



Título: LeGaL: Uma extensão NCL para representação de Jogos Baseados em Localização

Data: 28/08/2017 Horário: 14h Local: Sala de Seminários - Bloco 952 - Campus do Pici

Resumo:

Um jogo pervasivo estende sua experiência além do mundo virtual, ultrapassando os limites para o mundo físico do jogador. Os jogos baseados em localização (JBLs) são uma subclasse de jogos pervasivos que utilizam tecnologias de localização para considerar a posição geográfica dos jogadores nas regras e mecânica do jogo. Esta pesquisa apresenta a LeGaL (Location-based Games Language), uma linguagem para modelar e representar a estrutura e conteúdo multimídia (por exemplo, vídeo, áudio, objetos 3D, etc.) de JBLs. A LeGaL é uma extensão da NCL (Nested Context Language) que permite a modelagem de jogos baseados em missões, suportando as relações espaciais e temporais entre os elementos do jogo. Um interpretador da LeGaL foi acoplado a uma ferramenta de autoria de JBLs e a um Game Server. Essas ferramentas permitiram implementar um JBL real com a LeGaL para atestar sua utilidade. Além disso, a linguagem proposta foi avaliada com um grupo de cinco desenvolvedores NCL. Eles modelaram exemplos de jogos propostos nas atividades da avaliação, com algumas missões e mecânicas variadas, utilizando a LeGaL. Os resultados indicam que a LeGaL é facilmente utilizada por esse tipo de desenvolvedores. Também indicam facilidade de aprendizado e utilização dos elementos que representam as mídias utilizadas no jogo e os dados de localização, por exemplo.

Banca:

- Prof. Dr. Windson Viana de Carvalho (UFC - Orientador)
- Prof. Dr. Fernando Antonio Mota Trinta (UFC - Coorientador)
- Prof. Dr. José Gilvan Rodrigues Maia (UFC)
- Prof. Dr. Lincoln Souza Rocha (UFC)
- Prof. Dr. Carlos de Salles Soares Neto (UFMA)