

# Desafio em 24 horas

Competição leva estudantes de programação a enfrentar problemas reais

Bruno de Pierro

Uma equipe formada por alunos de graduação do Instituto de Computação da Universidade Estadual de Campinas (IC-Unicamp) venceu o Facebook Brazil Hack 2018, competição que reuniu programadores e hackers de todo o país nos dias 7 e 8 de abril em São Paulo. A conquista garantiu a participação no Facebook Global Hackathon Finals, marcado para o dia 15 de novembro. Com isso, a equipe da Unicamp se juntará a representantes de vários países na sede da empresa norte-americana, no Vale do Silício, Califórnia. O projeto vencedor da etapa nacional envolveu o desenvolvimento de um jogo de celular para ensinar programação, inclusive a pessoas com deficiência visual. “Trata-se de um aplicativo para o sistema Android acompanhado de um kit feito de papel para ensinar padrões de codificação. Pode ser uma alternativa barata, acessível e divertida de aprender a programar”, diz Rafael Eiki Matheus Imamura, de 21 anos, aluno do IC-Unicamp.

O termo hackathon tem sido empregado desde a década de 1990 em eventos em que jovens se juntam e passam horas, e até dias, em maratonas de programação. Nesses ambientes, hackers são aqueles interessados em tecnologia que se dedi-



Tela do jogo criado por estudantes para ensinar programação, inclusive a pessoas com deficiência visual

cam a explorar novas possibilidades em técnicas de programação e segurança (ver reportagem na página 62). No evento do Facebook, os estudantes tiveram 24 horas para apresentar um protótipo. “Fizemos um rodízio entre os quatro integrantes da equipe, para que todos pudessem comer e ter algumas horas de descanso sem que o trabalho fosse interrompido”, conta Leila Pompeu Zwanziger, de 20 anos. Ela e Imamura são bolsistas de iniciação científica da FAPESP.

O ambiente da competição estimulou os estudantes. Engenheiros e programadores do Facebook ficaram à disposição para tirar dúvidas das quase 20 equipes participantes. “Poder interagir com profissionais foi um diferencial importante do evento”, avalia Imamura, que em 2017 participou de um hackathon da Motorola, do qual também foi vencedor. O jogo desenvolvido pela equipe da Unicamp – também fazem parte Rodrigo Amaral Franceschinelli e Victor Gasparotto Capone – tem como objetivo fazer um personagem se mover pela tela do smartphone. Para dar os comandos, o usuário escreve um programa com tarefas simples de programação, utilizando os QR codes impressos em quadradinhos de papel. Um QR code é um código quadrado, que funciona de forma semelhante ao código de barras, e pode ser escaneado pela câmera do celular. “A finalidade do jogo era ensinar lógica de programação de maneira lúdica, especialmente para crianças”, enfatiza Imamura.

Para Claudia Bauzer Medeiros, professora do IC-Unicamp e orientadora de Leila Zwanziger, a participação em competições desse tipo contribui para que os alunos aprendam a trabalhar colaborativamente. “O sucesso do projeto depende muito do entrosamento entre os membros do grupo”, diz ela. “Cada vez mais o mercado busca pessoas que saibam trabalhar em conjunto.” O hackathon é uma prova para testar a agilidade dos participantes e a capacidade de raciocinar sob pressão – no caso, o prazo apertadíssimo. “No fim, todos saem ganhando. Os estudantes adquirem aprendizado e superam alguns desafios por se tratar de uma experiência bem desgastante, física e emocionalmente”, diz Claudia. Ela destaca o preparo prévio que os alunos têm na universidade: “Privilegiamos uma sólida formação teórica na Unicamp, sempre acompanhada de aplicações a problemas reais”. ■

