

A.I SMASH TRASH L.L.A

Ana Júlia Albuquerque, Lais Souza, Larissa do Nascimento Silva

Janete Tinte Pereira, Luis Felipe

Colégio Eniac

Resumo

O trabalho tem como objetivo mostrar às pessoas que tipos de materiais podem ser reciclados e conscientizá-las sobre a necessidade de descarte correto. Assim sendo, pensou-se em um jogo que viesse a ensinar de maneira lúdica e divertida a arte de reciclar e ao mesmo tempo atrair o público jovem, focando na tecnologia que tanto os interessa. O jogo abordará a reciclagem de papéis, metais, vidros, plásticos e materiais orgânicos e terá diversos níveis, ficando cada vez mais complexo. Seu objetivo é realizar as combinações corretas. Pensando no desenvolvimento sustentável, a reciclagem é algo muito importante, para o futuro de nosso planeta, pois estamos garantindo o presente, sem comprometer as gerações futuras. Segundo a ONU (2019), o planeta reutiliza menos de 10% das 92,8 bilhões de toneladas de minerais, combustíveis fósseis, metais e biomassa usados todos os anos em processos produtivos. A pesquisa ressalta as vastas oportunidades para reduzir as emissões de gases do efeito estufa por meio da aplicação de princípios circulares — sobretudo o reuso, a remanufatura e a reciclagem.

Palavras-chave: Conscientizar. Reciclar. Diversão. Jogo.

1. Introdução

O projeto é um aplicativo chamado SMASH TRASH L.L.A. Seu principal objetivo é fazer no mínimo 3 combinações com lixo reciclável, por meio de vários exemplos. Para aumentar a dificuldade, haverá um tempo estipulado para cada fase e um desafio como, por exemplo, “esmagar” 10 papéis. A partir do momento em que se cria uma

combinação correta, preenche-se a lista de pontos, até completar, assim passando de nível e aumentando a dificuldade. O jogador terá 5 vidas para começar. Se completar o desafio da fase dentro do tempo, não perderá vidas, porém se não concluir, perderá uma. Conforme o nível da pessoa, é possível ganhar recursos (recompensas conquistadas) que ajudarão a passar de nível, caso surja uma dificuldade. Quando o jogador faz uma combinação de 5 itens corretos, recebe a recompensa citada anteriormente.

2. Materiais e Métodos

- 1- Utilização da metodologia exploratória;
- 2 - Criação de um design para o painel do jogo, ícones e botões;
- 3 - Programação do jogo utilizando o Construct 3, com definição de tempo, fases, adição de efeitos sonoros e musicais;
- 4- Inclusão do jogo a um QR CODE.

3. Resultados e Discussão

A partir do modelo do jogo completo, é perceptível que ele se encontra na forma animada e é possível acessá-lo por um QR CODE disponibilizado. Funcionando então de forma em que, ao movimentar os materiais, são feitas combinações, pontuando caso esteja correta. Quando é atingida a pontuação antes de se finalizar o tempo, o nível é concluído, logo, se iniciando a próxima fase. Sendo assim, o jogo foi concluído e da maneira esperada desde o início.

4. Considerações Finais

O projeto atingiu perfeitamente o objetivo esperado desde o início dos testes para verificar o seu funcionamento, tendo várias fases com diferentes objetivos, mostrando vários tipos de lixo e ensinando que materiais podem ser reciclados.

Referências

Organização das Nações Unidas (2019). **Economia circular pode ajudar países a combater mudanças climáticas, diz relatório**. Disponível em: nacoesunidas.org/economia-circular-pode-ajudar-paises-a-combater-mudancas-climaticas-diz-relatorio. Acesso em: 08 ago. 2020.

AMBSCIENCE AMBIENTAL. **O lixo e seu impacto ambiental**. Disponível em: <https://ambscience.com/o-lixo-e-seu-impacto-ambiental/>. Acesso em: 28 ago. 2020.