender sobre o assunto?

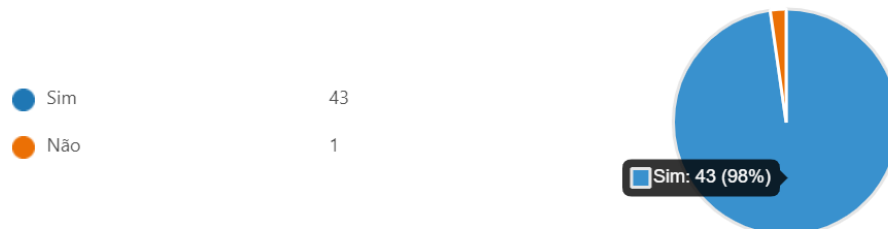


Figura 5: Formulário de aceitação - Questão 7.  
FONTE: Microsoft Forms(2023)

Como 98% do público acredita que a ideia do folclore é uma forma interessante e até divertida de aprender mais sobre o assunto, entende-se que a ideia é pertinente o suficiente também com esse apontamento.

## 2.4 Esboço do game

O esboço do game tende à multidisciplinaridade, uma vez que a construção de jogos requer subsídios de diversas áreas técnicas, como a programação, sonoplastia,

computação gráfica e outros. Nele, engloba-se o *game design* (responsável pela concepção, criação e coordenação de todo o jogo), *game art* (responsável por toda criação de arte, design e efeitos visuais), *game sound* (responsável pela criação de sons e efeitos sonoros) e *game programming* (responsável pela implementação do jogo, das regras, da jogabilidade).

## **2.5 Seleção das ferramentas para elaboração do game**

Selecionar as ferramentas corretas para elaboração de um game é fundamental para garantir a eficiência, qualidade e sucesso do projeto. Antes de tudo, é importante definir o escopo do jogo e, em seguida, pesquisar e avaliar as opções disponíveis, considerando recursos, flexibilidade e compatibilidade entre elas. A experiência da equipe, o suporte técnico e os custos também devem ser levados em conta na tomada de decisão. A escolha acertada das ferramentas pode otimizar o processo de desenvolvimento, permitindo a realização da visão do jogo de forma eficaz e satisfatória.

## **3 FERRAMENTAS**

### **3.1 Godot Engine**

Godot Engine é um motor de jogo de código aberto, publicado sob a licença MIT que é uma licença de código aberto permissiva, permitindo uso comercial, modificação e distribuição de software. Ela isenta os autores de responsabilidade e é compatível com várias licenças. Essa licença é popular por sua flexibilidade e simplicidade. Criado originalmente por Juan Linietsky e Ariel Manzur em conjunto com a OKAM Studio em 2007 na Argentina, o Godot encontra-se atualmente na versão 4.1, lançada em julho de 2023, com uma série de novas funcionalidades para atender e suportar tanto dispositivos mais novos quanto mais antigos. Suporta nativamente as plataformas Windows, Mac e Linux, e utiliza as linguagens GDScript (linguagem própria do motor) e C#.

É utilizado principalmente por estúdios independentes e desenvolvedores de jogos solo por ser um software livre para uso, por sua suave curva de aprendizado, por sua alta compatibilidade e por ser altamente otimizado e leve.

como mapas, texturas e skins. Está disponível nas edições Bedrock do jogo e oferece uma maneira conveniente de personalizar e expandir a experiência de jogo com criações de outros jogadores.

### **3.2 GIMP**

GIMP (GNU Image Manipulation Program), ou em uma tradução livre ao português (Programa de Manipulação de Imagem do GNU) é um programa de código aberto voltado para criação e edição de imagens bitmap, e desenhos vetoriais.

O projeto foi criado em 1995 por Spencer Kimball e Peter Mattis, que o desenvolveram como um projeto para a faculdade. Atualmente, ele é mantido por um grupo de voluntários e licenciado pelo GNU General Public License.

O software foi criado pelos estudantes como uma alternativa livre e gratuita ao Adobe Photoshop. Foi um projeto universitário que amadureceu bastante e hoje alcança expressiva popularidade, sendo utilizado por artistas amadores e profissionais

do ramo. No entanto, a participação no mercado de ferramentas de edição profissional ainda é tímida (em comparação ao Adobe Photoshop).

Foi usado para modulação de texturas e edições de imagens usadas no projeto.

### **3.3 Audacity**

Audacity é um software livre de edição digital de áudio disponível principalmente nas plataformas: Windows, Linux e Mac e ainda em outros Sistemas Operacionais. O código fonte do Audacity está sob a licença GNU General Public License. A sua interface gráfica foi produzida utilizando-se de bibliotecas do wxWidgets. O Audacity começou em 1999 por Dominic Mazzoni e Roger Dannenberg na universidade norte-americana Carnegie Mellon University e foi lançado em 28 de maio de 2000 como versão 0.8.

O Audacity é muito popular entre os podcasters pelos seus recursos de edição, sua grande disponibilidade em múltiplas plataformas, suporte e licença aberta que permite ao programa ser gratuito.

Foi usado para fazer efeitos sonoros e música de ambientação do cenário, permitindo uma experiência sonora melhorada ao jogador.

## 4 DESENVOLVIMENTO

### 4.1 Progressão e jogabilidade

O jogo consiste em uma jogabilidade plataforma tridimensional com mecânica de tiro; possui cinco fases, quatro delas se na jogabilidade plataforma, na exploração e no combate a inimigos, onde, ao final, o jogador deve enfrentar uma criatura do folclore brasileiro, já a última fase consiste em uma batalha contra um chefe final, que também é uma criatura do folclore brasileiro. Após derrotar cada uma das criaturas, o jogador desbloqueia uma página contendo uma breve descrição e história delas.

A narrativa do jogo é bem simples: as histórias do folclore estão se perdendo, pois os livros que contém essas histórias estão sendo destruídos por traças. O protagonista é um escritor e deve adentrar nos mundos dentro dos livros de cada lenda e salvar as histórias do esquecimento.



Figura 6: Menu principal  
FONTE: Arquivo Pessoal (2023)

O menu principal é a tela inicial do jogo. Nele, o jogador tem a opção de iniciar uma nova partida, continuar de onde parou ou sair do jogo, essa opção existe pois a aplicação inicia em modo tela cheia, portanto, não existe um botão no canto da janela para encerrar o programa.

Nessa tela, também é possível visualizar as conquistas que o jogador desbloqueou ao longo das fases, essas conquistas são pequenos resumos das lendas abordadas no game, que podem ser desbloqueadas interagindo com personagens escondidos nas fases, derrotando os chefes ou coletando páginas espalhadas pelos mapas.



Figura 7: Tela de conquistas  
 FONTE: Arquivo Pessoal (2023)

A imagem acima trás um exemplo da tela de conquistas, onde o jogador pode visualizar as conquistas já cumpridas e as que ainda faltam completar. Essa tela é montada de forma procedural, isto é, montada a partir de parâmetros definidos na programação, sem a necessidade de manipular manualmente os elementos visuais que a compõem, possibilitando que o desenvolvedor altere o conteúdo nela exibido com o mínimo de esforço e sem causar falhas ou problemas visuais.

