



**SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM COMERCIAL  
ESCOLA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL SENAC RIO GRANDE DO SUL  
CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO PARA JOGOS DIGITAIS**

**Abílio Nogueira Barros**

**UC 3(ATIVIDADE 1) – Configurar e incorporar os elementos multimídia à  
plataforma de desenvolvimento.**

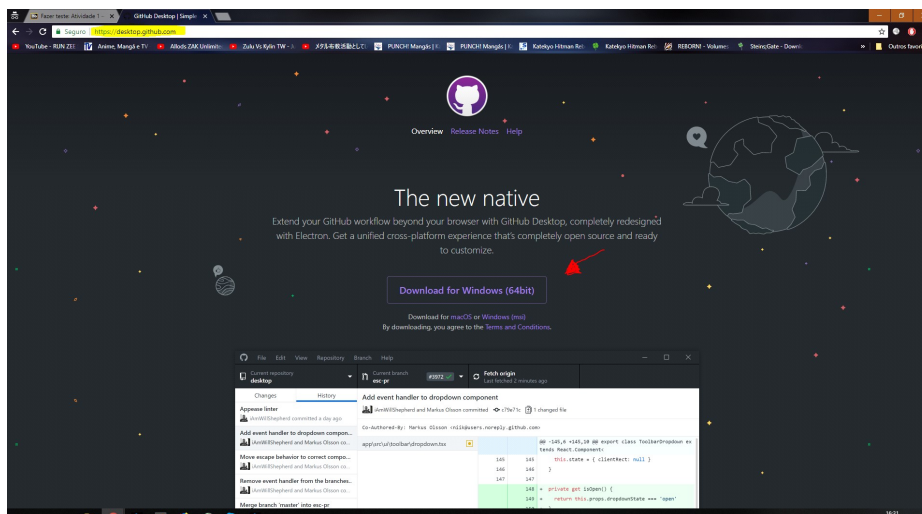
**Tutor(a) EAD: Deivith**

**Moreno  
2018**

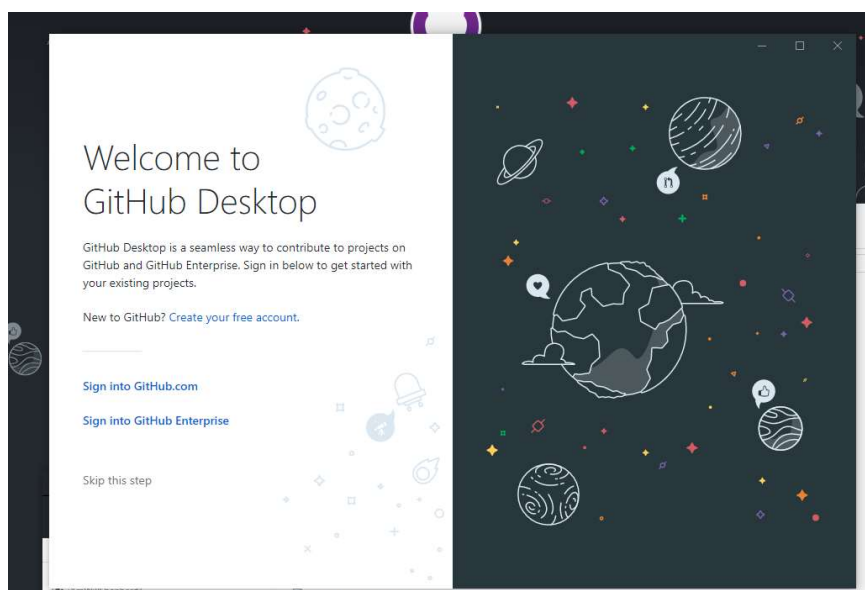
Orientações: este modelo apresenta os tópicos solicitados pela atividade. Use as descrições para guiar o seu desenvolvimento. Substitua as áreas indicadas pelas imagens obtidas no desenvolvimento das atividades.

