

# Desenvolvendo Jogos com Unity

Erick Mendonça

Graduando em Ciência da Computação – UFS – erickrms@dcomp.ufs.br

## 1. Resumo

O desenvolvimento de jogos é uma atividade que atrai muitos profissionais das áreas da computação, assim como de outras áreas como artes, música, design, literatura e outras. Tipicamente, um jogo comercial é construído por uma equipe multidisciplinar com profissionais de todas as áreas mencionadas, além de outros que atuam na administração, marketing e publicidade.

As ferramentas para a confecção destes jogos, o hardware necessário e os meios de distribuição não eram acessíveis facilmente ao grande público até recentemente. Há, no entanto, um grande movimento – tanto dos usuários como da própria indústria – para o disponibilização de tais ferramentas. Atualmente já é possível desenvolver um jogo com uma equipe pequena independente, ou até mesmo sozinho, usando ferramentas acessíveis e gratuitas, hardware comum e meios de distribuição digitais.

Uma destas ferramentas é o *engine* Unity 3D. *Engine* é o “motor”, tanto gráfico como mecânico, que pode ser usado na confecção de um jogo. Esse motor fornece uma camada de abstração, como um framework, facilitando a manipulação de objetos e regras de um jogo eletrônico.

O objetivo deste minicurso é apresentar o Unity e seu histórico recente, o momento atual do mercado de jogos eletrônicos, jogos e outras aplicações criados com o Unity, plataformas suportadas, apresentação da interface, editor de cena e terreno, importação de modelos, texturas e sons, *asset store*, criação de scripts e interface gráfica. Durante a abordagem destes tópicos será criado um jogo simples.

A metodologia aplicada durante o minicurso será a exposição dos tópicos abordados em uma apresentação de slides projetada, assim como uma explanação verbal destes tópicos e a demonstração prática dos exercícios. Os participantes poderão replicar os exercícios nos computadores do laboratório, ou em seus próprios, sendo auxiliados quando necessário. O projeto do jogo criado como exemplo será disponibilizado para posterior estudo.

Como resultado deste minicurso, os participantes adquirirão o conhecimento das funcionalidades básicas do Unity, de como criar um jogo multiplataforma e noções de como distribuir o seu jogo nos meios de distribuição online vigentes.

Desenvolvimento de Jogos, Unity 3D, Multiplataforma.

*Número máximo de participantes: 10*

## **2. Objetivos**

Demonstrar a criação de um jogo multiplataforma simples usando o engine Unity 3D.

## **3. Público Alvo**

Estudantes de cursos técnicos, subsequentes e superiores com interesse em desenvolver jogos e com noções de programação orientada a objetos.

## **4. Recursos Necessários**

- Internet;
- Computadores com Unity 4 instalado e testado;
- Projetor.

## **5. Breve currículo**

Erick Mendonça, graduando na Universidade Federal de Sergipe, trabalha atualmente tanto na própria Universidade quanto como desenvolvedor autônomo. Experiência em análise e desenvolvimento de software, da fase conceitual até a implantação e pós-implantação. Atuou em projetos estruturais e de valor para diversos negócios em empresas privadas ou públicas, soluções financeiras e integração entre sistemas bancários e de cartão de crédito. Foco atual em desenvolvimento de jogos e interfaces de usuário naturais.