Após iniciar uma nova partida, o jogador é direcionado a uma tela contendo um breve resumo da narrativa do game, como mostrado na imagem abaixo:

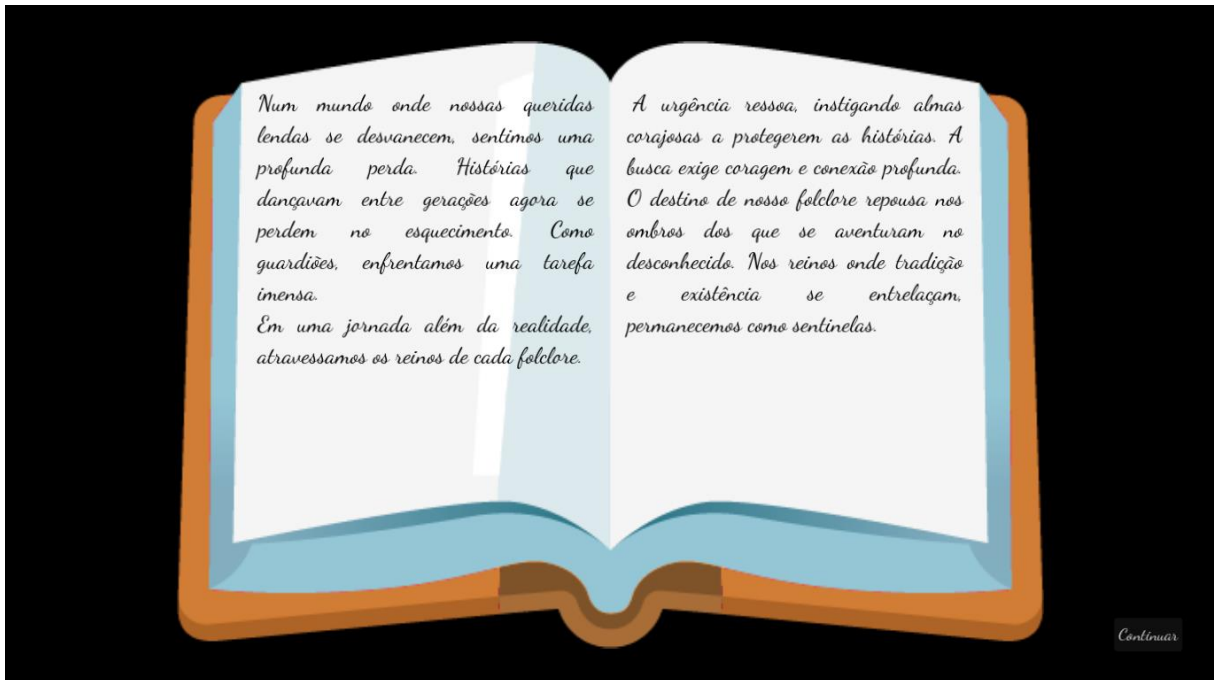


Figura 8: Introdução ao jogo  
 FONTE: Arquivo Pessoal (2023)

Após essa tela, o jogador é, então, direcionado à primeira fase, que serve de introdução às mecânicas e à jogabilidade, progredindo em dificuldade gradualmente e apresentando os elementos do game um a um.

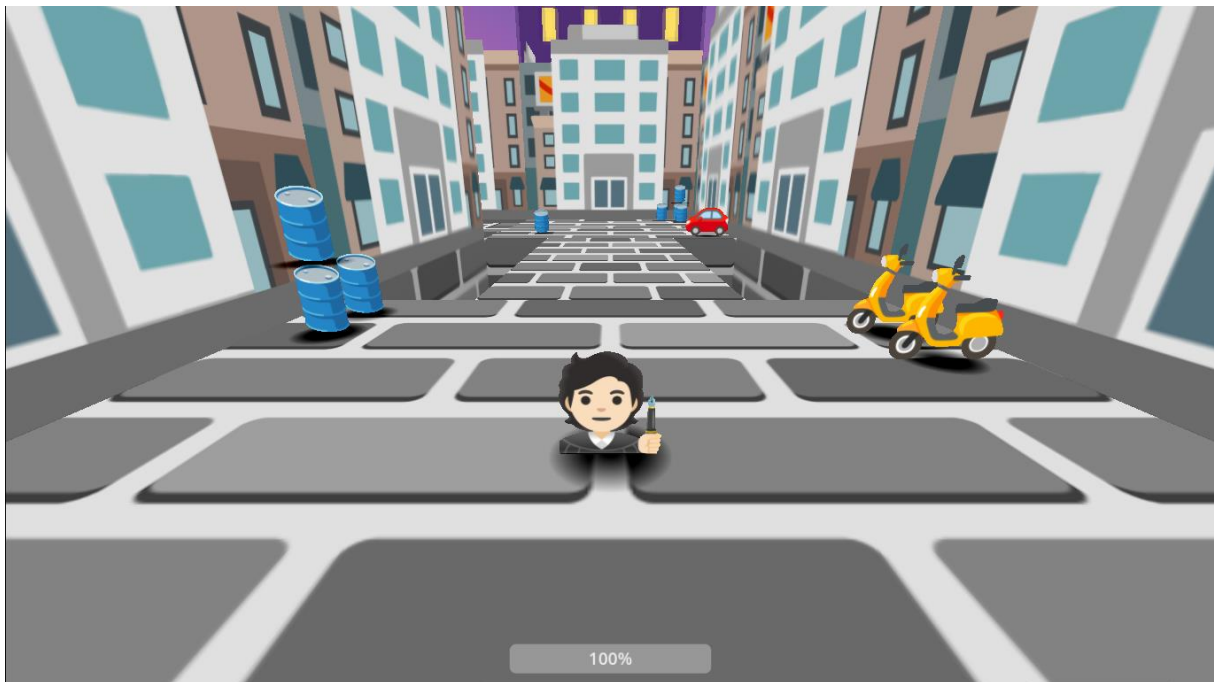


Figura 9: Primeira fase  
 FONTE: Arquivo Pessoal (2023)



As próximas fases se seguem de forma similar à primeira, modificando o ambiente, aumentando a dificuldade e combinando de diferentes formas cada uma das mecânicas e elementos que compõem a jogabilidade.

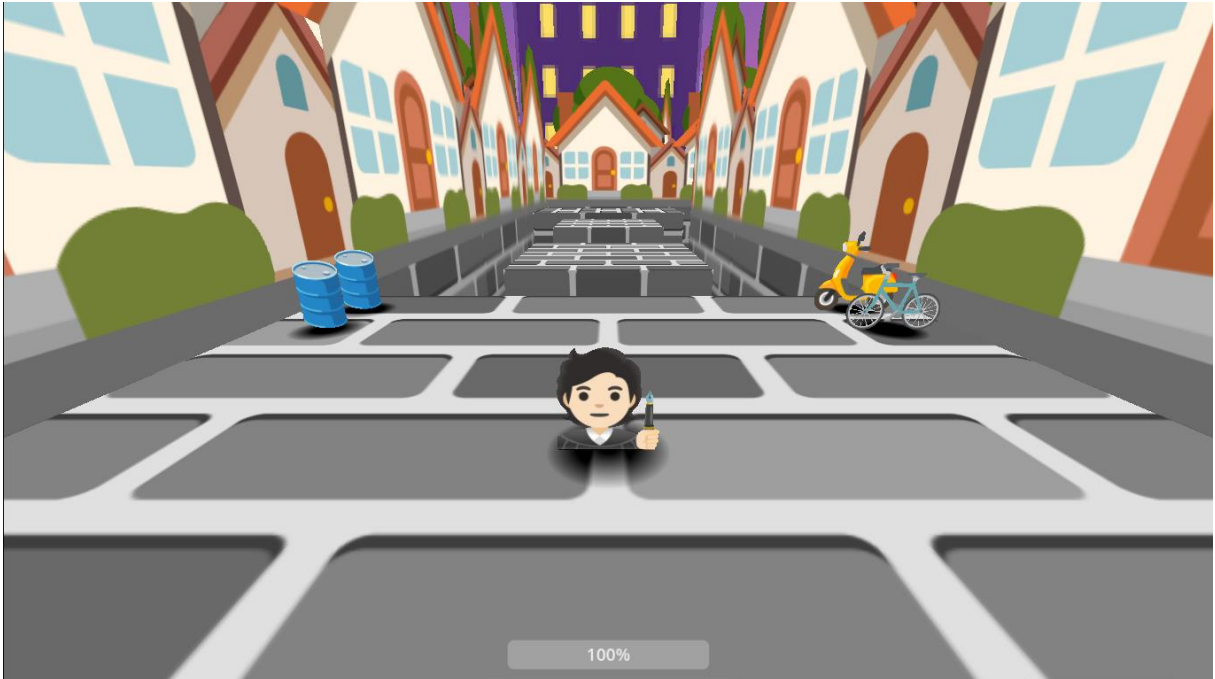


Figura 10: Segunda fase  
FONTE: Arquivo Pessoal (2023)

