

240

AMBIENTE PARA CRIAÇÃO E EDIÇÃO DE PEÇAS DE TEATRO VIRTUAL. *Anibal M. R. Deus, Antônio Carlos da Rocha Costa* (Escola de Informática, UCPel)

Este projeto vem sendo desenvolvido juntamente ao Grupo de Programação na Web, da Universidade Católica de Pelotas, e é financiado parcialmente pelo CNPq. O projeto foi iniciado em junho de 1998, e versões preliminares deste sistema já se encontram disponíveis para download no site do projeto (<http://gmc.ucpel.tche.br/teatrovirtual/>). O sistema consiste na utilização de personagens do Microsoft Agent como personagens das peças.. Cada personagem pode executar ações previamente definidas durante sua criação através de seqüências de execução de animações. Utiliza-se imagens para a composição do cenário. Entre as características do sistema podemos destacar a interatividade com o espectador. A peça pode ter um comportamento diferente, cada vez que é executada, de acordo com as escolhas feitas pelo espectador enquanto a peça é executada. O roteiro que define a peça é criado de uma forma similar as peças de teatro real, permitindo uma maior facilidade de aprendizado. Para isto foi necessário a criação de uma linguagem que é reconhecida pelo sistema, e a converte para comandos que possa ser entendido pelo Microsoft Agent. Inicialmente o sistema tem como objetivos o ensino de técnicas básicas de programação a crianças e também pretende-se utilizar os recursos de síntese e reconhecimento de voz para o ensino de idiomas como o inglês. O sistema está sendo desenvolvido em Visual Basic. (CNPq-IC)