

RELATÓRIO TÉCNICO DE PROGRAMAÇÃO E CÓDIGO

1. OBJETIVO

O projeto tem como objetivo principal, criar artigos com o conteúdo voltado ao mercado de jogos utilizando alguma inteligência artificial para criar o conteúdo para os artigos que serão publicados no site do Instituto Bojogá.

Nossa equipe era composta pelos seguintes membros:

FUNÇÃO	NOME	ATIVIDADES
Desenvolvedor de Software	Ciro	<ul style="list-style-type: none">• Corrigir BUGs• Desenvolver páginas WEB• Integrar sistemas
Especialista em IA	Renan	<ul style="list-style-type: none">• Construir e aperfeiçoar os “prompts” de IA
Curadora	Lia	<ul style="list-style-type: none">• Gerar os artigos através do novo sistema• Realizar a curadoria dos artigos gerados
Gestor	Daniel	<ul style="list-style-type: none">• Organizar e coordenar a equipe

2. ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Em um primeiro momento, foram realizadas algumas reuniões de alinhamento com toda a equipe, sendo esclarecidos os detalhes gerais do projeto e realizado o repassa das tarefas de cada membro.

Após o recebimento dos dados de acesso do sistema já existente (Bj-admin), iniciei a análise do mesmo, verificando alguns erros já informados, bem como outros erros até então desconhecidos.

Realizada a primeira análise, iniciei as resoluções de problemas e foram corrigidos os seguintes erros:

Erro de integração entre o banco de dados do blog Wordpress e o sistema Bj-admin.
BUG na geração da timeline e do arquivo JSON necessário no Bj-admin
BUG de não redimensionamento da janela ao exibir a timeline.
BUG de exibição de dados na página de registros do Bj-admin
BUG ao editar os registros na página de registros do Bj-admin

No mês de Julho, realizamos mais algumas reuniões e alinhamentos, onde me foi repassado uma primeira versão do “prompt” que o sistema iria utilizar, bem como ficou decidido que iríamos utilizar a API do chatGPT, que iria receber duas entradas, o nome do jogo e o console e a partir desses dados, iria gerar o os dados do artigo, devolvendo esses em formato JSON.

Nesta etapa, optei por criar um ambiente de testes, pois o sistema do Bj-admin estava em produção e integrado ao blog do BOJOGÁ, o que poderia acarretar em quedas do sistema na ocorrência de erros, por isso, criei outro blog e repliquei o sistema do Bj-admin integrado a esse outro blog, onde pude desenvolver as futuras tarefas sem receios.

Com o ambiente de testes criado, iniciei a codificação do sistema e foram realizadas as seguintes tarefas:

Integração do ChatGPT com o ambiente de testes
Criação de novo menu e nova página para gerar as postagens no ambiente de testes

Com isso, foi criada a primeira versão do gerador de postagens com IA, obtendo resultados levemente satisfatórios, mas que ainda era instável.

No mês de Agosto, após algumas reuniões, alinhamos que seria necessário melhorar o “prompt” da IA, pois o mesmo não retornava os dados em um JSON bem padronizado, por isso modificamos o “prompt” para ele fixar os campos do JSON retornado. Nesse mês foram realizadas as seguintes atividades:

Implementação do novo “prompt” no sistema Bj-admin
Adaptação e correções no sistema de testes
Diversos testes de usabilidade e integração

No mês de Setembro iniciei a implementação do sistema no ambiente de produção, onde foram realizadas as tarefas abaixo:

Implementação do sistema em produção
Adaptações e correções no sistema de produção
Testes de integração, usabilidade e segurança

O sistema já estava funcional e criando os artigos diretamente no blog do BOJOGÁ. A postagem ficava no menu “pendentes”, carecendo de aprovação para se tornar visível publicamente no site.

Basicamente, o usuário entrava no sistema Bj-admin, iria no novo menu criado “Postar com IA” e digitava o nome do jogo e o console, ao clicar no botão gerar, o sistema gerava os dados e exibia na tela, podendo o usuário gerar tudo novamente ou aprovar a postagem que iria diretamente para o blog.

No mês de Outubro, dentre vários pontos do projeto, alinhamos que o sistema iria sofrer uma mudança, e foi decidido que o usuário precisaria refinar alguns campos do JSON gerado antes de aprovar, bem como seria necessário melhorar a entrada do “prompt”. Nesse mês foram realizadas as seguintes atividades:

Refatoração do backend, com divisão de API do ChatGPT e integração com o blog
Adicionado nova entrada no “prompt”
Adicionado novo campo no formulário de entrada
Refatorado front-end para novo fluxo do sistema gerador de artigos

Adicionado opção de refinar os campos específicos antes da aprovação
--

O mês de Novembro e Dezembro decorreu-se uma fase de testes e correções, tanto no “prompt” quanto no sistema gerador de artigos, onde basicamente foram realizadas as tarefas:

Adaptações aos “prompts” atualizados
Correções de erros no sistema gerador de artigos
Colheita de feedbacks
Testes de geração de imagens com a API do ChatGPT

Foram realizados alguns testes com imagens, mas a API do ChatGPT possui algumas alucinações na geração de links de imagens relacionadas ao artigo, com isso, foi decidido que as imagens seriam adicionadas pela curadoria na edição do artigo.

O mês de Janeiro foi marcado por uma maior utilização do sistema, onde ainda sim, foi realizado um último ajuste no “prompt”. Dentre as atividades realizadas nesse mês, destacam-se as seguintes:

Adaptações no sistema para os “prompts” ajustados
Testes de geração de artigos
Colheita de feedbacks
Correção de alguns erros casuais
Pequenas melhorias visuais no sistema gerador de artigos

3. DIFICULDADES E DESAFIOS

Inicialmente a maior dificuldade foi trabalhar em um ambiente de produção, onde os erros não são toleráveis, isso acaba por reduzir a velocidade de trabalho do desenvolvimento.

Uma segunda dificuldade enfrentada foi na escolha das tecnologias utilizadas no projeto, pois como se tratava de um sistema mais antigo, existiam algumas limitações, bem como o receio de ocorrerem incompatibilidades nas tecnologias e suas versões utilizadas.

O terceiro fato foram algumas limitações da API do chatGPT, bem como suas rápidas atualizações que por vezes acabam gerando novos erros no sistema, podendo até ocasionar um mal funcionamento quase imperceptível.

A quarta dificuldade foi na criação de uma página dentro do blog do Bojogá para seccionar as postagens por categorias, pois devido a necessidade de ajustes e correções no sistema de IA, não sobrou tempo para implementar essa melhoria.

Por último, como um sistema depende da API do ChatGPT, qualquer inconsistência da mesma ocasiona erros e isso pode confundir o usuário e até mesmo um desenvolvedor.