## 1. Instalação e configuração do controle de versões

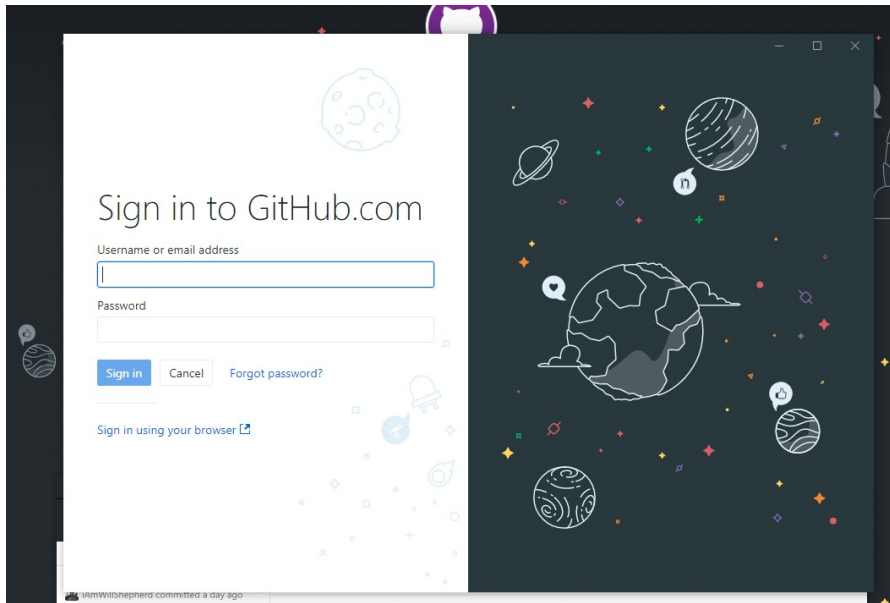
1.1. Entre no site <https://desktop.github.com> e clique em Download.



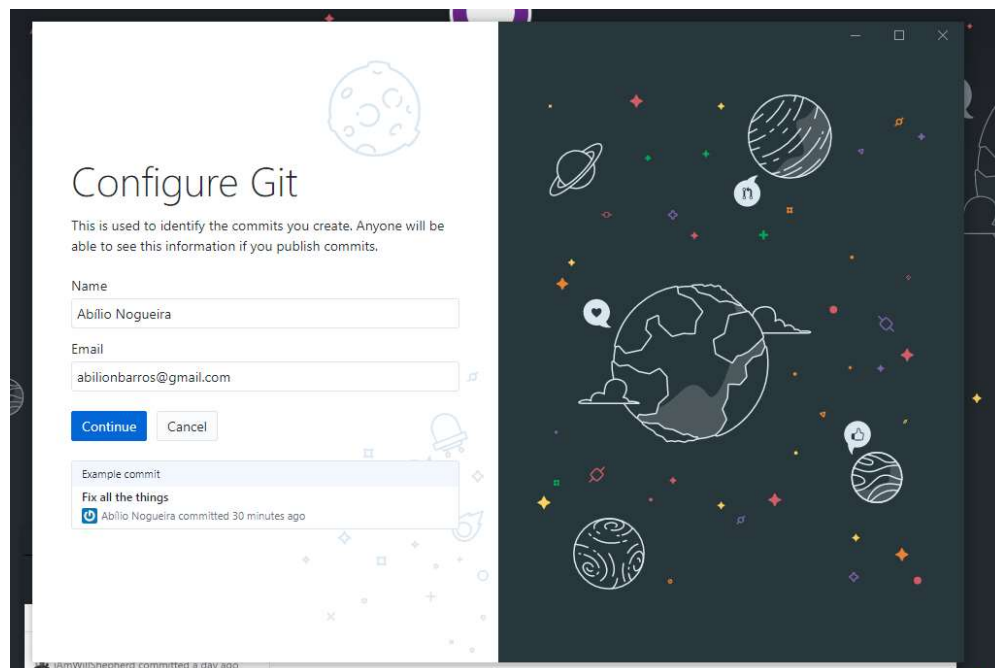
1.2 Após baixar e clicar em executar teremos essa primeira janela. Caso ainda não tenha criado uma conta você deve criar no site do Github e depois clica na opção de Sing into Github



