



Sesc Escola Cuiabá



Programação de Jogos Digitais

Prof. Wanderson Timóteo

Tema de Pesquisa:

" Desenvolvimento de Jogos Digitais para PC "

Tópicos de Pesquisa

1. Interação do Jogador através dos Dispositivos de Entrada

- Tecnologias de game engine e suas capacidades.
- Tipos de dispositivos de entrada para PC (teclado, mouse, gamepads, etc.).
- Integração de dispositivos de entrada com game engines.
- Exemplos de jogos com interação inovadora.

2. Desenvolvimento da Jogabilidade Central

- Princípios de design de jogabilidade.
- Interação jogador-jogo e impacto na experiência do usuário.
- Ferramentas de game engines para desenvolver jogabilidade.
- Estudos de caso de jogos com jogabilidade central bem-sucedida.

3. Desafios e Consequências no Jogo

- Tipos de desafios em jogos (puzzles, combate, exploração, etc.).
- Teoria das mecânicas de jogo.
- Impacto das consequências nas decisões dos jogadores.
- Exemplos de jogos com sistemas de desafio complexos.

4. Elementos de Interface de Usuário Adaptáveis

- Princípios de design de interface de usuário (UI) para jogos.
- Ferramentas e técnicas para criar UI adaptável em PCs.

- Integração de UI com game engines.
- Estudos de caso de interfaces de jogos que melhoram a experiência do usuário.

5. Construção de Executáveis Redistribuíveis

- Processos de construção de jogos para PC.
- Otimização de desempenho e compatibilidade.
- Ferramentas e técnicas para criar executáveis redistribuíveis.
- Exemplos de pipelines de construção de jogos.

6. Procedimentos de Versionamento

- Importância do versionamento no desenvolvimento de jogos.
- Ferramentas de versionamento populares (Git, SVN, etc.).
- Melhorias práticas para versionamento de jogos.
- Estudos de caso de projetos de jogos com bom gerenciamento de versão.

7. Depuração de Código

- Técnicas de depuração de jogos.
- Ferramentas de depuração suportadas por game engines.
- Estruturação de planos de depuração eficazes.
- Exemplos de problemas comuns e soluções na depuração de jogos.

8. Desenvolvimento de Desafios e Comportamento de Personagens

- Criação de IA para personagens protagonistas e antagonistas.
- Ferramentas e técnicas para desenvolver comportamento de personagens.
- Integração de desafios e comportamento com mecânicas de jogo.
- Exemplos de jogos com IA avançada e desafiadora.