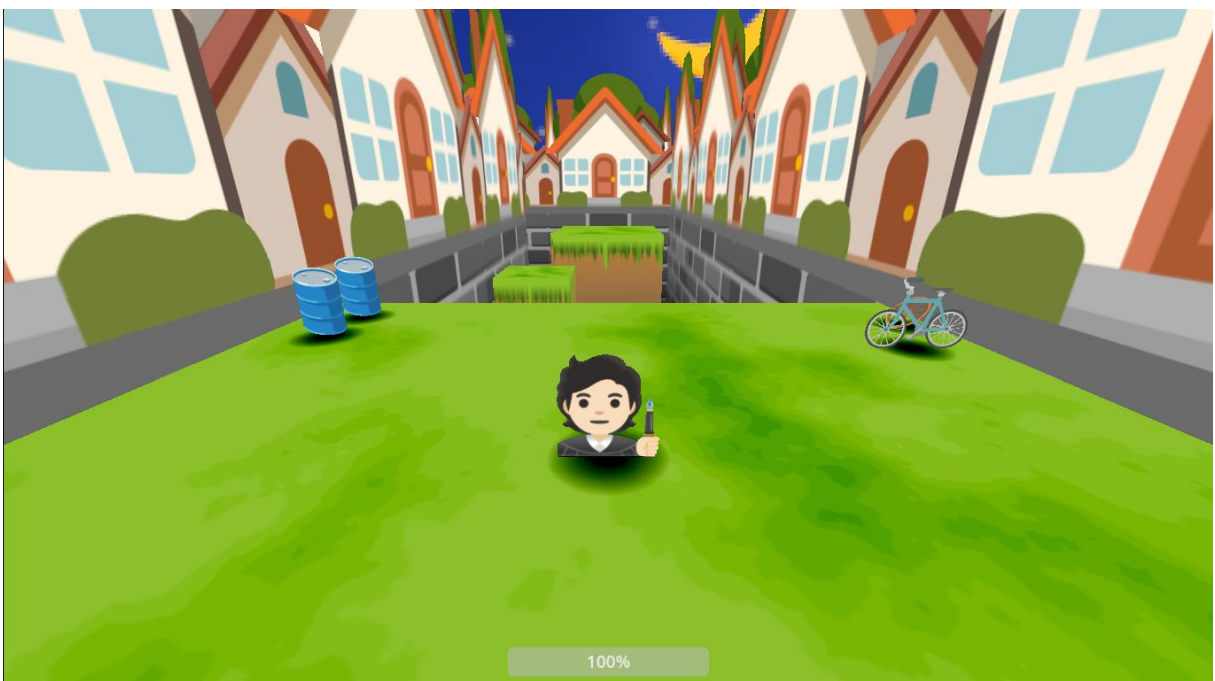


Figura 11: Terceira fase  
FONTE: Arquivo Pessoal (2023)

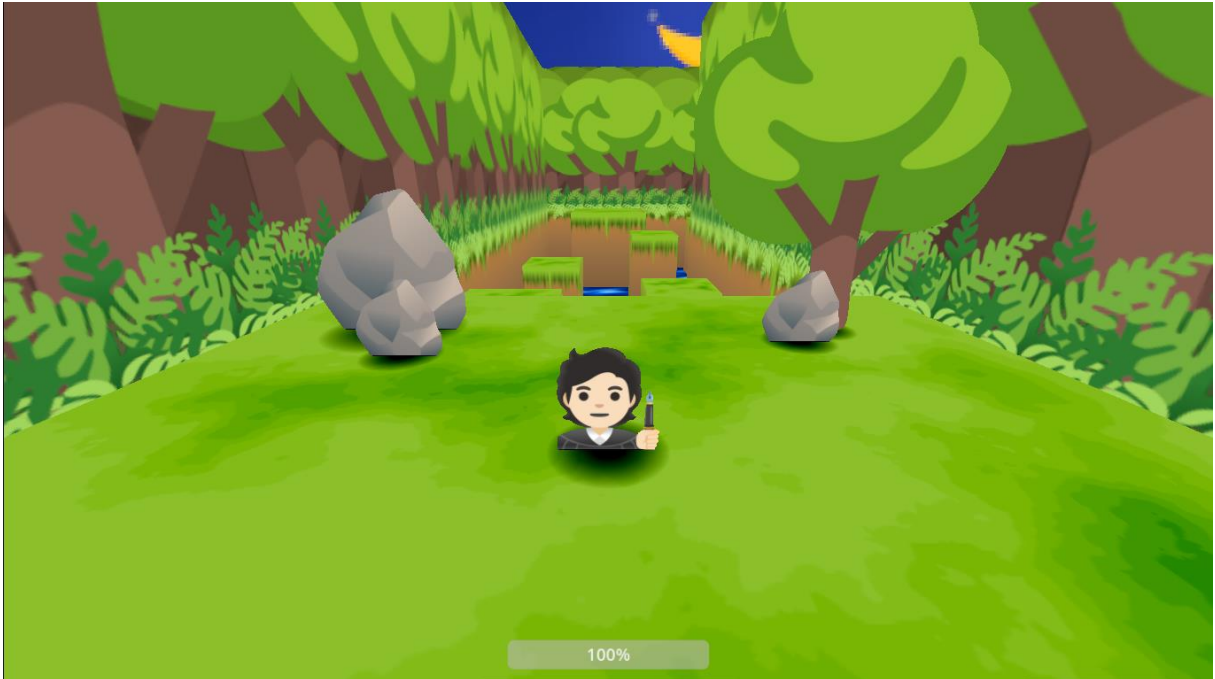


Figura 12: Quarta fase  
FONTE: Arquivo Pessoal (2023)

Ao final das quatro fases iniciais, o jogador é transportado para a última fase, que consiste em uma luta contra o chefe final, a criatura folclórica Boitatá. A luta consiste em atacá-lo enquanto tenta desviar de seus ataques (podendo ser bolas de fogo ou mordidas) e evitar cair em um dos precipícios que cercam a criatura.

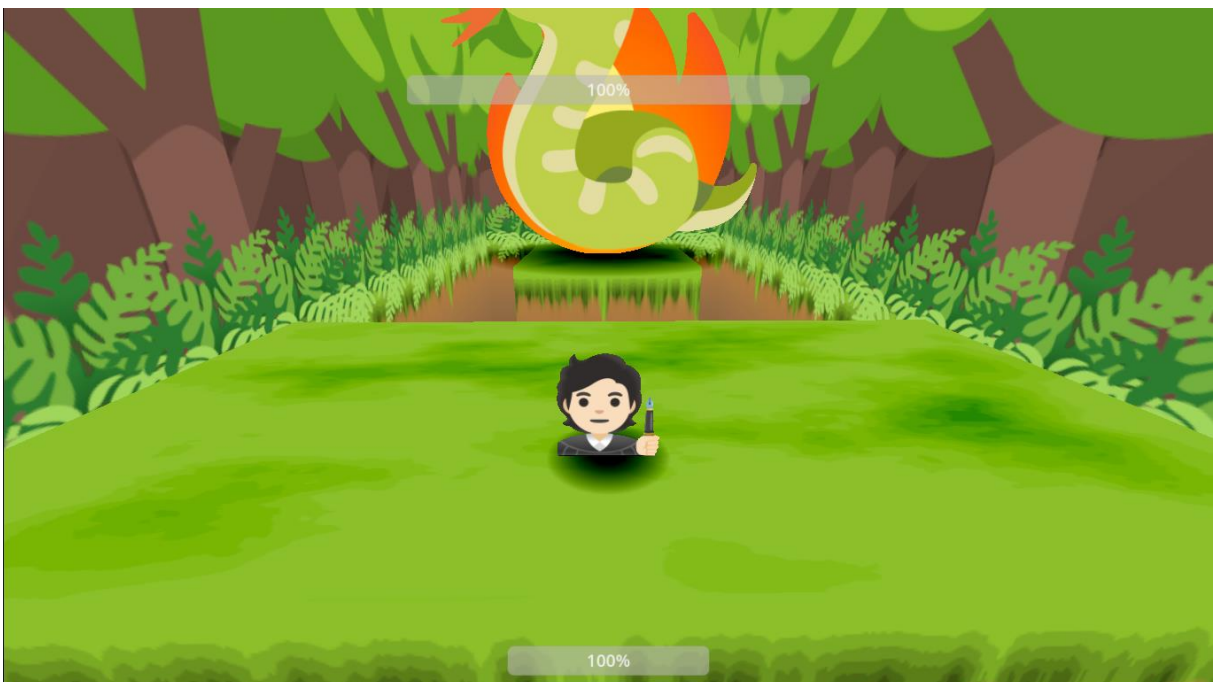


Figura 13: Chefe final  
FONTE: Arquivo Pessoal (2023)

Após a luta, o jogador é direcionado para a tela de encerramento, onde um texto lhe conta o final da aventura. Caso o jogador tenha coletado todas as conquistas, o texto descreve um final feliz, onde todas as lendas foram salvas do esquecimento, caso contrário, o texto mostrado revela que a jornada ainda não terminou e instiga o jogador a jogar novamente, tentando dessa vez conseguir todas as conquistas.

