**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 2) –Configurar e incorporar os elementos multimídia à plataforma de desenvolvimento**

**Moreno**

**2018**

|  |
| --- |
| Orientações: elabore a atividade utilizando como base a organização a seguir e as descrições apresentadas. |

1. **Arquivos de mídia**
   1. Arquivo:basea1

Formato de origem: PNG

Ferramenta utilizada: (caso não seja compatível com o motor de jogo)

Formato destino: (caso não seja compatível com o motor de jogo)

Descrição das modificações: (caso não seja compatível com o motor de jogo)

* 1. Arquivo:Explosion

Formato de origem: aiff

Ferramenta utilizada: Audacity

Formato destino:WAV

Descrição das modificações: Conversão de aiff para WAV

* 1. Arquivo: Explosion

Formato de origem: png

Ferramenta utilizada:

Formato destino:

Descrição das modificações:

* 1. Arquivo: Laser

Formato de origem: png

Ferramenta utilizada:

Formato destino:

Descrição das modificações:

* 1. Arquivo: montanhas

Formato de origem: png

Ferramenta utilizada:

Formato destino:

Descrição das modificações:

* 1. Arquivo: naveAlien1

Formato de origem: png

Ferramenta utilizada:

Formato destino:

Descrição das modificações:

* 1. Arquivo: reabastecimento

Formato de origem: png

Ferramenta utilizada:

Formato destino:

Descrição das modificações:

* 1. Arquivo: vegetacaoAlien

Formato de origem: png

Ferramenta utilizada:

Formato destino:

Descrição das modificações:

1.9 Arquivos : Áudios ( Laser e Explosion)

Formato de Origem : WAV

Ferramenta Utilizada : Audacity

Formato Destino: .ogg

1. **Protótipo Construct**

A equipe de programação está realizando alguns testes de jogabilidade que poderão ou não serem implementadas no game Alien City. Pensando nisso, foi pedido a você a criação de um protótipo a ser construído no Construct baseado na seguinte história:

“Após John Samson impedir algumas abduções, ele consegue roubar uma nave e deverá tentar invadir a base alienígena. Porém naves inimigas tentarão abatê-lo. Você terá que desviar de mísseis, naves inimigas e reabaster no meio do caminho. Chegando perto da base alien algumas barreiras deverão ser derrubadas.”

Tome como base o game Planet Patrol do Atari: <https://www.youtube.com/watch?v=d8RQMtvD9BE>

Envie junto a este formulário o seuarquivo do projeto do construct **.CAPX**

**3. Referências**

Construct 2 Guide, https://www.scirra.com/tutorials/37/beginners-guide-to-construct-2.