4. CONCLUSÃO E CONSIDERAÇÕES FINAIS

A maior parte do meu trabalho consistiu em alterar um sistema já existente que fora construído com HTML, Javascript, CSS e PHP, bem como construir uma nova página e integra-la com uma Inteligência Artificial, integrando tudo ao blog do Instituto Bojogá.

Com isso obtivemos um resultado satisfatório na geração das postagens, permitindo uma maior automação e eficiência do processo de criação e edição de artigos, bem como a redução/eliminação de erros humanos que poderiam ter ocorrido com a não utilização de uma Inteligência Artificial.

5. ANEXOS E EVIDÊNCIAS

Primeira versão “prompt” utilizado:

Crie um texto para um site de museu de games em português sobre o jogo NOME_DO_JOGO, para NOME_DO_CONSOLE seguindo essa exata estrutura:

Parágrafo de Introdução
Histórico
O Console
Acessórios
Jogos
Mercado
Modelo 3D (se tiver)
Galeria (se tiver)
Curiosidades
Ficha Técnica
Nome
Geração:
Fabricante:
Ano de Lançamento:
Unidades Vendidas:
CPU:
Vídeo:
Áudio:
Controles:
Mídia:
Referências

Segunda versão do “prompt” utilizado:

Crie um texto para um site de museu de games em português sobre o jogo NOME_DO_JOGO, do console NOME_DO_CONSOLE. Faça um texto bem rico em informações e não utilize muitos adjetivos, num tom mais jornalístico. Siga a seguinte estrutura e responda na formatação de JSON proposta abaixo, com os seguintes dados:

```
{  
  historico: "qual ano de publicação do jogo em seu país de origem. Se ele foi ou não publicado no Brasil, e em qual ano. Traga os dados disponíveis sobre como foi o desenvolvimento do jogo e quem foram os desenvolvedores.",  
  o_jogo: "Dois a três parágrafos falando sobre o jogo: a narrativa (se o jogo tiver); como é seu visual; seu áudio; como jogar: suas mecânicas, controles, etc. Um parágrafo sobre seu legado: mencionando se deixou um legado ao inspirar outros jogos e em quais jogos se inspirou.",
```

```
mercado: "Um parágrafo sobre como o jogo se encaixa na estratégia da empresa que o desenvolveu e no mercado nacional e internacional."  
curiosidades: "Um parágrafo de curiosidades sobre o jogo: fatos desconhecidos, segredos, etc.",  
mídia: "tipo de mídia no qual ele foi disponibilizado",  
desenvolvido_por: "nome da empresa que o desenvolveu",  
publicado_por: "nome da empresa que o publicou",  
lançado_em: "ano de lançamento, mês e data se a informação estiver disponível",  
plataformas: "plataformas em que foi lançado",  
designer: "game designer creditado no desenvolvimento do jogo",  
compositor: "compositor da trilha sonora do jogo, caso a informação esteja disponível",  
taxonomia: "gêneros de jogo em que ele se encaixa",  
jogadores: "número de jogadores suportados pelo jogo"  
}
```

Versão final do “prompt” para criar artigos sobre jogos com PHP:

```
// Texto que será enviado para o ChatGPT  
$prompt = "Crie um texto para um site de museu de games em português sobre o jogo $nome, do console $nome_console. Faça um texto bem rico em informações e não utilize muitos adjetivos, num estilo de escrita de artigo jornalístico. Após criar o artigo, insira novas informações para que os parágrafos fiquem maiores. Siga a seguinte estrutura e responda na formatação de JSON proposta abaixo, com os seguintes dados. Demarque o início do parágrafo com a palavra XX_INICIO e XX_FIM para um fim de parágrafo dentro das strings do JSON  
{  
  historico: \"Um a dois parágrafos sobre o histórico do jogo, qual ano de publicação do jogo em seu país de origem. Se ele foi ou não publicado no Brasil, e em qual ano. Traga os dados disponíveis sobre como foi o desenvolvimento do jogo e quem foram os desenvolvedores.\",  
  o_jogo: \"Dois a três parágrafos falando sobre o jogo: a narrativa (se o jogo tiver); como é seu visual; seu áudio. Um parágrafo sobre como jogar: suas mecânicas, controles, progressão, se existe algum sistema de pontuação. Um parágrafo sobre seu legado: mencionando se ele foi influente o suficiente para inspirar/influenciar outros jogos e/ou mecânicas e quais foram estes jogos e mecânicas. Também mencionar neste parágrafo em quais jogos ele se baseou/inspirou.\",  
  mercado: \"Dois parágrafos sobre como o jogo se encaixa na estratégia da empresa que o desenvolveu e o seu impacto nos diversos mercados: de seu país de origem, internacionalmente e no mercado brasileiro. Traga número de vendas, premiações, possíveis recordes obtidos e outros destaques que o jogo porventura tenha obtido.\",  
  curiosidades: \"Um ou dois parágrafos de curiosidades sobre o jogo: fatos desconhecidos, segredos, modificações etc. Traga aqueles que forem considerados mais escandalosos, obscuros ou interessantes.\",  
  resumo: \"Um parágrafo de no máximo duas frases resumindo o conteúdo deste artigo.\",  
  mídia: \"tipo de mídia no qual ele foi disponibilizado\",  
  desenvolvido_por: \"nome da empresa que o desenvolveu\",  
  publicado_por: \"nome da empresa que o publicou\",  
  lançado_em: \"ano de lançamento, mês e data se a informação estiver disponível\",  
  plataformas: \"plataformas em que foi lançado\",  
  designer: \"game designer creditado no desenvolvimento do jogo\",  
  compositor: \"compositor da trilha sonora do jogo, caso a informação esteja disponível\",  
  taxonomia: \"gêneros de jogo em que ele se encaixa\",  
  jogadores: \"número de jogadores suportados pelo jogo\",  
  links_de_referencia: \"apresente sites que contenham as informações sobre o jogo mencionado\"  
}
```