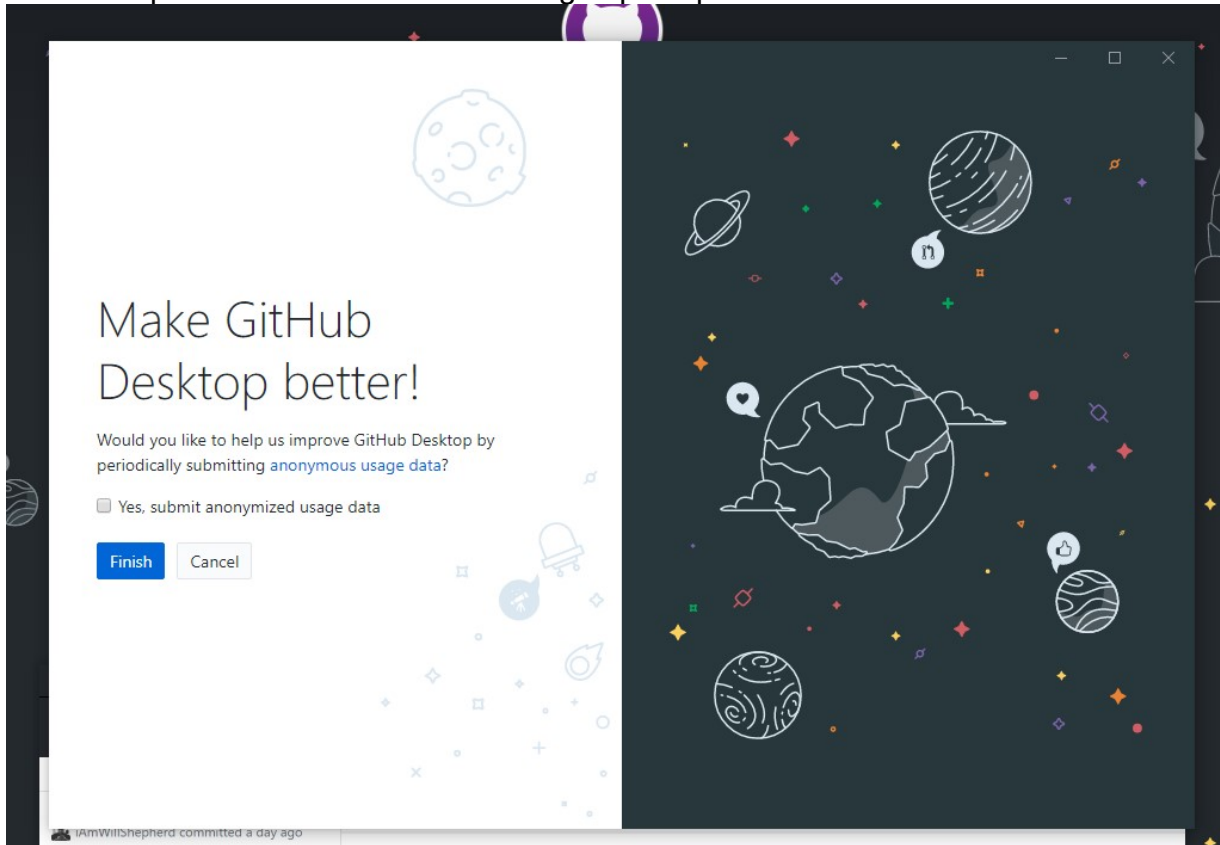
**1.3** Logo após devemos logar com nossa conta informando email ou nome do usuário e logo após a senha.