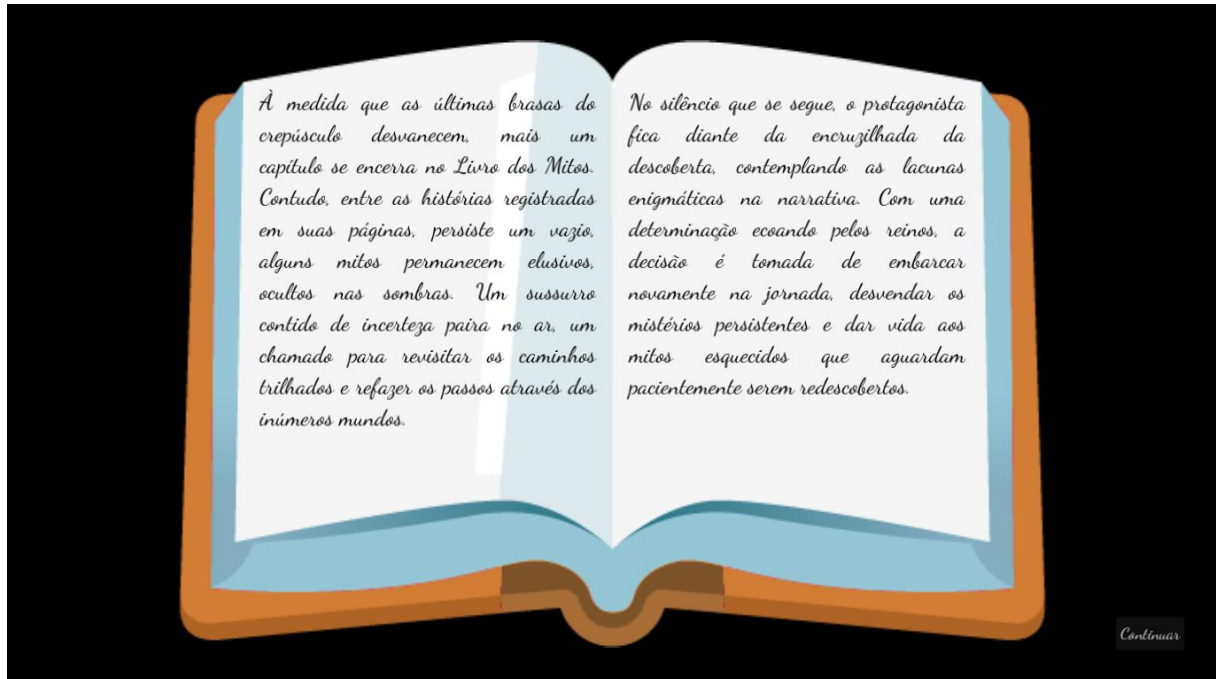


Figura 14: Final ruim  
 FONTE: Arquivo Pessoal (2023)

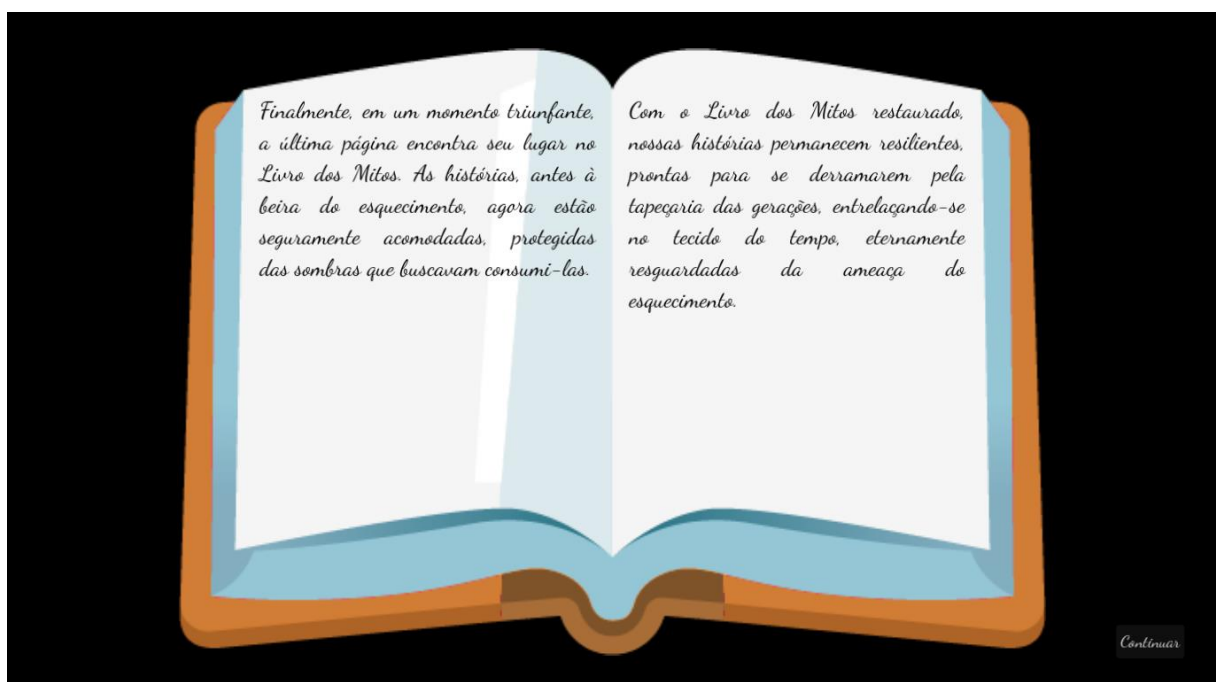


Figura 15: Final bom

FONTE: Arquivo Pessoal (2023)

Ao longo do jogo, o jogador pode se deparar com alguns personagens do folclore espalhados pelas fases. Ao interagir com esses personagens, os mesmos desaparecem, deixando para trás uma página que o jogador pode coletar e desbloquear uma conquista, isso também vale para os chamados subchefes, inimigos que se encontram ao final de cada fase e que, ao serem derrotados, deixam para trás uma página que o jogador deve coletar para desbloquear uma conquista, estes subchefes também são personagens do folclore brasileiro.

## 4.2 Programação

Para a programação do jogo, foi aplicado o paradigma da Programação Orientada a Objetos, que organiza o código modelando entidades (concretas ou abstratas) do mundo real, que possuem tanto dados (atributos) quanto comportamentos (métodos). Objetos são instâncias de classes, que são como plantas baixas que definem a estrutura e comportamento dos objetos. Esse paradigma promove modularidade, reutilização e uma maneira mais clara de pensar e projetar software.