Versão final do “prompt” para criar artigos sobre consoles com PHP:

```
$prompt = "Crie um texto para um site de museu de games em português sobre o console $nome. Faça um texto rico em informações, evitando muitos adjetivos, com um estilo de escrita semelhante ao de um artigo jornalístico. Siga a estrutura e a formatação de JSON proposta abaixo e demarque o início do parágrafo com a palavra XX_INICIO e XX_FIM para um fim de parágrafo dentro das strings do JSON:  
{  
  historico: \"Um a dois parágrafos sobre o histórico do console, incluindo o ano de lançamento em seu país de origem e, se aplicável, no Brasil. Descreva brevemente o contexto de seu desenvolvimento, as motivações da empresa criadora e os principais desafios enfrentados na criação do console.\",  
  o_console: \"Dois a três parágrafos sobre o console. Inclua informações sobre seu design visual, características técnicas (como processador, memória, etc.), inovação tecnológica e funcionalidades únicas. Um parágrafo sobre a experiência do usuário: controles, interface, conectividade, tipos de jogos suportados. Um parágrafo sobre seu legado: impacto na indústria, consoles ou tecnologias que inspirou e se foi um marco histórico.\",  
  acessorios: \"Uma lista dos acessórios mais comuns ou importantes do console, incluindo controles adicionais, periféricos exclusivos e expansões de hardware relevantes.\",  
  jogos: \"Uma lista dos jogos mais importantes ou expressivos lançados para o console, incluindo títulos exclusivos e aqueles que foram marcos ou representativos da plataforma.\",  
  mercado: \"Dois parágrafos sobre o impacto do console no mercado. Discuta como ele se encaixou na estratégia da empresa desenvolvedora, vendas globais e desempenho no mercado nacional (se aplicável). Traga dados sobre premiações, recordes e repercussão comercial ou crítica.\",  
  curiosidades: \"Um ou dois parágrafos com curiosidades sobre o console, incluindo informações pouco conhecidas, edições limitadas, periféricos exclusivos ou segredos relacionados ao desenvolvimento.\",  
  resumo: \"Um parágrafo de no máximo duas frases resumindo o conteúdo deste artigo.\",  
  midia: \"O tipo de mídia que o console utilizava para os jogos (cartucho, CD, digital, etc.).\",  
  desenvolvido_por: \"Nome da empresa que desenvolveu o console.\",  
  publicado_por: \"Nome da empresa que o publicou, caso seja diferente da desenvolvedora.\",  
  lancado_em: \"Data completa de lançamento, se disponível (ano, mês e dia).\",  
  plataformas: \"Plataformas ou modelos relacionados ao console.\",  
  designer: \"Nome(s) do(s) designer(s) responsável(is) pelo design do console, se houver crédito específico.\",  
  compositor: \"Compositor da trilha sonora dos menus ou do sistema operacional do console, caso aplicável.\",  
  taxonomia: \"Categorias ou gêneros de jogos que o console suportava de maneira relevante.\",  
  jogadores: \"Número de jogadores que o console suporta (local ou online).\",  
  links_de_referencia: \"Links para sites confiáveis contendo informações sobre o console.\"  
}
```

Versão final do “prompt” para criar artigos sobre arcades com PHP:

```
$prompt = "Crie um texto para um site de museu de games em português sobre o arcade machine $nome. Faça um texto bem rico em informações e não utilize muitos adjetivos, num estilo de escrita de artigo jornalístico. Siga a seguinte estrutura e responda na formatação de JSON proposta abaixo, com os seguintes dados. Demarque o início do parágrafo com a palavra XX_INICIO e XX_FIM para um fim de parágrafo dentro das strings do JSON:  
{
```

```
historico: \"Um a dois parágrafos sobre o histórico do jogo, qual ano de publicação do jogo em seu país de origem. Se ele foi ou não publicado no Brasil, e em qual ano. Traga os dados disponíveis sobre como foi o desenvolvimento do jogo e quem foram os desenvolvedores.\",
o_arcade: \"Dois a três parágrafos falando sobre o arcade machine: a narrativa dos principais jogos do arcade machine; como é seu visual; seu áudio. Um parágrafo sobre como jogar: suas mecânicas, controles, progressão, se existe algum sistema de pontuação. Um parágrafo sobre seu legado: mencionando se deixou um legado ao inspirar outros arcade machine e em quais arcade machine se inspirou.\",
mercado: \"Dois parágrafos sobre como o arcade machine se encaixa na estratégia da empresa que o desenvolveu e o seu impacto nos diversos mercados: de seu país de origem, internacionalmente e no mercado brasileiro. Traga número de vendas, premiações, possíveis recordes obtidos e outros destaques que o arcade machine porventura tenha obtido.\",
curiosidades: \"Um ou dois parágrafos de curiosidades sobre o arcade machine: fatos desconhecidos, segredos, etc. Traga aqueles que forem considerados mais obscuros ou interessantes.\",
resumo: \"Um parágrafo de no máximo duas frases resumindo o conteúdo deste artigo.\",
midia: \"tipo de mídia no qual os jogos do arcade machine eram disponibilizados\",
desenvolvido_por: \"nome da empresa que o desenvolveu\",
publicado_por: \"nome da empresa que o publicou\",
lançado_em: \"ano de lançamento, mês e data se a informação estiver disponível\",
plataformas: \"plataformas em que foi lançado\",
designer: \"designer creditado no desenvolvimento do arcade machine\",
compositor: \"compositor da trilha sonora do arcade machine, caso a informação esteja disponível\",
taxonomia: \"gêneros de jogo em que ele se encaixa\",
jogadores: \"número de jogadores suportados pelo arcade machine\",
links_de_referencia: \"apresente sites que contenham as informações sobre o arcade machine mencionado\"
}"
```

Imagem do formulário de geração de artigos:

TIPO DE POST

JOGO

NOME DO JOGO

bomberman

NOME DO CONSOLE

Super Nintendo

Refinar Seccionados

Gerar Tudo

Aprovar Post

HISTORICO: (marque para refinar)

Bomberman é um jogo de ação e estratégia desenvolvido pela Hudson Soft, lançado originalmente para o console Super Nintendo em 1993. O jogo faz parte de uma série que começou em 1983, mas a versão para Super Nintendo é uma das mais icônicas devido às suas melhorias gráficas e de jogabilidade. No Brasil, o jogo foi lançado no mesmo ano, acompanhando o sucesso mundial da franquia. O desenvolvimento do jogo foi liderado por Shinichi Nakamoto, que buscou refinar a fórmula dos jogos anteriores da série. A equipe de desenvolvimento focou em criar uma experiência multiplayer envolvente, o que se tornou um dos principais atrativos do jogo. A Hudson Soft, conhecida por sua inovação em jogos de ação, utilizou a tecnologia disponível no Super Nintendo para criar um jogo que fosse tanto visualmente atraente quanto desafiador.

O JOGO: (marque para refinar)

Bomberman para Super Nintendo apresenta uma narrativa simples, onde o jogador assume o papel de um robô que deve colocar bombas para derrotar inimigos e abrir caminho em labirintos. O visual do jogo é colorido e vibrante, com gráficos que aproveitam bem as capacidades do Super Nintendo. O áudio é composto por trilhas sonoras cativantes e efeitos sonoros que complementam a ação frenética do jogo. A mecânica do jogo é centrada na colocação estratégica de bombas para eliminar inimigos e destruir blocos que bloqueiam o caminho. O jogador deve evitar ser pego na explosão das próprias bombas, o que adiciona um elemento de estratégia e planejamento. O jogo suporta até quatro jogadores simultaneamente, tornando-o uma experiência social divertida. A progressão é feita através de níveis, cada um com desafios crescentes e novos inimigos. Bomberman influenciou muitos jogos subsequentes com sua mecânica de jogo simples, mas viciante. Jogos como 'Worms' e 'Lode Runner' incorporaram elementos de estratégia e destruição de ambiente que foram popularizados por Bomberman. A série Bomberman, por sua vez, foi inspirada por jogos de labirinto e estratégia dos anos 80, mas conseguiu criar uma identidade própria que ressoou com jogadores de todas as idades.

