

Avaliação da Monografia
"Um Ambiente em Nuvem para Criação
Colaborativa de Jogos"
de Alexandre Martins Ferreira de Sousa, 2011

MAC0499 - Trabalho de Formatura Supervisionado
Prof. Carlos Eduardo Ferreira

1 de maio de 2013

Wilson Kazuo Mizutani
kazuo@uspgamedev.org
Nº USP: 6797230

Sumário

1	Sobre a monografia	2
1.1	Autor	2
1.2	Resumo	2
2	Avaliação	3
2.1	Parte Técnica	3
2.2	Parte Subjetiva	3
2.3	Comentários	3
3	Bibliografia	5

1 Sobre a monografia

1.1 Autor

O autor da monografia "Um Ambiente em Nuvem para Criação Colaborativa de Jogos" é **Alexandre Martins Ferreira de Sousa**, que cursou a disciplina *MAC0499 - Trabalho de Formatura Supervisionado* em 2011.

1.2 Resumo

A monografia trata de um sistema de software desenvolvido pelo autor, tendo como funcionalidade permitir o desenvolvimento em tempo real colaborativo e distribuído (via Web) de protótipos de jogos eletrônicos usando uma linguagem de alto nível simples e acessível. O sistema é dividido em três partes principais: um compilador para a linguagem desenvolvida, uma máquina virtual que executa o código feito pelos usuários para rodar o jogo que ele compõe e um sistema Web colaborativo para os usuários usarem o sistema em conjunto. Cada uma dessas partes e suas respectivas confecções estão detalhadamente descritas e explicadas ao longo da monografia, deixando claro como ocorre o funcionamento de cada uma delas e como elas interagem entre si.

Em termos de resultados, o sistema idealizado pelo autor foi desenvolvido e produzido com sucesso, a menos de alguns problemas técnicos e legais no suporte à reprodução de mídias sonoras em *browsers* específicos. Segundo o autor, vários pontos ainda poderiam ser melhorados, mas o objetivo principal fora alcançado, demonstrando que sua ideia era possível, viável e, acima de tudo, funcional. Os próximos passos dependeriam da demanda que houvesse dos usuários sobre o sistema, e da acessibilidade financeira do autor em manter um servidor hospedando todo o projeto.

2 Avaliação

2.1 Parte Técnica

O texto está excelente, bem escrito e claro, ao mesmo tempo em que permanece agradável e descontraído. A documentação está rigorosa, e a cobertura dos itens previstos nas diretrizes de preparação, impecável. Praticamente nenhum equívoco gramatical foi encontrado. A única crítica que permanece é que a extensa documentação acaba dificultando uma leitura mais fluida do texto, pois exige que o leitor ou tenha conhecimento prévio dos assuntos técnicos referenciados, ou fique constantemente interrompendo sua leitura para se informar deles através das notas de rodapés e bibliografias externas citadas. Para um aluno de Ciência da Computação (no IME-USP) que cursou todas as matérias obrigatórias, não há maiores problemas nesse sentido.

Além disso, não exatamente uma crítica, mas talvez o tom mais descontraído do texto possa ser mal visto. Ainda assim, não há como duvidar da seriedade do autor: sempre que necessário, ele adotou o devido formalismo e manteve a objetividade sempre que ela se fazia condizente. Como um todo, a obra está tecnicamente exemplar, elucidativa e impressionante.

2.2 Parte Subjetiva

A parte subjetiva está mesclada com a parte objetiva da monografia. A cada parte do sistema que era explicada, o autor cita todas as matérias cujos conhecimentos o ajudaram a fazê-la, e a sempre presente documentação deixa ainda mais explícito o papel que cada uma delas teve. Nesse sentido, o trabalho realizado, de caráter fortemente interdisciplinar, ficou muito bem relacionado com o curso.

O autor também deixa transparecer muito bem suas experiências, frustrações e conquistas. Tanto nas sessões finais do texto, onde ele chega a narrar momentos com seu orientador, quanto ao longo da monografia inteira. Justamente pelo tom mais pessoal dele (em boa parte devido ao constante uso da primeira pessoa do plural, curiosamente referindo a si mesmo como uma equipe), é que a subjetividade das experiências dele acabaram permeando todos os relatos e explicações. Como dito na sessão anterior, isso talvez possa ser tido como algo ruim, mas é inegável que torna a experiência de leitura da monografia muito mais rica.

2.3 Comentários

Simplesmente incrível. São muito poucos os trabalhos de formatura tão completos e com tamanha interdisciplinariedade. Realmente deixa a sensação de conclusão de todo um curso em Ciência da Computação plenamente vivenciado. Tudo isso sem deixar de abordar um tema com o qual o autor claramente se identifica.

Além disso, as ideias formadas no trabalho são bastante interessantes também. Toda a preocupação na facilidade e na conveniência do usuário, a esperteza da relação entre as três partes do sistema e a exigência técnica da modelagem e da implantação de cada componente. Todas características exemplares de um trabalho de qualidade profissional.

Ficou faltando apenas um *link* para o site onde o sistema está (ou estava) rodando, para que quem lesse a monografia pudesse experimentá-lo.

3 Bibliografia

- SOUSA, Alexandre Martins Ferreira de. **Um Ambiente em Nuvem para Criação Colaborativa de Jogos.** *Disciplina MAC0499 - Trabalho de Formatura Supervisionado, ministrada pelo Prof. Carlos Eduardo Ferreira.* São Paulo: IME-USP, 2011.