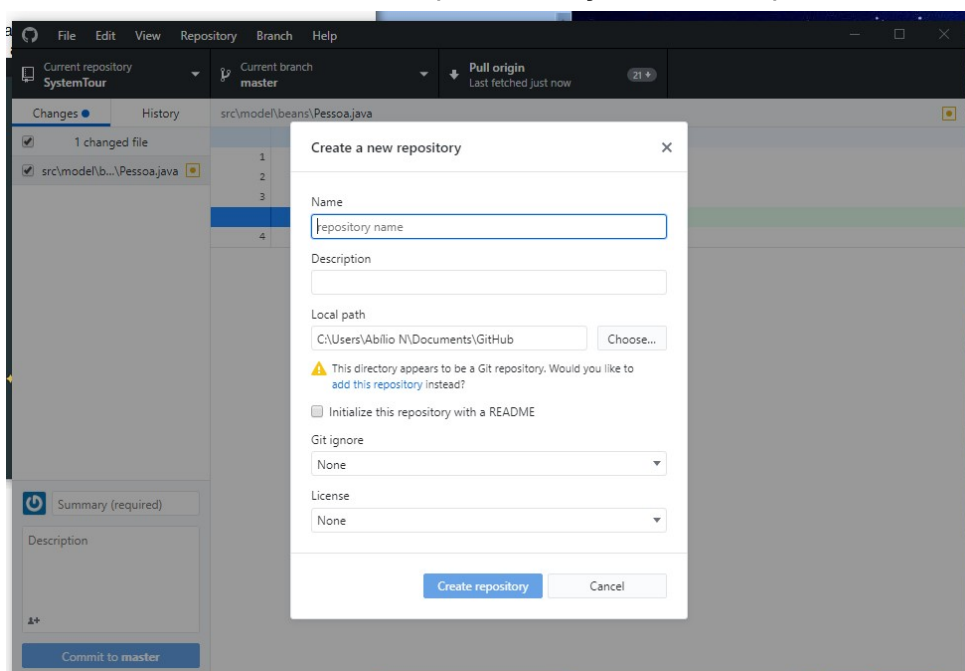
**1.4** Logo após a autenticação informamos o nome e o email que vão ser usados para identificação durante o uso do Github desktop.



1.5 No passo seguinte iremos desmarcar a caixa que autoriza o envio de informações anônimas para melhoria do sistema e logo após apertamos em Finalizar



1.6 Depois de finalizado a instalação , iremos abrir o programa , depois entrar no menu **File** e em seguida abrir a seguinte opção **New Repository {ou Ctr+N}** e em seguida teremos essa tela a baixo que você ira preencher os campos de nome , lugar e outros detalhes informados para a criação do seu repositório



## 2. Recursos

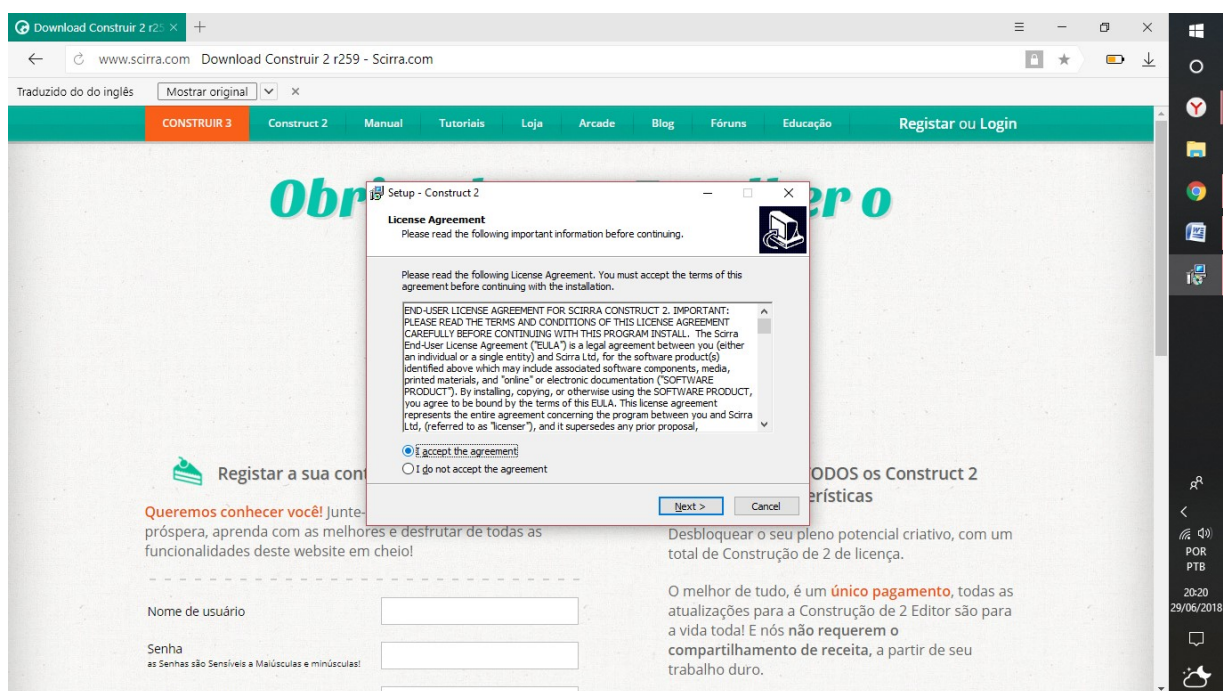
- 2.1. Biblioteca de Imagens, <https://www.construct.net/br/forum/game-development/tools-and-resources-27/kenneys-free-assets-20-000-ass-70995>  
*Contem uma vasta quantidade de imagens já no formato para o construct e são liberadas ao publico.*
- 2.2. Biblioteca de imagens , <https://opengameart.org>  
*São imagens que são de domínio publico e podem ser usadas por qualquer um.*
- 2.3. Biblioteca de Assets, <https://itch.io/game-assets/free/tag-2d>  
*Nessa coleção já temos os assests prontos para integração no projeto. Sua coleção é vasta e vai de pixel art ate a 2.5D.*