MERCADO: (marque para refinar)

A Hudson Soft utilizou Bomberman como uma peça central em sua estratégia de mercado, visando capturar tanto o público japonês quanto o internacional. O jogo foi bem recebido em seu país de origem, vendendo milhões de cópias e estabelecendo-se como um clássico do Super Nintendo. Internacionalmente, Bomberman também foi um

Imagem de uma postagem criada com o sistema de IA:

The screenshot shows a web browser displaying the BOJOGA website. The page title is "Jogo Lunar: The Silver Star - Gerado por IA". The navigation bar includes the BOJOGA logo, a hamburger menu, and social media icons for YouTube, Facebook, and Instagram. The article content is displayed in a dark theme with orange and white text. A table of contents is visible on the right side of the article.

Jogo Lunar: The Silver Star - Gerado por IA

Início / Jogo Lunar: The Silver Star...

Sumário

1. Histórico
2. Introdução
3. Mercado
4. Ficha Técnica
5. Curiosidades
6. Links de Referência

Histórico

Lunar: The Silver Star é um jogo de RPG desenvolvido pela Game Arts e publicado pela Working Designs para o console Sega CD. Lançado originalmente no Japão em 1992, o jogo chegou ao mercado norte-americano em 1993. No Brasil, o jogo não teve um lançamento oficial, mas ganhou popularidade entre os fãs de RPGs devido à sua narrativa envolvente e inovação técnica para a época.

O desenvolvimento de Lunar foi liderado por um time de criadores apaixonados por contar histórias ricas e envolventes. A equipe de desenvolvimento incluiu nomes como Kei Shigema e Hajime Satou, que trabalharam juntos para criar um mundo de fantasia que combinava elementos tradicionais de RPG com novas tecnologias de áudio e vídeo proporcionadas pelo Sega CD.

Introdução

Lunar: The Silver Star é ambientado em um mundo de fantasia onde o jogador segue a jornada de Alex, um jovem aventureiro que sonha em se tornar um Dragonmaster. A narrativa é rica em detalhes, explorando temas de amizade, coragem e destino. O jogo se destaca por suas cutscenes animadas, que eram inovadoras para a época, e por sua trilha sonora envolvente, composta por Noriyuki Iwadare.

Visualmente, Lunar utiliza gráficos 2D com sprites detalhados e cenários coloridos, que são complementados por cenas de animação em estilo anime. O áudio do jogo, especialmente a dublagem e a música, foi um dos pontos altos, aproveitando a capacidade do Sega CD para oferecer uma experiência mais cinematográfica.

As mecânicas de jogo de Lunar são típicas de RPGs da época, com batalhas em turnos, exploração de mapas e desenvolvimento de personagens. O jogador controla um grupo de heróis, cada um com habilidades únicas, e deve gerenciar recursos como itens e magia para progredir na história. Não há um sistema de pontuação, mas a progressão é medida pelo avanço na narrativa e no fortalecimento dos personagens.

RELATÓRIO TÉCNICO DO PROMPT PARA CHATGPT E SEU REFINAMENTO

Iniciamos o projeto utilizando prompts direto no site do ChatGPT, que gera resultados um pouco diferentes da API. Nossa intenção inicial era fazer um primeiro teste, seguindo uma estrutura que contivesse os campos desejados para um artigo sobre console no site:

- Parágrafo de Introdução
- Histórico
- O Console
- Acessórios
- Jogos
- Mercado
- Modelo 3D
- Galeria
- Curiosidades
- Ficha Técnica
- Nome
- Geração
- Fabricante
- Ano de Lançamento
- Unidades Vendidas
- CPU
- Vídeo
- Áudio
- Controles
- Mídia
- Referências

Nosso primeiro teste foi realizado com o seguinte prompt:

1. Primeiro Prompt utilizado:

Crie um texto para um site de museu de games em português sobre o jogo Night Driver, para Atari 2600 seguindo essa exata estrutura:

Parágrafo de Introdução

Histórico

O Console

Acessórios

Jogos

Mercado

Modelo 3D

Galeria

Curiosidades

Ficha Técnica

Nome

Geração:

Fabricante:

Ano de Lançamento:

Unidades Vendidas:

CPU:

Vídeo:

Áudio:

Controles:

Mídia:

Referências

O resultado gerado foi:

Night Driver - Uma Lenda dos Jogos de Corrida no Atari 2600

Parágrafo de Introdução

Night Driver é um dos jogos mais icônicos lançados para o Atari 2600, reconhecido como um dos primeiros simuladores de direção da história dos videogames. Este clássico dos anos 80 ainda encanta fãs de jogos retrô com sua jogabilidade simples, mas desafiadora.

Histórico

Lançado em 1980, Night Driver foi desenvolvido pela Atari, Inc. O jogo é uma adaptação do arcade homônimo lançado em 1976. Na versão para Atari 2600, os jogadores são desafiados a dirigir em uma estrada escura, evitando obstáculos e tentando alcançar a maior pontuação possível.

O Console

O Atari 2600, lançado em 1977, revolucionou o mercado de videogames ao permitir que os jogadores trocassem de cartuchos para jogar diferentes títulos. Com sua aparência robusta e design icônico, o Atari 2600 se tornou um símbolo da era de ouro dos videogames.

Acessórios

Além do joystick padrão, o Atari 2600 possuía uma série de acessórios, como o teclado numérico, o volante de corrida e os paddles. No entanto, Night Driver podia ser jogado com o controle padrão, tornando-o acessível a todos os jogadores.

Jogos

Night Driver se destacou entre os diversos títulos lançados para o Atari 2600, que incluíam clássicos como Space Invaders, Pac-Man e Adventure. A simplicidade e a inovação do jogo de corrida garantiram seu lugar na memória dos gamers.

Mercado

Na época de seu lançamento, Night Driver contribuiu para a popularização do Atari 2600, ajudando a consolidar a Atari como uma das líderes do mercado de videogames. O sucesso do jogo refletiu a crescente demanda por experiências de jogo mais imersivas e desafiadoras.

Modelo 3D

Não disponível.

Galeria

Imagens e vídeos de gameplay de Night Driver podem ser encontrados em diversas plataformas online, permitindo que os fãs revivam a experiência do jogo.

Curiosidades

Night Driver é considerado um dos primeiros jogos de corrida a oferecer uma perspectiva em primeira pessoa.

O jogo não possui gráficos complexos, mas a sensação de velocidade é impressionante para a época.

