



Embarcadero Conference



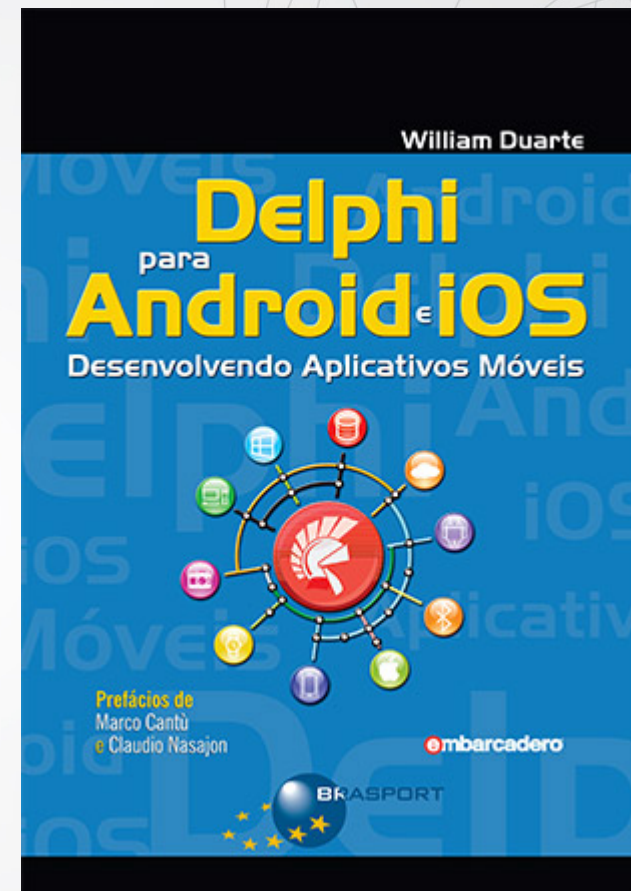
Jogos Utilizando Sensores de Movimento

[William Duarte]

[Will.i.am]



- Embarcadero MVP
- Delphi Certified Developer
- Autor do Livro: “Delphi para Android e iOS”
- + de 11 anos de experiência
- Líder Técnico na Nasajon Sistemas



Embarcadero conference

[DOJO – Como Funciona]

Os Dojos de programação foram criados para desafiar programadores com algoritmos complexos, diferente de algumas empresas ou trabalhos onde você acostuma com as lógicas e regras de negócio e com o tempo acaba apenas replicando aquilo onde você teve que pensar uma única vez.

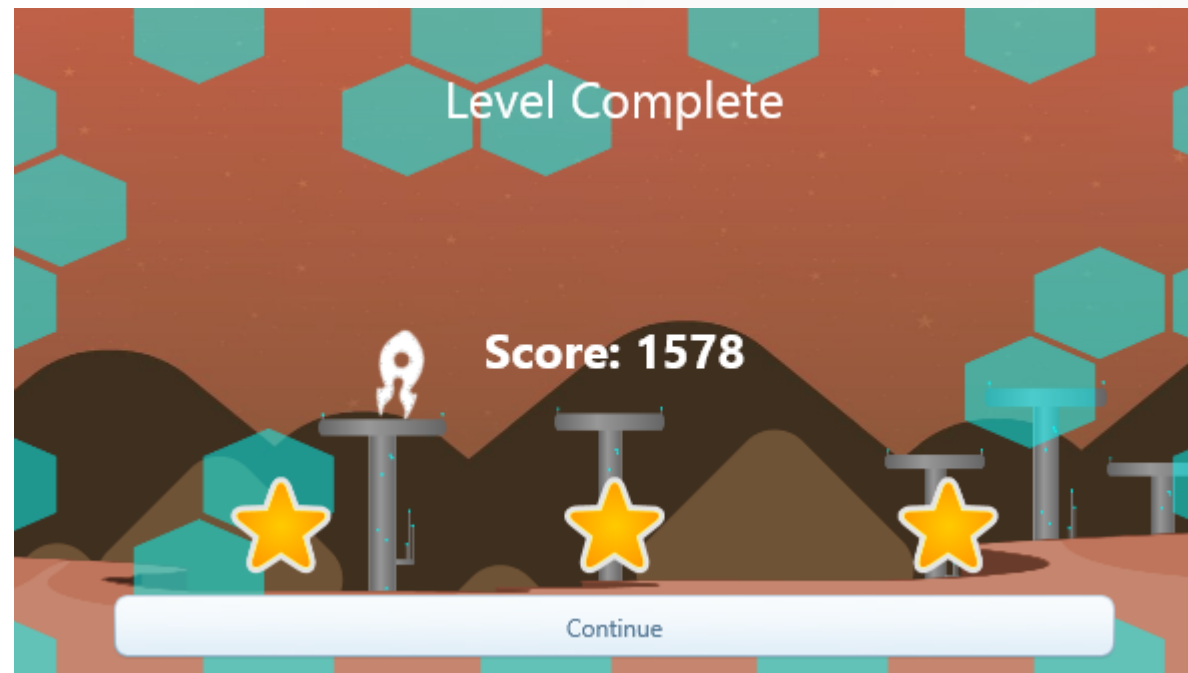
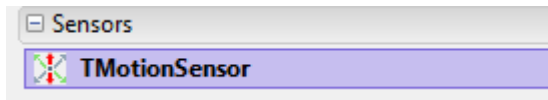
Ele leva esse nome por ser baseado nos Dojos de artes marciais, onde no tatame é feito um círculo e enquanto dois lutadores aprendem na prática, os demais aprendem olhando.