## 3. Instalação do Construct 2

- 3.1. Entre no link <https://www.scirra.com/construct2> e selecione a opção Download.

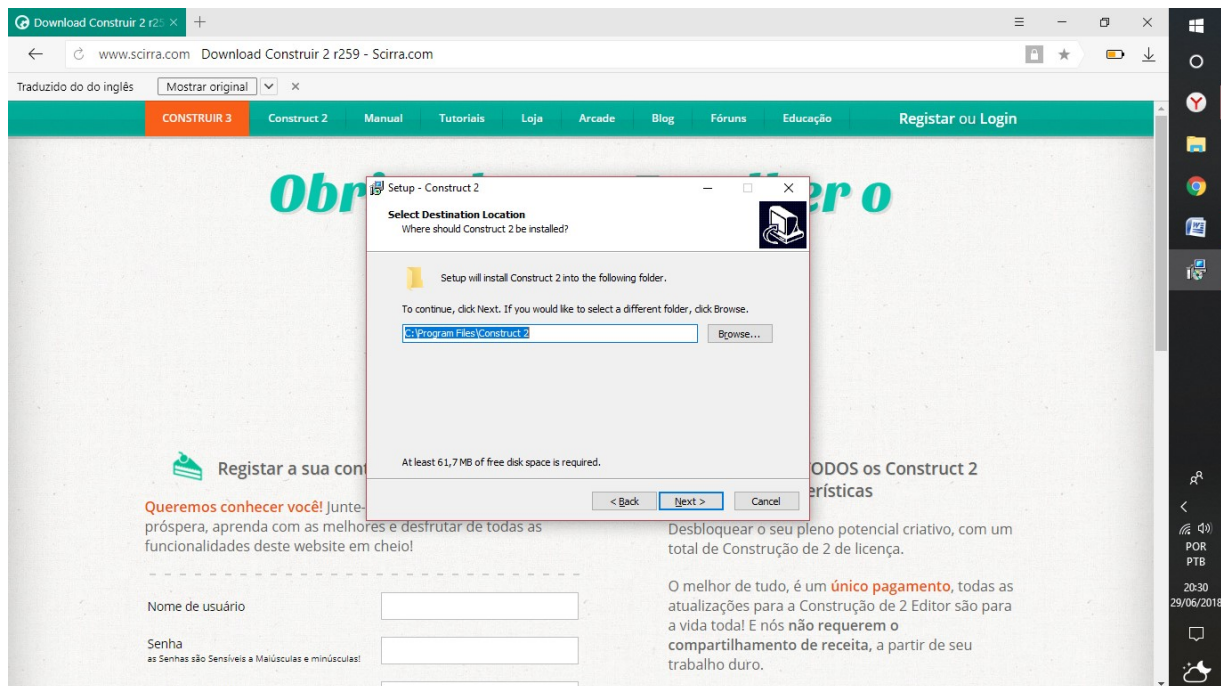