O design da estrada é criado usando linhas brancas para simular a movimentação.

Ficha Técnica

Nome: Night Driver

Geração: Segunda geração

Fabricante: Atari, Inc.

Ano de Lançamento: 1980

Unidades Vendidas: Não especificado

CPU: MOS Technology 6507

Vídeo: 160 x 192 pixels, 128 cores

Áudio: 2 canais de som

Controles: Joystick de 1 botão

Mídia: Cartucho

Referências

AtariAge (www.atariage.com)

Classic Gaming (www.classicgaming.com)

Museum of the Game (www.arcade-museum.com)

Explore mais sobre este clássico atemporal e descubra como Night Driver ajudou a moldar a história dos jogos de corrida e dos videogames!

A maioria dos campos resultou em um conteúdo inicial interessante. Por estarmos usando a API de geração de texto do ChatGPT, alguns campos não seriam resultados possíveis, como Galeria de imagens e Modelo 3D.

Após analisarmos o conteúdo de texto gerado, chegamos à conclusão de que havia alguns pontos para trabalharmos e melhorar o texto gerado. Precisamos expandir mais o texto, que foi gerado num formato de “resumo” e reduzir a repetição que a IA criou durante o texto, assim como o uso de adjetivos.

Entendemos que seria importante deixarmos claro o tipo de linguagem que gostaríamos de trabalhar. Seguindo os exemplos presentes no site do Bojogá, a linguagem que buscamos seria entre o formal e o informal, então buscamos tornar o texto mais formal e informativo. O excesso de informalidade e a falta de informações aprofundadas faz com que o texto pareça mais uma criação de conteúdo para fãs do que um artigo de caráter informativo e educativo.

Atentamos para o fato de que a intenção dos artigos é que eles pudessem ser usados para complementar pesquisas e não apenas para curiosidade.

Tendo feito esta análise, refinamos o prompt, detalhando o tom de linguagem do texto, para tornar mais apropriado para nosso fim. Decidimos também subdividir e refinar um alguns tópicos em específico, antes de nos aprofundarmos com o conteúdo completo desejado para o post.

Para este teste escolhemos nos focar mais no histórico do jogo e informações gerais sobre ele. O segundo teste foi realizado com este prompt:

2. Segundo Prompt utilizado:

Crie um texto para um site de museu de games em português sobre o jogo Night Driver, do console Atari 2600. Faça um texto bem rico em informações e não utilize muitos adjetivos, num tom mais jornalístico. Siga essa estrutura: Introdução: um parágrafo trazendo informações gerais sobre o jogo, como seu gênero, qual empresa o desenvolveu, ano de publicação, etc.
Histórico: qual ano de publicação do jogo em seu país de origem. Se ele foi ou não publicado no Brasil, e em qual ano. Um pouco sobre o histórico da empresa que o desenvolveu e como este jogo se encaixa na estratégia dessa empresa.
O Jogo: Dois a três parágrafos falando sobre a narrativa (se o jogo tiver), como é seu visual, seu áudio. Um parágrafo sobre legado: mencionando se deixou um legado ao inspirar outros jogos e em quais jogos se inspirou.

O resultado gerado:

Introdução

Night Driver é um jogo de corrida desenvolvido e publicado pela Atari para o console Atari 2600. Lançado originalmente em 1978, o jogo é considerado um dos primeiros exemplos de jogos de corrida em primeira pessoa. Night Driver coloca o jogador no controle de um carro, com o objetivo de evitar obstáculos e alcançar a maior pontuação possível dentro de um limite de tempo.

Histórico

Night Driver foi publicado nos Estados Unidos em 1978 e chegou ao Brasil no início dos anos 1980, quando o Atari 2600 ganhou popularidade no país. A Atari, fundada em 1972 por Nolan Bushnell e Ted Dabney, se destacou como uma das pioneiras na indústria de videogames. O lançamento de Night Driver fazia parte da estratégia da empresa de expandir o portfólio de jogos para o Atari 2600, buscando inovar e oferecer experiências de jogo únicas para os jogadores.

O Jogo

Night Driver não possui uma narrativa complexa, focando sua jogabilidade na experiência de dirigir em alta velocidade durante a noite. O visual do jogo é bastante simples, com gráficos monocromáticos que simulam a estrada através de linhas e pontos de referência,

representando as laterais da pista. O jogador vê a estrada do ponto de vista do motorista, com postes de luz piscando nas laterais para dar a impressão de movimento e velocidade. O áudio de Night Driver é limitado, como era comum nos jogos da época, mas inclui sons básicos de motor e colisões que contribuem para a imersão do jogador. A simplicidade visual e sonora do jogo exige que os jogadores usem a imaginação para se sentirem verdadeiramente na pele de um piloto noturno.

Mecânica

Night Driver deixou um legado significativo na indústria de jogos de corrida. Foi uma das primeiras tentativas de criar uma perspectiva em primeira pessoa, influenciando jogos posteriores que exploraram e aprimoraram essa experiência. Títulos como Pole Position e Out Run, que se tornaram grandes sucessos na década de 1980, devem parte de sua inspiração às inovações introduzidas por Night Driver. Ao oferecer uma nova forma de experimentar corridas virtuais, Night Driver ajudou a pavimentar o caminho para a evolução dos jogos de corrida que conhecemos hoje.

Após este teste, entendemos que o texto ficou mais claro e informativo que o anterior. O texto ficou com uma estrutura mais contínua e pudemos perceber avanço em pontos destacados em nossa última análise. Mesmo assim, ainda sentimos falta de mais informações sobre como funciona o jogo e a mecânica dele.

Na introdução mencionou um pouco sobre isso, mas seria importante estar presente na parte “O Jogo”, que faltou explorar isso mais.

Decidimos incluir denovo informações sobre o mercado, curiosidades e a ficha técnica novamente para o próximo teste.

Para o teste seguinte, resolvemos mudar a estrutura do resultado gerado para permitir a inclusão e integração automática com o sistema do site. Para este teste seguinte, alteramos a formatação para JSON, que permitiria a divisão mais clara dos campos e geração da formatação pelo nosso sistema. Incluímos novamente os campos que não foram utilizados no teste anterior.