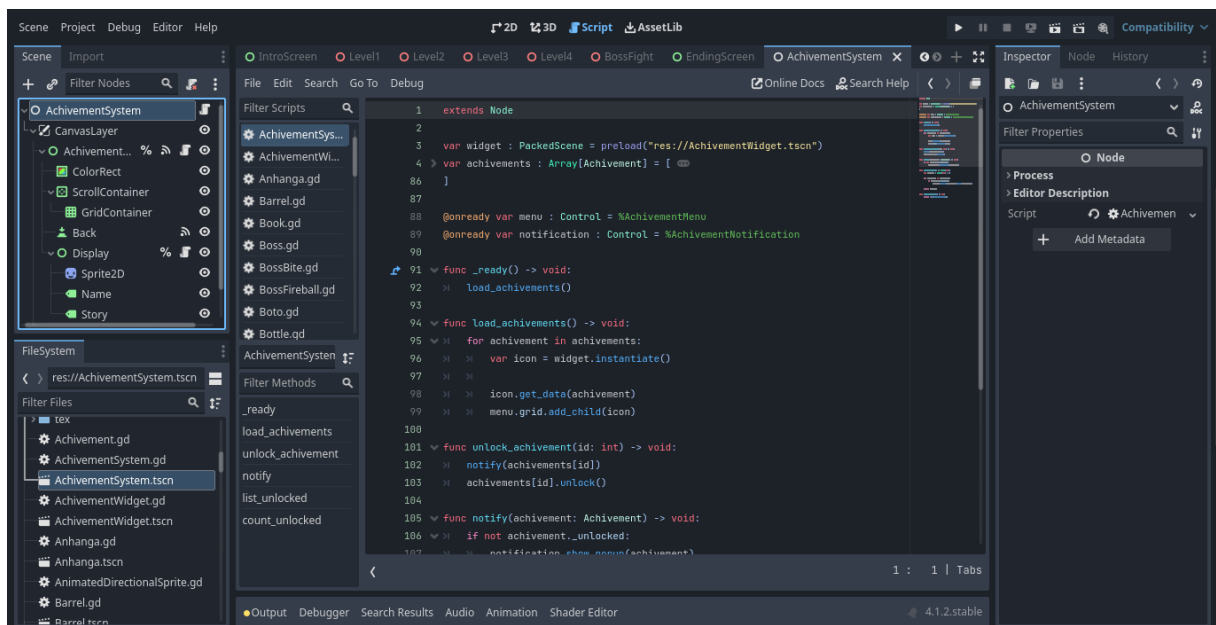
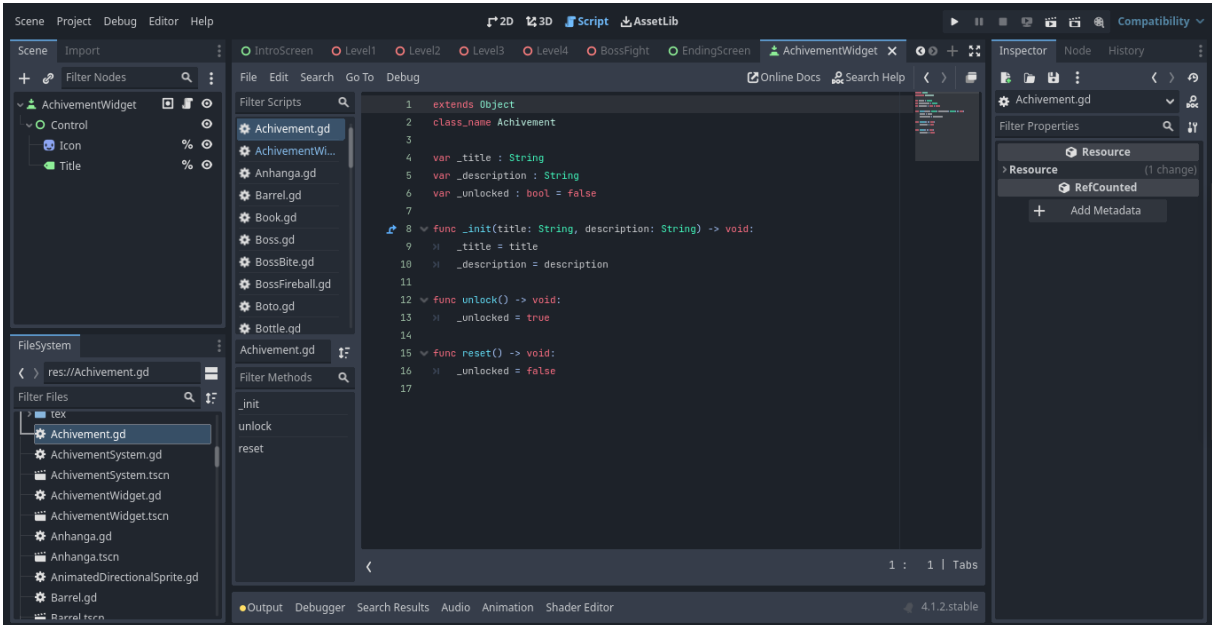


Figura 16: Sistema de conquistas  
FONTE: Arquivo Pessoal (2023)

Acima temos um trecho de código do sistema de conquistas, mostrando como são gerenciadas cada uma das conquistas e as ações (métodos) que o sistema é capaz de executar.

O sistema também depende de mais duas outras classes, são elas: a classe *Achivement* e *AchivementWidget*, a primeira é responsável por definir os atributos de cada conquista, como o título e a descrição, já a segunda é usada para montar proceduralmente o menu de conquistas, adicionando uma instância (objeto) para cada uma das conquistas listadas e vinculando cada instância à sua respectiva conquista. As imagens abaixo mostram um trecho dos códigos de ambas as classes:



```
1 extends Object
2 class_name Achivement
3
4 var _title : String
5 var _description : String
6 var _unlocked : bool = false
7
8 func _init(title: String, description: String) -> void:
9     _title = title
10    _description = description
11
12 func unlock() -> void:
13    _unlocked = true
14
15 func reset() -> void:
16    _unlocked = false
17
```

Figura 17: Classe *Achivement*  
FONTE: Arquivo pessoal (2023)

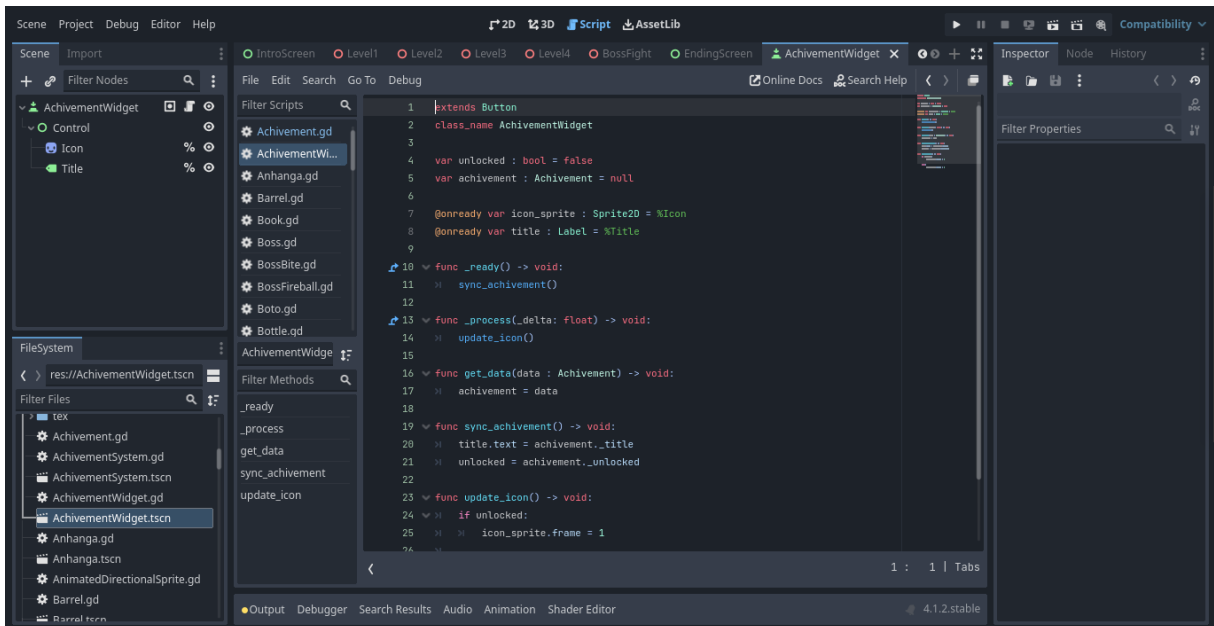


Figura 18: Classe *AchivementWidget*  
 FONTE: Arquivo pessoal (2023)

Para a programação do jogador, dos inimigos e dos personagens não jogáveis, foi aplicado o conceito de herança de classes, onde há uma classe geral (mãe) que descreve algumas características comuns às outras classes, e classes mais específicas (filhos) que herdam essas características da classe geral, mas que também podem ter suas próprias características únicas. Isso promove a reutilização de código e ajuda a organizar classes em uma hierarquia, facilitando a gestão e a extensão do código.

