

# Protótipo de jogo persuasivo iHealth

## Informações básicas

### Descrição

Protótipo de jogo simples desenvolvido com a combinação de conceitos psicológicos e educativos, na busca por uma sugestão de ferramenta para o desenvolvimento de hábitos saudáveis em atividades físicas e alimentares, tanto na área da educação como na saúde.

### Informações técnicas gerais

#### Código base

O jogo iHealth foi desenvolvido a partir de uma **instalação básica/inicial de phaser** e utiliza apenas as **bibliotecas mínimas**.

#### Recursos de geolocalização

Os recursos de geolocalização utilizam APIs do **MDN** da Mozilla (**getLocation** e **getCurrentPosition**), que por questões de segurança, exige uma conexão ssl para a que o usuário possa dar permissão sobre sua localização. Caso não seja possível, por qualquer motivo, recolher dados de localização do usuário, o jogo utilizará informações pré-definidas para efeito de simulação.

#### Registro e armazenamento de dados

Os dados de data, hora e local são colhidos e registrados no dispositivo através da API **MDN localStorage**.

#### Imagens

As imagens utilizadas foram criadas e modificadas a partir de imagens baixadas do site freepik, sendo:

- Background futurista: Technology vector created by freepik - <https://www.freepik.com/free-photos-vectors/technology>

- Silhueta humana: Background vector created by freepik - <https://www.freepik.com/free-photos-vectors/background>
- Paisagem futurista tower-bund-walkway-avenue-skyline-main: Background photo created by 4045 - <https://www.freepik.com/free-photos-vectors/background>
- Landscape-building-futuristic-skyline-office-oriental: Background photo created by 4045 - <https://www.freepik.com/free-photos-vectors/background>
- Empty-asphalt-road-through-modern-city-china: Background photo created by evening\_tao - <https://www.freepik.com/free-photos-vectors/background>
- Motion-speed-effect-with-city-night: Background photo created by onlyyouqj - <https://www.freepik.com/free-photos-vectors/background>

A informação sobre o gasto calórico por minuto em caminhadas está disponível no link:

[https://bemstar.globo.com/index.php?modulo=avaliacao\\_fisica\\_gasto2](https://bemstar.globo.com/index.php?modulo=avaliacao_fisica_gasto2)

Para calcular a distância entre duas coordenadas: <https://www.mapanet.eu/PT/resources/Script-Distance.htm>

Todos os links acima foram acessados em 27/06/2019.

## Estrutura do jogo

O jogo foi montado a partir de um código oferecido na página de tutorial do site do Phaser que pode ser acessado no link: <https://phaser.io/tutorials/making-your-first-phaser-3-game/part1> (visitado por último em 17/09/2019).

Desse material, os arquivos iniciais foram bastante alterados resultando em um grupo contendo o index.html e os arquivos em Javascript inicio.js, jogo.js, resultados.js e ajuda.js. A biblioteca padrão utilizada é o phaser.js apenas.

O arquivo **inicio.js** é o responsável pela tela inicial do jogo onde se tem o menu principal.

O arquivo **jogo.js** executa o registro de localizações durante a caminhada.

O arquivo **resultado.js** mostra diversas informações calculadas e resumidas sobre o desempenho do caminhante e faz uma projeção para os próximos 3 meses.S