3.2 Após baixar inicie o instalador e terá que marcar a opção de aceita os termos e clicar em Next

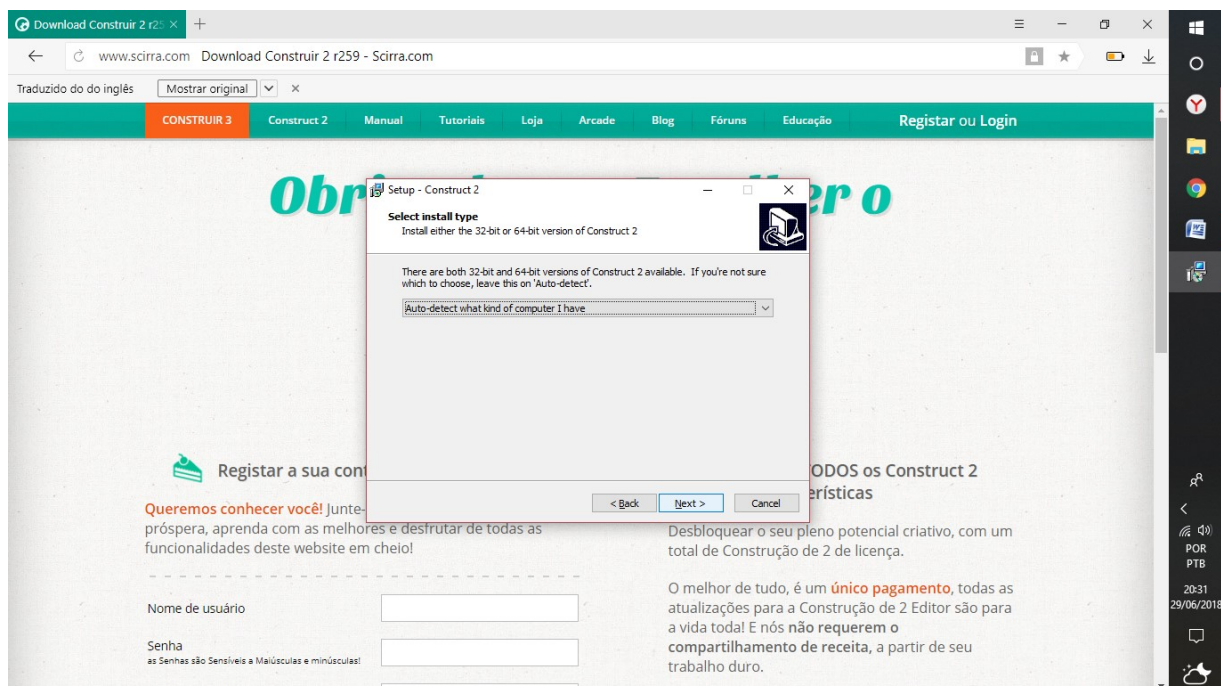


3.3 Agora informamos a pasta onde será instalado o Construct 2.