3. Prompt utilizado:

Crie um texto para um site de museu de games em português sobre o jogo Night Driver, do console Atari 2600. Faça um texto bem rico em informações e não utilize muitos adjetivos, num tom mais jornalístico. Siga a seguinte estrutura e responda na formatação de JSON proposta abaixo, com os seguintes dados:

```
{
```

```
historico: "qual ano de publicação do jogo em seu país de origem. Se ele foi ou não publicado no Brasil, e em qual ano. Traga os dados disponíveis sobre como foi o desenvolvimento do jogo e quem foram os desenvolvedores.",
o_jogo: "Dois a três parágrafos falando sobre o jogo: a narrativa (se o jogo tiver); como é seu visual; seu áudio; como jogar: suas mecânicas, controles, etc. Um parágrafo sobre seu legado: mencionando se deixou um legado ao inspirar outros jogos e em quais jogos se inspirou.",
mercado: "Um parágrafo sobre como o jogo se encaixa na estratégia da empresa que o desenvolveu e no mercado nacional e internacional."
curiosidades: "Um parágrafo de curiosidades sobre o jogo: fatos desconhecidos, segredos, etc.",
mídia: "tipo de mídia no qual ele foi disponibilizado",
desenvolvido_por: "nome da empresa que o desenvolveu",
publicado_por: "nome da empresa que o publicou",
lançado_em: "ano de lançamento, mês e data se a informação estiver disponível",
plataformas: "plataformas em que foi lançado",
designer: "game designer creditado no desenvolvimento do jogo",
compositor: "compositor da trilha sonora do jogo, caso a informação esteja disponível",
taxonomia: "gêneros de jogo em que ele se encaixa",
jogadores: "número de jogadores suportados pelo jogo"
}
```

O resultado gerado foi:

```
{ "historico": "Night Driver foi publicado pela primeira vez nos Estados Unidos em 1976 como um arcade e, posteriormente, foi lançado para o Atari 2600 em 1980. O jogo foi desenvolvido pela Atari, Inc. A versão para Atari 2600 foi um dos primeiros jogos de corrida disponíveis para consoles domésticos. Não há registros claros sobre o lançamento oficial do jogo no Brasil, mas ele fez parte da biblioteca de jogos disponíveis para o Atari 2600 no país, muito provavelmente importado por entusiastas e lojas especializadas.", "o_jogo": "Night Driver é um jogo de corrida que simula a experiência de dirigir um carro em alta velocidade durante a noite. O jogador assume o controle de um veículo visto de uma perspectiva em primeira pessoa, com a estrada sendo representada por uma série de blocos verticais que formam as bordas do caminho. O jogo não possui uma narrativa elaborada, concentrando-se exclusivamente na jogabilidade. O visual do jogo é bastante simples, utilizando gráficos rudimentares típicos da época, com o fundo totalmente preto para representar a noite. O áudio é minimalista, com sons básicos que simulam o motor do carro e colisões. A mecânica de jogo é direta: o jogador usa o joystick para controlar a direção do carro, desviando de obstáculos e mantendo-se na estrada. A velocidade aumenta progressivamente, aumentando a dificuldade. Night Driver é considerado um precursor do gênero de corrida, influenciando títulos posteriores que exploraram a perspectiva em primeira pessoa em jogos de corrida. Embora o jogo tenha sido rudimentar, ele abriu caminho para o desenvolvimento de outros jogos de corrida e simuladores mais complexos, como Pole Position e Gran Turismo.", "mercado": "Night Driver se encaixou perfeitamente na estratégia da Atari de expandir sua linha de jogos de arcade para o mercado doméstico. Na época, a Atari buscava trazer experiências de arcade para o console Atari 2600,
```

```
capitalizando a popularidade dos jogos de corrida. Internacionalmente, Night Driver ajudou a consolidar o Atari 2600 como uma plataforma de jogos diversificada, capaz de oferecer experiências variadas em diferentes gêneros. No mercado brasileiro, o jogo chegou através de importações e cópias licenciadas, contribuindo para a popularização do console no país.", "curiosidades": "Uma curiosidade interessante sobre Night Driver é que ele foi um dos primeiros jogos a utilizar uma perspectiva em primeira pessoa, o que era uma inovação para a época. Além disso, o jogo não possuía gráficos para representar o carro do jogador na versão para Atari 2600. Para compensar essa ausência, muitos jogadores improvisavam e colavam adesivos de carro na tela para simular a presença do veículo.", "mídia": "cartucho", "desenvolvido_por": "Atari, Inc.", "publicado_por": "Atari, Inc.", "lançado_em": "1980", "plataformas": "Atari 2600, arcade", "designer": "Dave Shepperd", "compositor": "Informação não disponível", "taxonomia": "Corrida, Simulador", "jogadores": "1 jogador" }
```

De início, percebemos que o resultado não ficou “human-readable”, ou seja, facilmente legível por pessoas, mas isso seria importante e mais interessante para nossa integração com o site. O resultado estar em JSON facilita a leitura de cada campo individual e a formatação visual que torna o conteúdo organizado e de fácil leitura seria feita pelo sistema em seguida.

Os parágrafos ficaram mais robustos, contendo mais informações relevantes. Especificarmos o tamanho desejado para cada seção, em número de parágrafos, contribuiu para uma formatação interessante de tamanho para o ChatGPT, que entregou resultados mais satisfatórios neste sentido.

Em nosso próximo teste, testamos solicitar o campo “links_de_referência”, solicitando ao ChatGPT que gerasse alguns links que pudessem ser utilizados para embasar as informações retornadas. Também reformulamos a solicitação do campo “histórico”.

4. Prompt utilizado:

Crie um texto para um site de museu de games em português sobre o jogo Night Driver, do console Atari 2600. Faça um texto bem rico em informações e não utilize muitos adjetivos, num estilo de escrita de artigo jornalístico. Siga a seguinte estrutura e responda na formatação de JSON proposta abaixo, com os seguintes dados:

```
{  
  historico: "Um a dois parágrafos sobre o histórico do jogo, qual ano de publicação do jogo em seu país de origem. Se ele foi ou não publicado no Brasil, e em qual ano. Traga os dados disponíveis sobre como foi o desenvolvimento do jogo e quem foram os desenvolvedores."
```

```
o_jogo: "Dois a três parágrafos falando sobre o jogo: a narrativa (se o jogo tiver); como é seu visual; seu áudio; como jogar: suas mecânicas, controles, etc. Um parágrafo sobre seu legado: mencionando se deixou um legado ao inspirar outros jogos e em quais jogos se inspirou.",  
mercado: "Um parágrafo sobre como o jogo se encaixa na estratégia da empresa que o desenvolveu e no mercado nacional e internacional."  
curiosidades: "Um parágrafo de curiosidades sobre o jogo: fatos desconhecidos, segredos, etc.",  
mídia: "tipo de mídia no qual ele foi disponibilizado",  
desenvolvido_por: "nome da empresa que o desenvolveu",  
publicado_por: "nome da empresa que o publicou",  
lançado_em: "ano de lançamento, mês e data se a informação estiver disponível",  
plataformas: "plataformas em que foi lançado",  
designer: "game designer creditado no desenvolvimento do jogo",  
compositor: "compositor da trilha sonora do jogo, caso a informação esteja disponível",  
taxonomia: "gêneros de jogo em que ele se encaixa",  
jogadores: "número de jogadores suportados pelo jogo",  
links_de_referência: "links para sites de onde foram extraídos os dados deste artigo"  
}
```