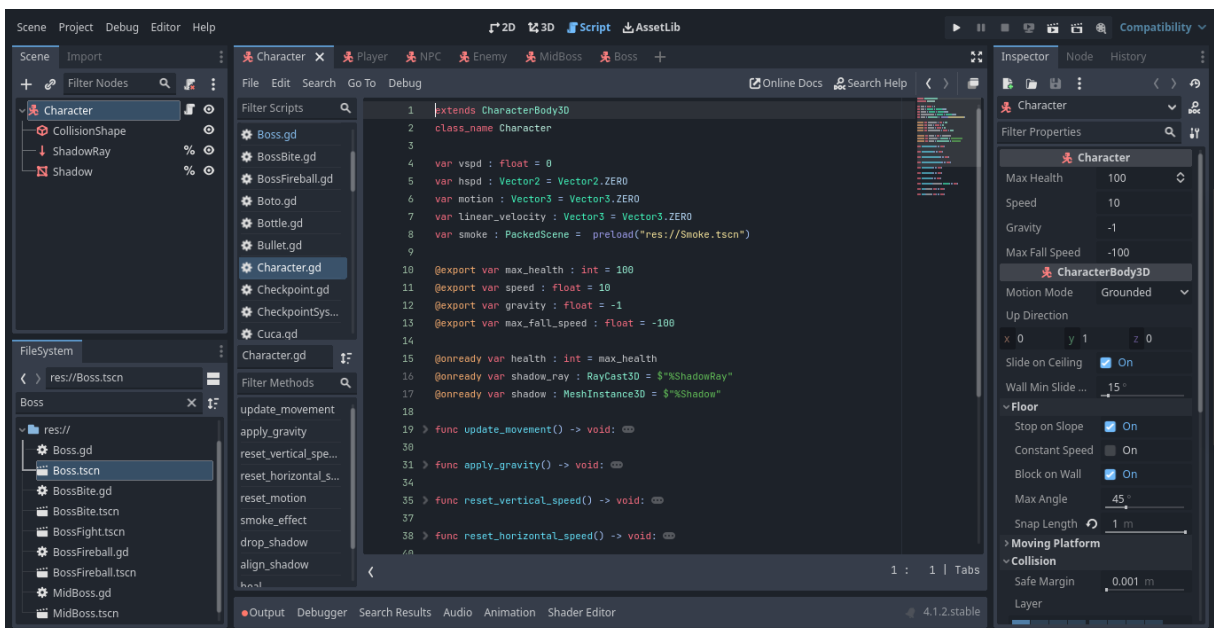


Figura 19: Classe *Character*  
 FONTE: Arquivo pessoal (2023)

A imagem acima representa um trecho de código da classe *Character*, essa classe serve como classe mãe para todas as outras classes de personagens, e possui características e comportamentos que todas elas têm em comum, como uma capsula para detectar colisão, física de movimentação e gravidade, pontos de vida e capacidade de ser ferida ou curada, dentre outros.

Abaixo, temos a classe *Player*, que herda atributos e comportamentos da classe *Character*, porém, nessa classe, também são definidas as mecânicas básicas do jogador, como a capacidade de pular, atirar, os controles do jogador, a interação com itens e coletáveis, a capacidade de morrer e voltar para o último ponto de controle, etc. Essa classe também modifica alguns dos comportamentos herdados da classe *Character*, para melhor adequá-los às necessidades do jogador.

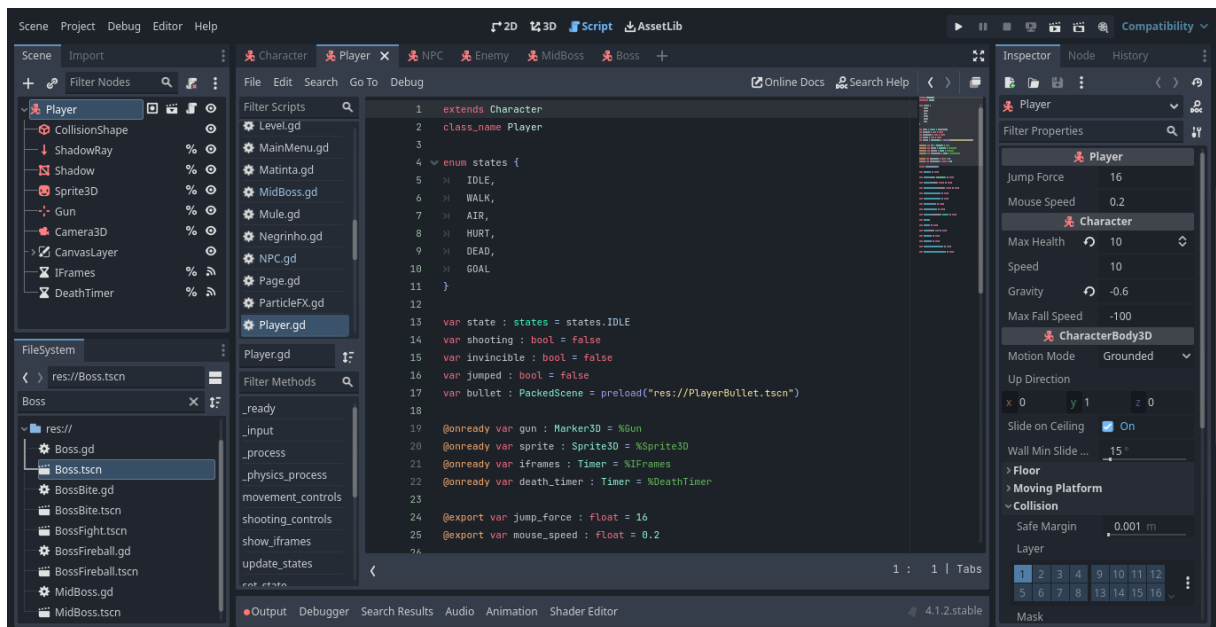


Figura 20: Classe *Player*  
 FONTE: Arquivo pessoal (2023)

Abaixo também é possível ver um trecho dos códigos das classes *Enemy*, *NPC*, *MidBoss* e *Boss*, que também são filhas da classe *Character* e, portanto, herdam suas características e comportamentos. Essas classes são responsáveis pela modelagem dos inimigos, personagens não controláveis, subchefes e do chefe final respectivamente.