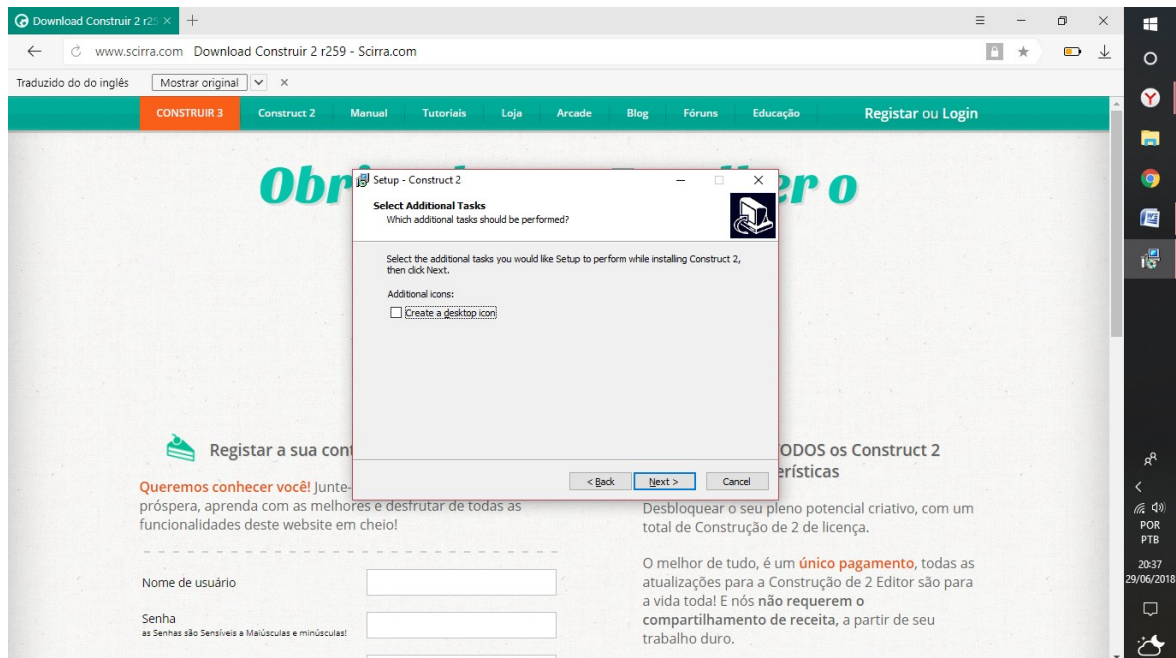




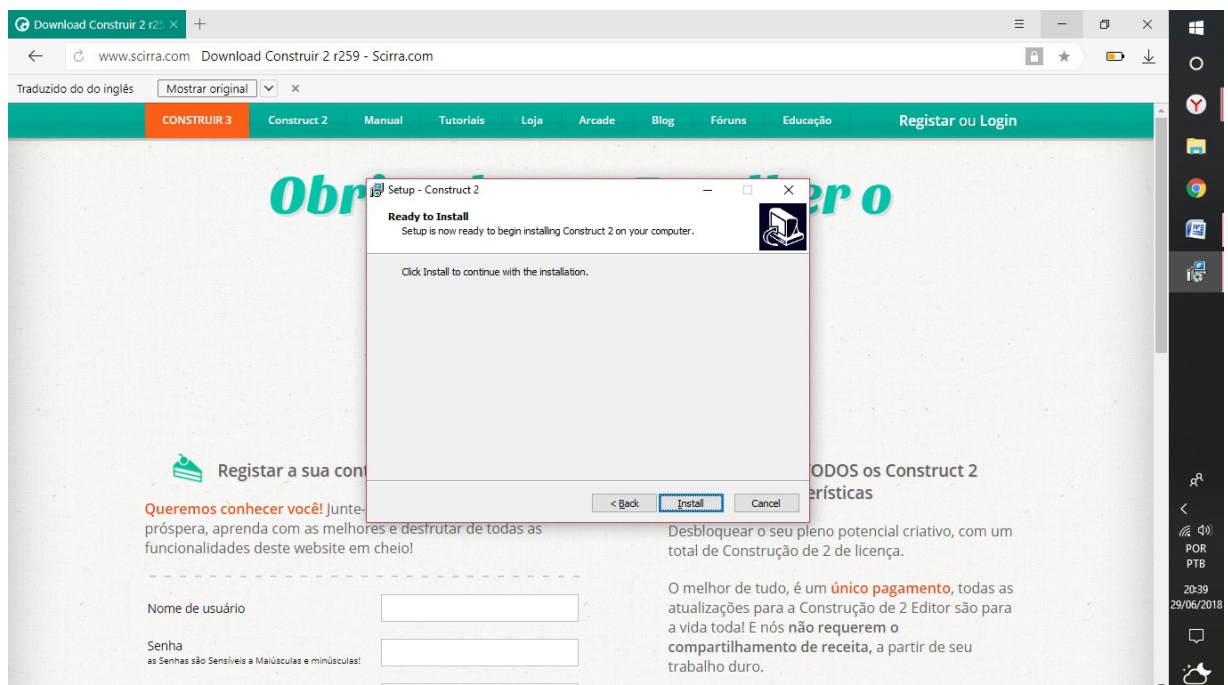
3.4 Nessa etapa não alteramos para que a decção do sistema seja ele 32 ou 64 bit.