O resultado gerado foi:

```
{ "historico": "Night Driver foi lançado originalmente em 1976 como um jogo arcade desenvolvido pela Atari Inc. Mais tarde, em 1980, foi adaptado para o console Atari 2600. O jogo não teve uma narrativa complexa, sendo um dos primeiros simuladores de direção em perspectiva em primeira pessoa. No Brasil, o Atari 2600 e seus jogos, incluindo Night Driver, foram distribuídos pela Polyvox, a partir de 1983. O jogo foi desenvolvido por Rob Fulop, que posteriormente se tornaria um dos principais desenvolvedores da Imagic, uma empresa conhecida por criar jogos para o Atari 2600. A versão do Atari 2600 foi significativa na popularização dos jogos de corrida em consoles domésticos.", "o_jogo": "Night Driver é um jogo de corrida em que o jogador controla um carro em uma estrada noturna. O visual é minimalista, com a estrada sendo representada por barras brancas que simulam a perspectiva de uma estrada escura. O objetivo do jogador é evitar sair da estrada e desviar dos obstáculos por um determinado período de tempo para acumular pontos. O áudio é limitado a sons simples que simulam o motor do carro e colisões. As mecânicas de jogo são simples, utilizando o controle do Atari 2600 para acelerar, frear e dirigir o carro. Não há uma narrativa envolvida, focando exclusivamente na experiência de simulação de direção. No que se refere ao legado, Night Driver foi um dos primeiros jogos a oferecer uma perspectiva em primeira pessoa em um jogo de corrida, inspirando futuros títulos de corrida mais sofisticados. Jogos como 'Pole Position', da Namco, e 'Enduro', da Activision, seguiram a tradição de simular a experiência de direção iniciada por Night Driver.", "mercado": "Night Driver foi parte da estratégia da Atari de levar jogos populares de arcade para o mercado doméstico. Esta estratégia foi crucial para a popularização do Atari 2600, que dominou o mercado de consoles na época. A simplicidade do jogo
```

```
ajudou a atrair uma ampla gama de jogadores, de iniciantes a veteranos, reforçando a posição da Atari como líder no mercado de videogames. No Brasil, o jogo ajudou a consolidar o Atari 2600 como um dos consoles mais populares dos anos 80.", "curiosidades": "Uma curiosidade sobre Night Driver é que o jogo não mostrava o carro na tela. Apenas a estrada e os obstáculos eram visíveis, o que era incomum para os padrões de jogos de corrida, até mesmo para a época. A Atari utilizou essa abordagem devido às limitações gráficas do Atari 2600. Outra curiosidade é que a versão arcade original do jogo contava com um volante físico e pedais, proporcionando uma experiência mais imersiva para os jogadores.", "mídia": "Cartucho", "desenvolvido_por": "Atari Inc.", "publicado_por": "Atari Inc.", "lançado_em": "1980", "plataformas": "Atari 2600", "designer": "Rob Fulop", "compositor": "Não disponível", "taxonomia": "Simulador de Corrida", "jogadores": "1", "links_de_referência": [ "https://www.atariage.com/software_page.html?SoftwareLabelID=290", "https://www.mobygames.com/game/atari-2600/night-driver", "https://en.wikipedia.org/wiki/Night_Driver_(video_game)" ] }
```

Percebemos que o campo “historico” teve um resultado mais satisfatório, mas os links retornados em “links_de_referencia” eram, em sua maior parte, falhos ou inexistentes.

Realizamos mais um refinamento seguinte, considerando os seguintes pontos: o novo prompt trouxe melhorias na estrutura e detalhamento em relação ao anterior. Exigimos a marcação de parágrafos com <p> no JSON (para tornar possível de processar pelo sistema e gerar as páginas do artigo adequadamente), separamos a explicação das mecânicas do jogo em um parágrafo distinto e expandimos a seção de curiosidades para até dois parágrafos. Além disso, especificamos que os links_de_referência devem conter sites confiáveis, tornando a exigência de fontes mais clara.

Também há pequenas mudanças na nomenclatura do JSON, como “publicado por” para “publicado_por” e “lançado em” para “lancado_em” (sem acento). Essas alterações visam maior padronização e tornar o resultado mais robusto, podendo ser lido e processado pelo sistema.

5. Prompt utilizado:

```
Crie um texto para um site de museu de games em português sobre o jogo Night Driver, do console Atari 2600. Faça um texto bem rico em informações e não utilize muitos adjetivos, num estilo de escrita de artigo jornalístico. Siga a seguinte estrutura e responda na formatação de JSON proposta abaixo, com os seguintes dados. Demarque com a tag '<p>' um fim de parágrafo dentro das strings do JSON:
```

```
{
```

```
historico: "Um a dois parágrafos sobre o histórico do jogo, qual ano de publicação do jogo em seu país de origem. Se ele foi ou não publicado no Brasil, e em qual ano. Traga os dados disponíveis sobre como foi o desenvolvimento do jogo e quem foram os desenvolvedores.",
o_jogo: "Dois a três parágrafos falando sobre o jogo: a narrativa (se o jogo tiver); como é seu visual; seu áudio. Um parágrafo sobre como jogar: suas mecânicas, controles, progressão, se existe algum sistema de pontuação. Um parágrafo sobre seu legado: mencionando se ele foi influente o suficiente para inspirar/influenciar outros jogos e/ou mecânicas e quais foram estes jogos e mecânicas. Também mencionar neste parágrafo em quais jogos ele se baseou/inspirou.",
mercado: "Um parágrafo sobre como o jogo se encaixa na estratégia da empresa que o desenvolveu e o seu impacto no mercado nacional e internacional."
curiosidades: "Um ou dois parágrafos de curiosidades sobre o jogo: fatos desconhecidos, segredos, etc. Traga aqueles que forem considerados mais obscuros ou interessantes.",
midia: "tipo de mídia no qual ele foi disponibilizado",
desenvolvido_por: "nome da empresa que o desenvolveu",
publicado_por: "nome da empresa que o publicou",
lancado_em: "ano de lançamento, mês e data se a informação estiver disponível",
plataformas: "plataformas em que foi lançado",
designer: "game designer creditado no desenvolvimento do jogo",
compositor: "compositor da trilha sonora do jogo, caso a informação esteja disponível",
taxonomia: "gêneros de jogo em que ele se encaixa",
jogadores: "número de jogadores suportados pelo jogo",
links_de_referência: "apresente sites que contenham as informações sobre o jogo mencionado"
}
```

