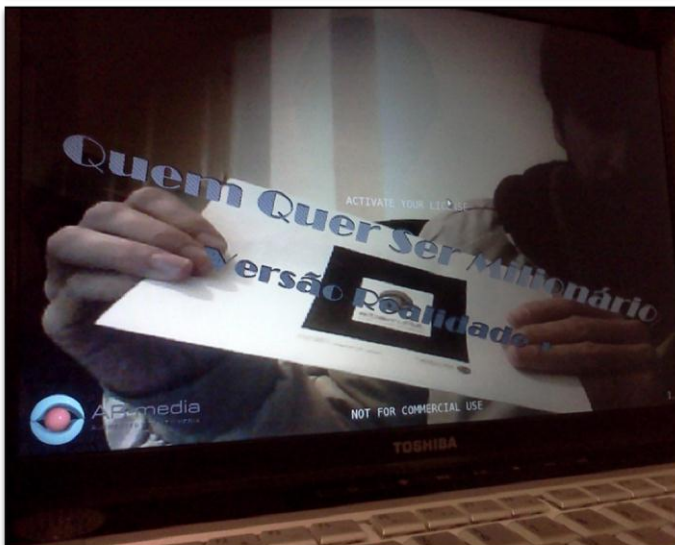


Título:

Quem Quer Ser Milionário Versão Realidade +



Objetivos Gerais:

- Programar uma Quiz que funcione através do uso da Realidade Aumentada;
- Assimilar os conceitos chave.
- Resolver problemas reais.

Conceitos chave:

- Variável Simples
- Variável Estruturada
- Array
- String

Professor

O professor deve orientar os alunos durante as atividades, conduzindo sempre as aprendizagens de forma a cumprir os objetivos gerais.

Atividades:

- Apresentação do problema;
- Apresentar fases do projeto que produzirão a solução final do problema.
- Criação das equipas
- Definir papéis dentro das equipas;
- Criação do projeto através das seguintes fases:
 - Fase de Planeamento;
 - Fase de Implementação;
 - Fase de Avaliação.
- Eleição do programa vencedor.

Aluno

O aluno deve participar nas atividades e ser o principal condutor da sua aprendizagem.

Autor do cenário:

Renato Santos (renato.santos@campus.ul.pt)

Desenvolvido no âmbito da disciplina de D.I. III do Mestrado em Ensino de Informática da Universidade de Lisboa.



Quem Quer Ser Milionário - Versão Realidade + by Renato Santos is licensed under a [Creative Commons Atribuição-Partilha nos termos da mesma licença 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/).

Resumo da narrativa

A RTP quer criar um programa de computador baseado no concurso televisivo “Quem quer ser milionário”, mas com uma novidade, o uso da Realidade Aumentada. Através desta funcionalidade a RTP espera dar uma nova perspetiva ao programa e um novo alento a quem procura desenvolver o seu conhecimento.

Para concretizar este projeto, a RTP recrutou os serviços de várias equipas de jovens programadores, sendo que no final, irá ser feita a eleição do melhor programa criado e será esse mesmo que irá, posteriormente, ser comercializado.

Espaços:

Todo o projeto poderá ser desenvolvido na sala de aula, sendo necessário no entanto, para além dos computadores, *webcams* para que seja possível o uso da Realidade Aumentada.

Palavras-chave:

Programação, Realidade Aumentada, Estruturas de Dados, Exercício de Projeto.

Possíveis Ferramentas de desenvolvimento:

- ARSpot; ARToolKit; FLARToolKit; SLARToolKit.