### 3.5 Nessa etapa seleccionamos se desejamos criar ou não um ícone na área de trabalho



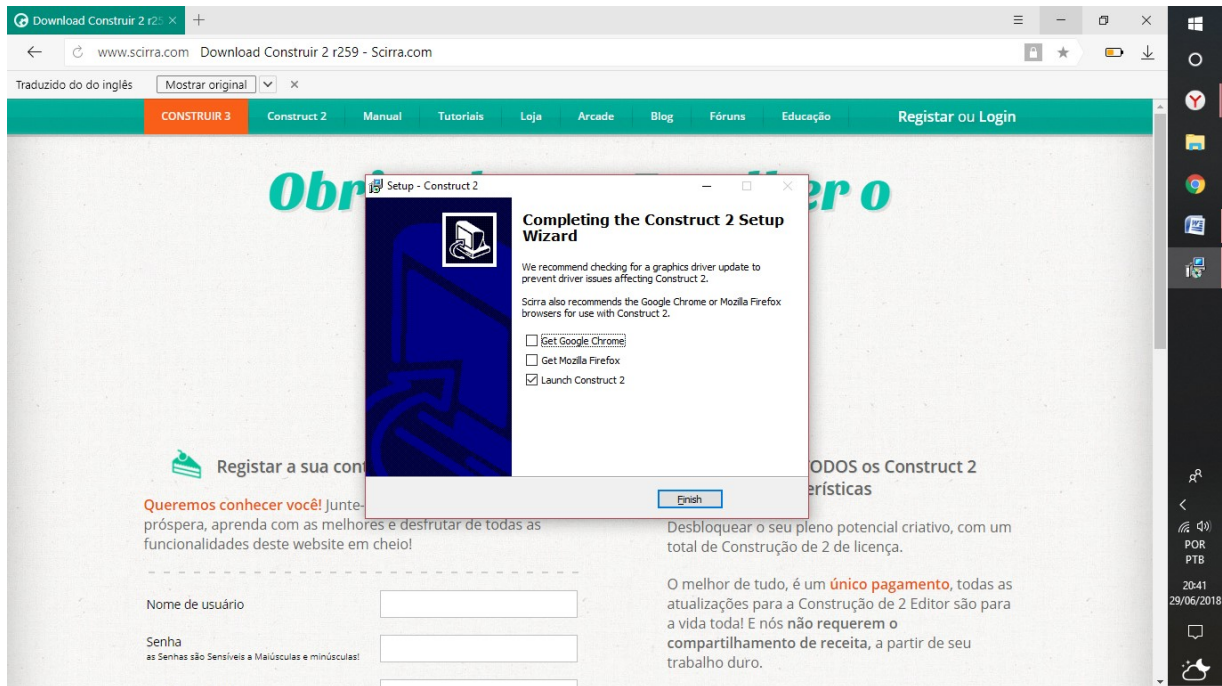
### 3.6 Agora, ao concluirmos tudo finalmente podemos clicar em instalar.



### 3.7 Agora depois de esperar todo o carregamento dos componentes , podemos



finalmente clicar em finalizar.



## 5. Referências

<https://github.com>, Github

<https://desktop.github.com> , Github for desktop

<https://www.scirra.com>, Construct 2