



RELATÓRIO FINAL

Projeto: Controle de Fliperama

Leandro Mori

Tiago Passos

Rogério Ramalho

Matheus Rodrigues

Diretor: Nathan Andreani Netzel

Londrina, 13 de dezembro de 2023



1 – Introdução

Neste projeto, buscamos criar um controle de fliperama personalizado que una a autenticidade dos jogos clássicos com elementos contemporâneos. Com foco em design ergonômico, funcionalidade aprimorada e estética envolvente, nossa meta é oferecer uma peça de arte interativa. Ao explorarmos os bastidores do desenvolvimento, redefinimos os limites da experiência de jogo, celebrando a cultura dos arcades. Junte-se a nós nesta jornada de reinvenção da diversão retrô e na criação de uma experiência única.

2 – Procedimento

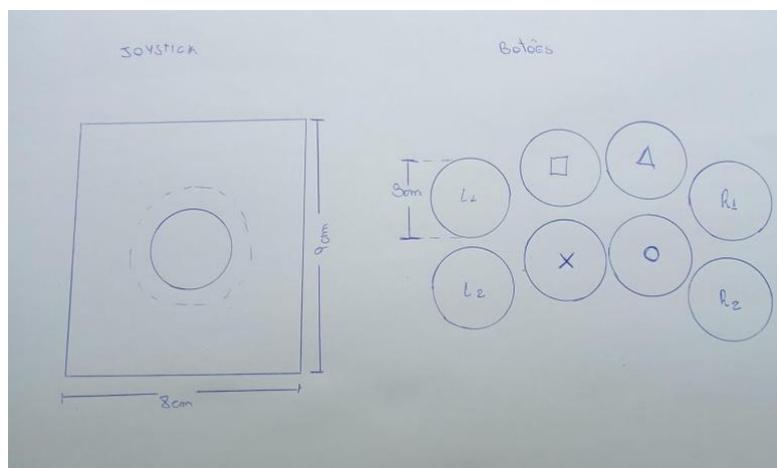
O primeiro passo para construção do controle de fliperama foi definir o que seria sua base e qual a melhor maneira de construí-la, após testes e verificar o que agradaria mais a todos, escolhemos utilizar uma caixa de MDF média para utilizar como base na construção do controle de fliperama de maneira que recorde mais a sensação de jogar em um fliperama.

Após a escolha da base, realizamos testes e escolhas da melhor posição para instalação dos botões na caixa que será usada como base do controle de fliperama, analisando os controles arcades já existentes e analisando a maneira que os dedos ficam melhor distribuídos e de maneira mais confortável. Após a escolha da caixa de MDF como base e do posicionamento dos botões iniciamos a identificação e começamos a soldar o joystick e os botões nas suas respectivas funções no controle de Playstation 2.

Realizamos os testes em um Playstation 2 para verificarmos se seria necessária alguma alteração na solda entre a placa do controle e entre os componentes, após realizarmos os testes verificamos que estava tudo em perfeito funcionamento desta forma faltando apenas a realização da furação e instalação dos componentes dentro da caixa base.

Conforme nos passados que o prazo para entrega final seria adiado, ainda não realizamos a montagem dos componentes na caixa, porém o controle já se encontra em funcionamento, porém ainda sem sua base.

3 – Resultado





4 – Discussão

Para a realização da construção do zero do controle, foram realizados vários debates e várias decisões em grupo para chegar até uma ideia de baixo custo e que fosse chegar no modelo que esperávamos, sempre chegando a um consenso e escolhendo o que fosse ser melhor para realização da construção do controle.

5 – Conclusão

Concluimos com êxito a criação do controle arcade para o fliperama do Ramo. Ao longo do processo, empenhamo-nos em pesquisas abrangentes para identificar a abordagem mais vantajosa para o projeto, e a escolha pela construção de algo clássico revelou-se não apenas rentável, mas também capaz de evocar nostalgia e proporcionar alegria aos usuários. Essa decisão visa aprimorar significativamente a experiência de quem utiliza o fliperama do Ramo.

Este projeto não foi apenas um exercício de habilidades técnicas, mas também uma jornada que exigiu tempo e dedicação. A fase final alcançada é o resultado de um desafio superado, e estamos confiantes de que atende às expectativas de todos os envolvidos. A complexidade do processo tornou a iniciativa ainda mais gratificante, especialmente por se tratar de algo que cativa a todos, contribuindo para a construção de uma experiência única e memorável.