

## Introdução

O jogo através da leitura e identificação de QR Codes proporciona diversas aprendizagens, pois os códigos estão presos nas árvores da cidade de Salto e com isso fornecerá dicas para o usuário reconhecer a árvore correspondente a dica. Após o jogador recebe-la, terá dois minutos para achar a árvore correta. E assim obtendo bonificações ou mesmo retardos pelos usuários a partir dos resultados recolhidos.



Todos os elementos que são de alguma forma utilizados no APP

## Objetivo

Tem a finalidade de ler QR Code, que estão fixados nas árvores espalhadas pela cidade com o intuito de incentivar o contato com a natureza, juntamente do aprendizado. Nele será fornecido algumas dicas para o usuário encontrar a árvore correspondente a dica.

Após o jogador recebe-la ele terá dois minutos para achar a árvore correta, e cada dica tem um determinado valor, se caso o jogador solicitar mais dicas ele perderá pontos, após ler a dica o

jogador irá atrás da árvore correspondente, caso ele erre, perderá os pontos iniciais e ganhará uma nova dica e mais quarenta segundos, e se o jogador acertar ganhará os pontos iniciais e agregará a seu score.

## Metodologia

Com base na problemática imposta, foi identificado em ambiente urbano na cidade de Salto, a utilização da tecnologia denominada "QR Code".

Em razão disso o grupo por meio de pesquisas, encontrou a plataforma App Inventor 2, por meio desta baseou-se o trabalho. Visto que ela teria acesso a tecnologia QR Code, requisito determinante para que os resultados fossem alcançados e assim por consequente o aplicativo ganhasse forma, corpo e objetivo.

Com a divisão de trabalhos e otimização das seguintes obrigações, foram estipuladas metas e fins para o desenvolvimento do projeto. Juntamente com orientador Felipe Miranda, fundamentado e instruindo o grupo em cima das tarefas, determinante para a conclusão com êxito do trabalho.

## Resultados e Análises

"PlantScan" utiliza a tecnologia de leitura e identificação através de QR Codes como ferramenta principal, de forma a reconhecer diversas árvores, já previamente identificadas, ao longo da cidade de Salto. Para a gincana de busca às árvores, o jogo fornece dicas, na forma tanto de texto quanto de imagens, para que o jogador

as encontre durante seu passeio. Nesse jogo de "caça às árvores", a pontuação é feita através da correta identificação e escaneamento dos códigos presos nas árvores.

Além de usufruir da natureza da cidade, os jogadores também aprendem mais sobre o ambiente em que vive. Cada árvore correspondente a indicação anterior e recebe sua devida pontuação. E também cada dica que o jogador solicitar, será subtraído uma pequena quantidade de pontos juntamente do aprendizado.



Algumas telas do jogo PlantScan.

## Conclusão

Com o intuito de incentivar o contato com a natureza, o jogo "PlantScan" surge oferecendo uma divertida união da educação ambiental com a diversão de um jogo digital. Utilizando os recursos modernos dos smartphones, o jogo é uma opção para tornar uma simples caminhada no parque em uma experiência tanto prazerosa quanto educativa.

## Referências

MIT. Mobile. APP Inventor 2. Version 2. Google: [s.n.], 2018. Disponível em: <<http://ai2.appinventor.mit.edu/>>. Acesso em: 30 set. 2018.