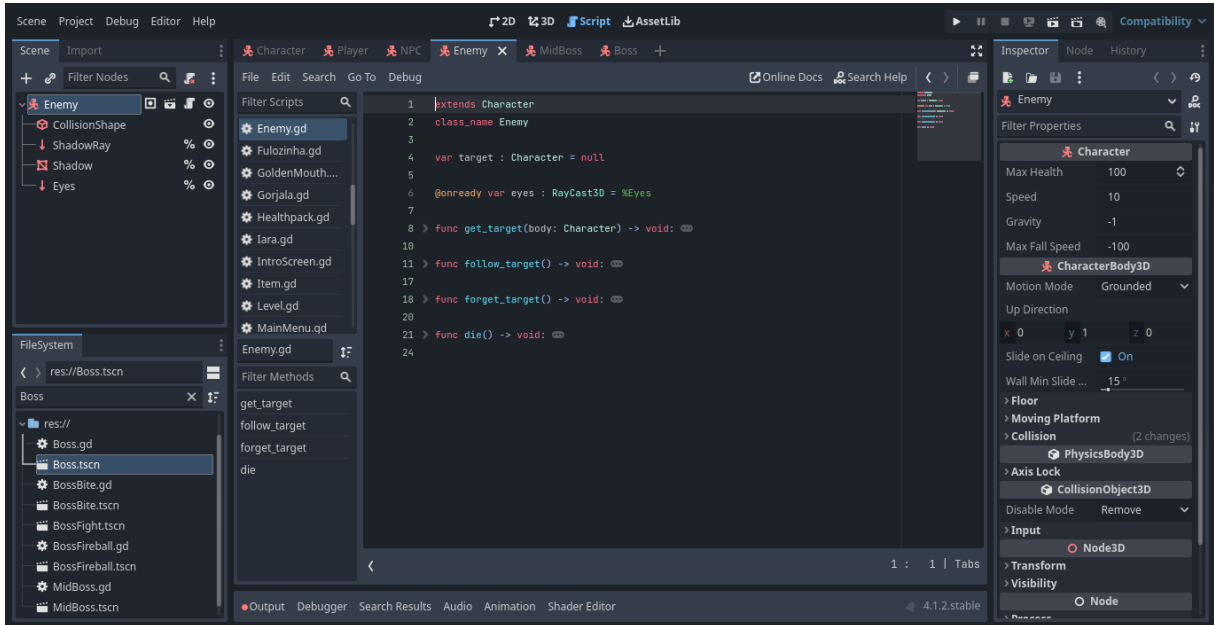


Figura 21: Classe *Enemy*  
 FONTE: Arquivo pessoal (2023)

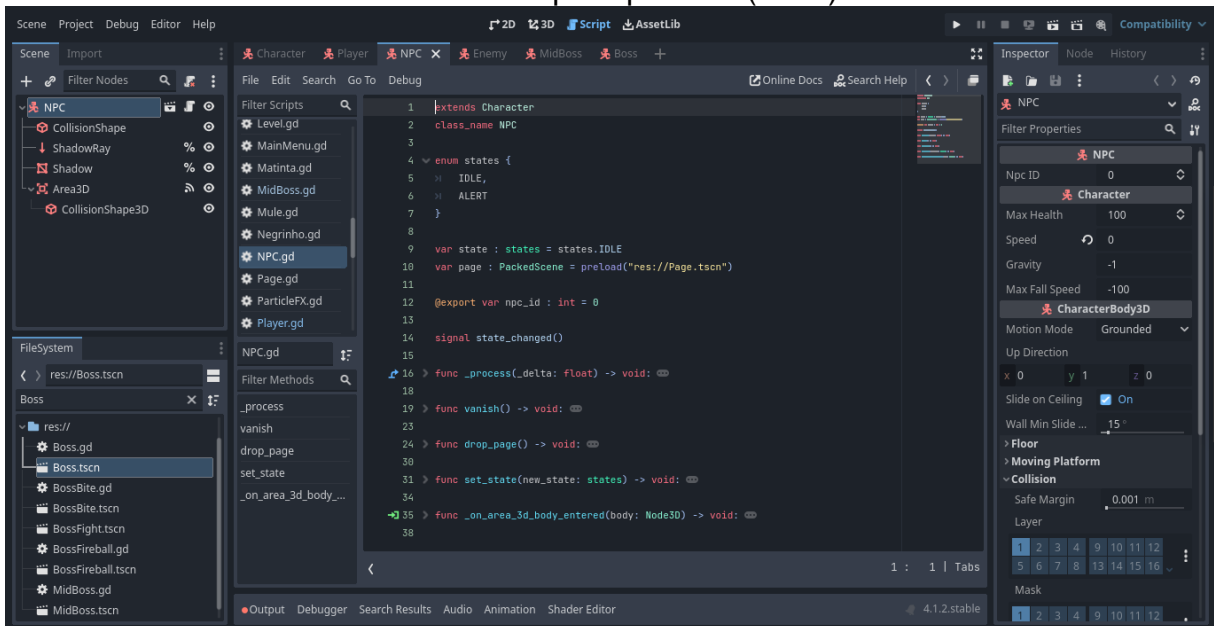


Figura 22: Classe *NPC*  
 FONTE: Arquivo pessoal (2023)



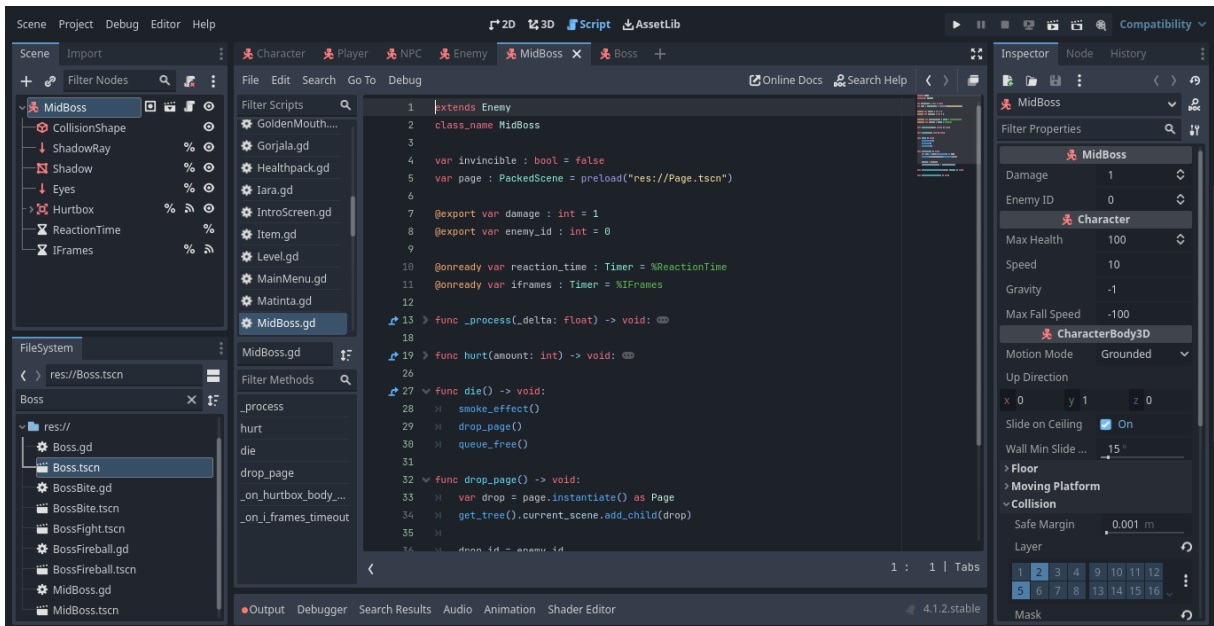


Figura 23: Classe *MidBoss*  
 FONTE: Arquivo pessoal (2023)

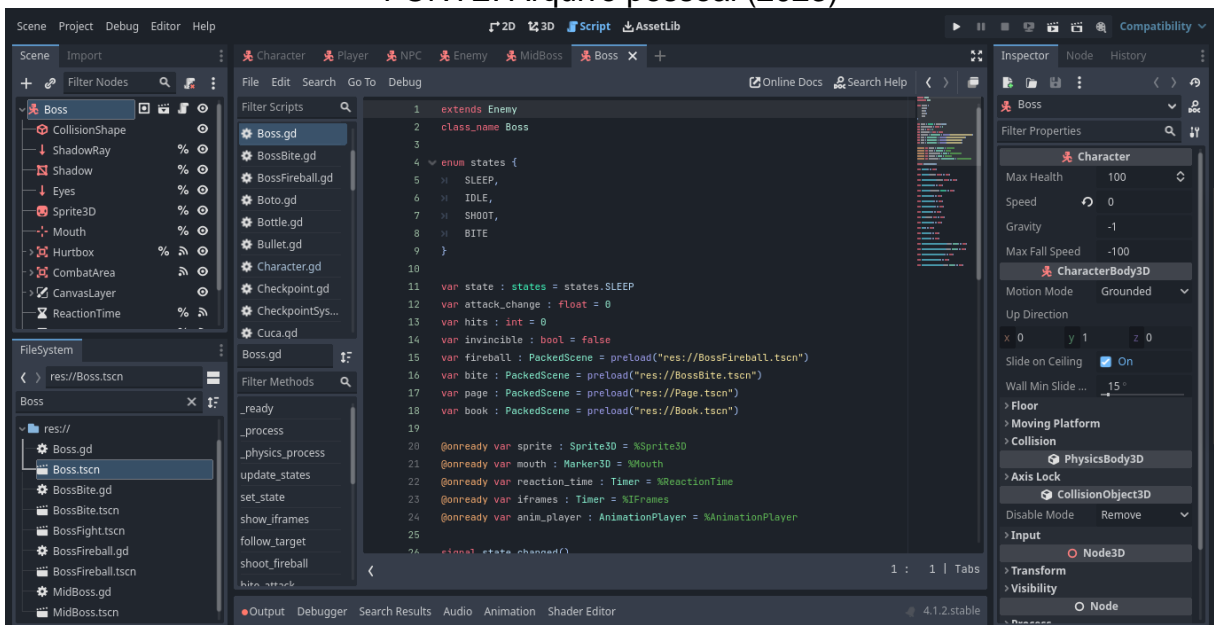


Figura 24: Classe *Boss*  
 FONTE: Arquivo pessoal (2023)

Além das características e comportamentos herdados da classe mãe, todas essas classes possuem seus próprios comportamentos e características específicas, além de modificarem alguns dos comportamentos herdados da classe mãe para melhor atender suas necessidades.

