

## 1.0. Definição dos Parâmetros:

Abaixo estão listados todos os parâmetros do jogo que foram considerados importantes a serem gravados para a descoberta de conhecimento.

### Dados relevantes dos sensores:

A1 - Sensor de Respiração

A2 - Sensor de ECG (electrocardiography)

A3 - Sensor de EDA (Electrodermal Activity)

A4 - Sensor de Pulso PPG (photoplethysmography)

### Obs:

1. O campo que está marcado como EDA apenas está dividindo o valor do EDA por 1000
2. O problema dos dados de ECG e PPG é não estarem em batimentos por segundo. Para calcular isso é preciso um pouco a mais de trabalho, ai vou ver com o João se vai ser usado ou não.

### Os valores de:

Counter, TIMESTAMP, TIMESTAMP\_DEVICE, COUNTER, D1, D2, D3, D4, A5, A6, MARKER podem ser ignorados porque são apenas para o sistema ou então sensores desligados.

### Dados do Jogo:

TIME - *[float]* tempo em segundos desde o início do jogo;

PAC-MAN\_X - *[int]* posição X em pixels do Pac-Man na tela;

PAC-MAN\_Y - *[int]* posição Y em pixels do Pac-Man na tela;

BLINK\_X - *[int]* posição X em pixels do Fantasma Vermelho na tela;

BLINK\_Y - *[int]* posição Y em pixels do Fantasma Vermelho na tela;

BLINK\_ALIVE - *[int]* informa se o Fantasma Vermelho está vivo ou não (1 = vivo; 0 = morto);

PINK\_X - *[int]* posição X em pixels do Fantasma Rosa na tela;

PINK\_Y - *[int]* posição Y em pixels do Fantasma Rosa na tela;

**PINK\_ALIVE** - *[int]* informa se o Fantasma Rosa está vivo ou não (1 = vivo; 0 = morto);

**INKY\_X** - *[int]* posição X em pixels do Fantasma Ciano na tela;

**INKY\_Y** - *[int]* posição Y em pixels do Fantasma Ciano na tela;

**INKY\_ALIVE** - *[int]* informa se o Fantasma Ciano está vivo ou não (1 = vivo; 0 = morto);

**CLYDE\_X** - *[int]* posição X em pixels do Fantasma Amarelo na tela;

**CLYDE\_Y** - *[int]* posição Y em pixels do Fantasma Amarelo na tela;

**CLYDE\_ALIVE** - *[int]* informa se o Fantasma Amarelo está vivo ou não (1 = vivo, 0 = morto);

**ANY\_GHOST\_DIES** - *[int]* informa se algum fantasma está morto (1 = sim, 0 = não);

**BLINK\_DISTANCE** - *[float]* distância entre o Fantasma Vermelho e o Pac-Man;

**PINK\_DISTANCE** - *[float]* distância entre o Fantasma Rosa e o Pac-Man;

**INKY\_DISTANCE** - *[float]* distância entre o Fantasma Ciano e o Pac-Man;

**CLYDE\_DISTANCE** - *[float]* distância entre o Fantasma Amarelo e o Pac-Man

**Ghosts Distance** - *[float]* menor distância entre os Fantasmas e o Pac-Man;

**PAC\_MAN\_SPEED** - *[int]* *[Parâmetro]* Velocidade do Pac-Man;

**ENEMIES\_SPEED** - *[int]* *[Parâmetro]* velocidade dos inimigos;

**GHOSTS\_SCARED** - *[int]* indica se os fantasmas estão assustados (1 = sim, -1 = não)

**ENEMIES\_DIE** - *[int]* número de inimigos capturados;

**GAME\_STATUS** - *[int]* status atual do jogo (0 = inicializando; 1 = Em Jogo; 2 = Pac-Man Morto; 3 = Tela de Pontuação);

**LIVES** - *[int]* *[Parâmetro]* número de vidas disponíveis para o Pac-Man (mínimo = 1; máximo = 10);

**PAC\_DOTS** - *[int]* número de bolinhas disponíveis para o Pac-Man comer;

**COMPLETE** - *[float]* percentual do jogo completo. Leva em consideração quantas bolinhas o Pac-Man comeu em relação ao total de bolinhas;

**POINTS** - *[int]* pontuação do jogador;

**HIGH\_SCORE** - *[int]* maior pontuação do jogador

**START\_TIMESTAMP** - *[int]* *[Parâmetro]* timestamp em milissegundos passado por parâmetro para saber que horas o jogo iniciou;

**DISPLAY\_SIZE\_PX** - *[string]* dimensões em pixels da tela de exibição do jogo (ex: 1920x1080).

**SAMPLING\_RATE** - *[int]* *[Parâmetro]* frequência de atualização de registros no Log (Ex: 60 = 60 linhas de log por segundo);

**LEVEL** - *[int]* *[Parâmetro]* nível do jogo. Apenas para referência nas análises, não altera o jogo;

**DYNAMIC\_SPEED** - *[int]* *[Parâmetro]* indica se a velocidade do Pac-Man e dos inimigos é dinâmica ou estática. (1 = dinâmica; 0 = estática).

**PAC\_DOTS\_TOTAL** - *[int]* número total de bolinhas para o Pac-Man comer.