

ANÁLISE E REENGENHARIA DA FERRAMENTA LAGARTO

II Encontro de Iniciação Acadêmica

Daniel de Amaral Da Silva, Windson Viana de Carvalho

Este trabalho tem por objetivo expor a ferramenta de criação de JBL's (Jogos Baseados em Localização) LAGARTO e a atuação do Bolsista alocado. A Ferramenta foi criada no ano de 2015 desde então sofreu várias alterações em seu código. É formada pela LAGARTO TOOL, LAGARTO SCOUT e o GAME SERVER. A aplicação em Java LAGARTO TOOL cria a estrutura dos jogos (missões, mecânicas, restrições e etc.) de maneira simples e intuitiva, por sua vez o jogo criado é reproduzido no ambiente Android da LAGARTO SCOUT. Esse app se comunica com o GAME SERVER que por sua vez armazena a estrutura e dados do jogo. A LAGARTO é uma ferramenta de criação de simples JBLs e eficaz tanto para game designers avançados como para iniciantes. Um dos meios estratégicos para se alcançar tal objetivo foi a utilização do recurso visual onde o usuário pode ver o diagrama do seu jogo, o que facilita na atribuição de missões dependentes. Em relação às atividades do bolsista da PRAE, se resumem a reengenharia e avaliação do ecossistema da LAGARTO. O Primeiro desafio encontrado foi o alto consumo de memória do GAME SERVER que ocasionava a sua "queda", por consequência disso a TOOL não poderia criar nenhum jogo e a SCOUT não conseguia reproduzir o mesmo. Era necessário estudar todo o código da aplicação para se encontrar as falhas que corromperam o SERVER. Para resolver esse problema e outros eventuais foi utilizado as IDE's NetBeans e Android Studio como método de leitura e edição do código.

Palavras-chave: Computação Ubíqua. JBL's. Reengenharia. Ferramenta.