O resultado gerado:

```
{
  "historico": "Night Driver foi lançado originalmente em 1976 como um arcade pela Atari, sendo posteriormente adaptado para o Atari 2600 em 1980. O jogo foi um dos primeiros a simular uma experiência de direção noturna, um conceito inovador para a época. O desenvolvimento da versão para o Atari 2600 foi liderado por Rob Fulop, que mais tarde seria reconhecido por outros trabalhos de destaque na indústria dos games. O jogo não trouxe uma narrativa complexa, mas focou em proporcionar uma sensação de velocidade e desafio em um ambiente de baixa visibilidade. No Brasil, o jogo foi lançado pela Polyvox, distribuidora oficial do Atari no país, consolidando-se como um dos títulos mais populares do console.",
```

"o_jogo": "Night Driver apresenta uma perspectiva em primeira pessoa, onde o jogador dirige um carro por uma estrada escura, com a única visibilidade sendo a das laterais da pista, representadas por linhas brancas que avançam em direção ao jogador. O visual é minimalista, refletindo as limitações técnicas do Atari 2600, com gráficos simples e um fundo preto. O áudio é igualmente básico, composto por sons que simulam o ronco do motor e colisões.<p>O objetivo do jogo é guiar o carro pela estrada, evitando sair da pista ou colidir com obstáculos. A mecânica é simples: o jogador usa um joystick para mover o carro para esquerda e direita, enquanto o botão serve para acelerar. Não há uma progressão em níveis tradicionais, mas o jogo aumenta a dificuldade à medida que o jogador acumula pontos. O sistema de pontuação é baseado na distância percorrida sem acidentes.<p>Embora Night Driver não tenha gerado uma série de sequências diretas, ele influenciou o desenvolvimento de futuros jogos de corrida, estabelecendo as bases para o gênero em consoles domésticos. Seu impacto pode ser visto em títulos posteriores que buscaram recriar a experiência de direção com visuais e jogabilidade mais sofisticados."

"mercado": "Night Driver se encaixou perfeitamente na estratégia da Atari de explorar e inovar em novos gêneros de jogos para o Atari 2600, buscando oferecer experiências variadas aos jogadores. Internacionalmente, o jogo foi bem recebido, ajudando a consolidar o Atari 2600 como uma plataforma capaz de simular experiências complexas de arcade, mesmo com suas limitações técnicas. No mercado nacional, Night Driver contribuiu para o crescimento da popularidade dos consoles da Atari entre os jogadores brasileiros, marcando presença como um dos títulos essenciais da biblioteca do console."

"curiosidades": "Uma curiosidade interessante sobre Night Driver é que, devido às limitações gráficas do Atari 2600, o carro do jogador não é realmente desenhado na tela. Em vez disso, uma sobreposição de plástico, fornecida com o cartucho do jogo, era colocada na TV para simular a imagem do carro. Outro fato curioso é que Night Driver foi um dos primeiros jogos a utilizar uma perspectiva em primeira pessoa, algo raro na época e que se tornaria um padrão para jogos de simulação de direção nos anos seguintes."

"midia": "cartucho",

"desenvolvido_por": "Atari, Inc.",

"publicado_por": "Atari, Inc.",

"lancado_em": "1980",

"plataformas": "Atari 2600",

"designer": "Rob Fulop",

"compositor": "Não disponível",

"taxonomia": "Corrida, Simulação",

"jogadores": "1 jogador",

"links_de_referência": [

```
"https://www.retrogamer.net/retro_games80/night-driver/",  
"https://www.atariage.com/software_page.php?SoftwareID=1333",  
"https://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=8882"  
]  
}
```

Infelizmente, no entanto, os links gerados ainda eram inválidos. Entendemos que o ChatGPT não estaria preparado para gerar links válidos e úteis para embasar a criação dos posts. Assim sendo, decidimos realizar esta checagem manualmente para os posts.

No entanto, tivemos boas melhorias nos resultados dos parágrafos que foram solicitados. Assim sendo, chegamos a um resultado bem satisfatório para os prompts dos jogos.

Outros Prompts

Também realizamos o prompt para consoles. O processo foi simplificado, por se embasar em todo o refino que realizamos com os prompts para jogos. A estrutura ficou semelhante ao de jogos. Assim ficou a estrutura do prompt para consoles:

```
Crie um texto para um site de museu de games em português sobre o console $nome_do_console. Faça um texto rico em informações, evitando muitos adjetivos, com um estilo de escrita semelhante ao de um artigo jornalístico. Siga a estrutura e a formatação de JSON proposta abaixo, utilizando a tag <p> para demarcar o fim de cada parágrafo dentro das strings:  
{  
  "historico": "Um a dois parágrafos sobre o histórico do console, incluindo o ano de lançamento em seu país de origem e, se aplicável, no Brasil. Descreva brevemente o contexto de seu desenvolvimento, as motivações da empresa criadora e os principais desafios enfrentados na criação do console.",  
  "o_console": "Dois a três parágrafos sobre o console. Inclua informações sobre seu design visual, características técnicas (como processador, memória, etc.), inovação tecnológica e funcionalidades únicas. Um parágrafo sobre a experiência do usuário: controles, interface, conectividade, tipos de jogos suportados. Um parágrafo sobre seu legado: impacto na indústria, consoles ou tecnologias que inspirou e se foi um marco histórico.",  
  "mercado": "Dois parágrafos sobre o impacto do console no mercado. Discuta como ele se encaixou na estratégia da empresa desenvolvedora, vendas globais e desempenho no mercado nacional (se aplicável). Traga dados sobre premiações, recordes e repercussão comercial ou crítica.",  
  "curiosidades": "Um ou dois parágrafos com curiosidades sobre o console, incluindo informações pouco conhecidas, edições limitadas, periféricos exclusivos ou segredos relacionados ao desenvolvimento.",
```



```
"acessorios": "Uma lista dos acessórios mais comuns ou importantes do console, incluindo controles adicionais, periféricos exclusivos e expansões de hardware relevantes.",  
"jogos": "Uma lista dos jogos mais importantes ou expressivos lançados para o console, incluindo títulos exclusivos e aqueles que foram marcos ou representativos da plataforma.",  
"midia": "O tipo de mídia que o console utilizava para os jogos (cartucho, CD, digital, etc.).",  
"desenvolvido_por": "Nome da empresa que desenvolveu o console.",  
"publicado_por": "Nome da empresa que o publicou, caso seja diferente da desenvolvedora.",  
"lancado_em": "Data completa de lançamento, se disponível (ano, mês e dia).",  
"plataformas": "Plataformas ou modelos relacionados ao console.",  
"designer": "Nome(s) do(s) designer(s) responsável(is) pelo design do console, se houver crédito específico.",  
"compositor": "Compositor da trilha sonora dos menus ou do sistema operacional do console, caso aplicável.",  
"taxonomia": "Categorias ou gêneros de jogos que o console suportava de maneira relevante.",  
"jogadores": "Número de jogadores que o console suporta (local ou online).",  
"links_de_referência": "Links para sites confiáveis contendo informações sobre o console."  
}
```