UNIP - UNIVERSIDADE PAULISTA

Ciência da computação

Andreick RA:

Beatriz RA:

Daniel Nunes Santos RA: D999DI-0

Lucas RA:

Matheus RA:

**DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO COM UTILIZAÇÃO DE INTERFACE**

**GRÁFICA**

SÃO PAULO

2020

# SUMÁRIO

# OBJETIVO

# INTRODUÇÃO

# REGRAS DO JOGO

# PLANO DE DESENVOLVIMENTO

## LibGDX

Java é uma linguagem de programação orientada a objetos utilizada e conhecida mundialmente, isto se dá devido as suas características, sendo algumas delas; multiplataforma, utilidade, versatilidade, gratuidade. Sendo assim é possível escrever códigos e criar programas de altíssima qualidade, entretanto, não é comum a criação de jogos desenvolvidos em Java, por isso o grupo adotou a utilização da framework LibGDX, para o auxílio no desenvolvimento deste trabalho.

LibGDX é uma estrutura que permite a exportação de aplicativos codificados em Java para outras plataformas, como o Android, IOS, Windows. Contudo, essa estrutura foi projetada conjuntamente para facilitar desenvolvimentos de jogos na linguagem de programação Java, por ser uma framework de código aberto, essa estrutura conta com extensões oficiais e de terceiros que somam utilidades extras.

# PROJETO

# LINHAS DE CÓDIGO

# APRESENTAÇÃO DO PROGRAMA

# BIBLIOGRAFIA

# FICHA DE ATIVIDADES PRATICAS SUPERVISIONADAS