Nos dojos de programação a ideia é a mesma, enquanto duas pessoas estão codificando na máquina as demais aprendem olhando o raciocínio e o caminho que essas pessoas estão seguindo.

É muito importante ressaltar que os dojos não são competições de quem programa melhor ou de quem resolve problemas mais rápidos. O espírito da coisa toda é ser colaborativo e se divertir.

[DESAFIO]

- Implementar o acelerômetro no Game Mars Rocket.
- <https://github.com/EmbarcaderoPublic/DelphiArcadeGames/tree/master/Full/MarsRocket>



[DICAS]

- Utilizar componente TMotionSensor
- GameLoog (Timer)
- Buscar “orientação” da tela (Retrato ou Paisagem).
- Coordenadas X e Y (Horizontal e Vertical)



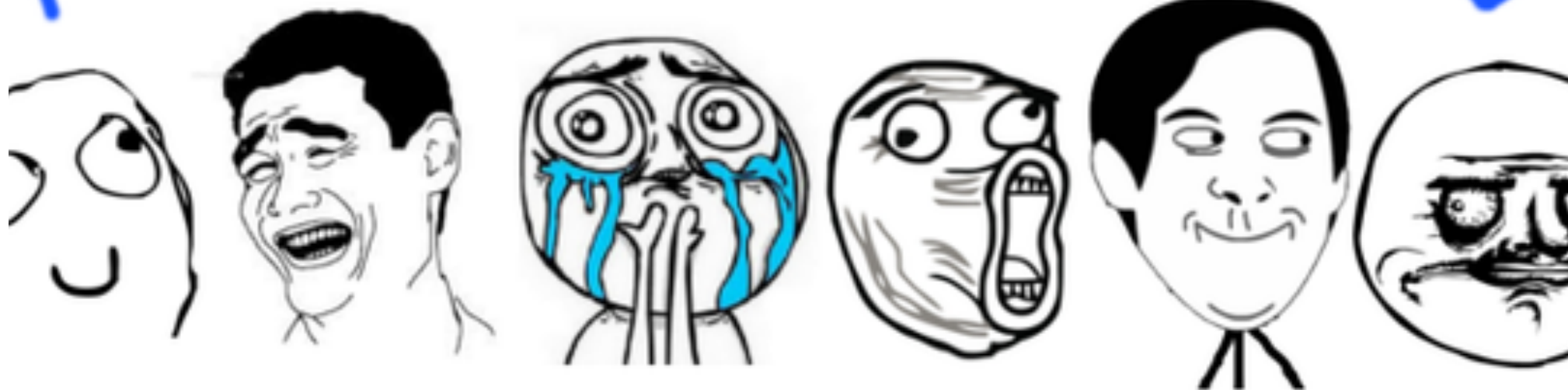
NAVIGATOR
Helping



DRIVER
Coding



ROTATE EVERY 5 MINUTES



SPECTATORS

@ wduartec@gmail.com

@wduartec

f William Duarte

[OBRIGADO]

Embarcadero





Embarcadero Conference