Para a programação de cada um dos personagens do jogo (incluindo o jogador) foi aplicado o conceito da Máquina de Estados Finita. Nela, cada estado representa uma condição ou situação específica que o personagem pode estar em um determinado momento. O comportamento do personagem é definido por transições

entre esses estados, desencadeadas por entradas ou eventos. O personagem pode existir em apenas um estado por vez, e as transições entre os estados ditam como ele responde a diferentes estímulos. máquinas de estados finitas são comumente usadas para modelar e controlar lógica sequencial em diversas aplicações, como design de software, circuitos eletrônicos, sistemas de controle de processos, e, no caso do desenvolvimento de jogos, são muito utilizadas para modelar inteligências artificiais e comportamentos de entidades.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao concluir este Trabalho de Conclusão de Curso, é possível observar a concretização de um projeto inovador e significativo: "Lendas do Brasil - O Jogo". Este trabalho não apenas abraçou o desafio de desenvolver um jogo eletrônico, mas também se propôs a ser uma ponte entre o entretenimento e a preservação da rica herança cultural do Brasil.

O jogo apresenta uma abordagem única ao utilizar o folclore brasileiro como tema central. A escolha das lendas como base para as fases do jogo revela uma preocupação genuína em preservar e divulgar as riquezas da cultura popular brasileira. Ao desconstruir estereótipos e apresentar personagens de maneira autêntica, o jogo busca promover o respeito pela diversidade cultural.

A metodologia adotada, desde a revisão bibliográfica até a seleção cuidadosa das ferramentas, demonstra um comprometimento com a qualidade e a eficiência do projeto.

A pesquisa de viabilidade, representada pelo questionário aplicado, ofereceu insights valiosos sobre o perfil do público-alvo e suas preferências, validando a pertinência do projeto. A tabulação dos dados reforça a viabilidade do jogo ao revelar uma receptividade positiva por parte dos potenciais jogadores, que reconhecem no folclore brasileiro uma fonte interessante de aprendizado.

O desenvolvimento do jogo, conforme descrito, revela uma proposta envolvente, que combina elementos de entretenimento e educação. A narrativa simples, mas impactante, de salvar as histórias do folclore do esquecimento, proporciona uma motivação envolvente aos jogadores.

O jogo não se limita a ser uma mera forma de diversão, mas se posiciona como uma ferramenta educativa e de promoção cultural. Ao oferecer informações sobre as lendas desbloqueadas a cada fase concluída, o jogo se torna uma fonte de conhecimento sobre o folclore brasileiro, contribuindo para a valorização e preservação dessa herança cultural.

A escolha de apresentar o jogo em uma plataforma de computador, aliada à pesquisa que aponta a preferência do público por essa plataforma, indica uma estratégia acertada para atingir um público mais amplo e diversificado.

Em resumo, "Lendas do Brasil - O Jogo" não é apenas um projeto de conclusão de curso, mas uma contribuição valiosa para a promoção da cultura brasileira. Ao unir tecnologia, entretenimento e educação, o jogo representa uma porta de entrada para o conhecimento e apreciação do folclore nacional. Espera-se que este projeto inspire outros desenvolvedores a explorar e valorizar as riquezas culturais de seus próprios contextos, utilizando os jogos eletrônicos como meio inovador e impactante.

## REFERÊNCIAS

**About GIMP.** Disponível em: <https://www.gimp.org/about/> Acesso em: 21/07/2023.

**Audacity FAQ.** Disponível em: <https://www.audacityteam.org/FAQ/> Acesso em: 21/07/2023.

**FULLERTON, Tracy. Game Design Workshop.** Disponível em: [https://books.google.com.br/books?id=61LbUE2K3zoC&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.br/books?id=61LbUE2K3zoC&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false) Acesso em: 18/05/2023.

**Brasilecola. Boto-cor-de-rosa.** Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/folclore/boto-cor-de-rosa.htm#:~:text=O%20boto-cor-de-rosa%20%C3%A9%20uma%20lenda%20do,rio%20em%20sua%20forma%20anima.> Acesso em: 24 de outubro de 2023.

**Brasilecola. Lenda da Iara.** Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/folclore/iara.htm>. Acesso em: 24 de outubro de 2023.

**Brasilecola. Lenda do Boitatá:** <https://brasilecola.uol.com.br/folclore/boitata.htm>. Acesso em: 24 de outubro de 2023.

**Brasilecola. Lenda do lobisomem.** Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/folclore/lobisomem.htm>. Acesso em: 21 de outubro de 2022.

**Brasilecola. Matinta Perera.** Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/folclore/matinta-perera.htm>. Acesso em: 24 de outubro de 2023.

**Brasilecola. Negrinho do pastoreio.** Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/folclore/negrinho-pastoreio.htm>. Data de acesso: 24 de outubro de 2023.

**Brasilecola. Quem é a mula sem cabeça?.** Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/folclore/mula-sem-cabeca.htm>. Acesso em: 21 de outubro de 2022.

**Butantan. Conheça a história do curupira, o defensor das árvores e dos animais.** Disponível em: <https://butantan.gov.br/bubutantan/conheca-a-historia-do-curupira-o-defensor-das-arvores-e-dos->



**Sohistoria. Cabeça de Cuia - Lendas e Mitos.** Disponível em: <https://www.sohistoria.com.br/lendasemitos/cuia/>. Data de acesso: 24 de outubro de 2023.

**Suapesquisa. Lenda da Boiuna.** Disponível em: [https://www.suapesquisa.com/folclorebrasileiro/lenda\\_boiuna.htm#google\\_vignette](https://www.suapesquisa.com/folclorebrasileiro/lenda_boiuna.htm#google_vignette). Data de acesso: 24 de outubro de 2023.

**Todamateria. História e origem da lenda do Boitatá.** Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/boitata/>. Acesso em: 21 de outubro de 2022.

**Todamateria. Negrinho do Pastoreio.** Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/negrinho-do-pastoreio/>. Data de acesso: 24 de outubro de 2023.

**Wikipedia. Anhangá.** Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Anhangá>. Data de acesso: 24 de outubro de 2023.

**Wikipedia. Comadre Fulozinha.** Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Comadre\\_Fulozinha](https://pt.wikipedia.org/wiki/Comadre_Fulozinha). Data de acesso: 24 de outubro de 2023.

**Wikipedia. Cuca.** Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Cuca>. Data de acesso: 24 de outubro de 2023.

**Wikipedia. Ipupiara (criptozoologia).** Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Ipupiara\\_\(criptozoologia\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Ipupiara_(criptozoologia)). Data de acesso: 24 de outubro de 2023.

**Wikipedia. Matinta Perera.** Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Matinta\\_Perera](https://pt.wikipedia.org/wiki/Matinta_Perera). Acesso em: Data de acesso: 24 de outubro de 2023.

**Xapuri. A LENDA DO JACARÉ, MÃE-DO-TERREMOTO.** Disponível em: <https://xapuri.info/lenda-do-jacare-mae-do-terremoto/>. Data de acesso: 24 de outubro de 2023.