

IF793 - Projeto e Implementação de Jogos 2D

Luís Carlos Lacerda Durans

Abril 2019

1 Introdução

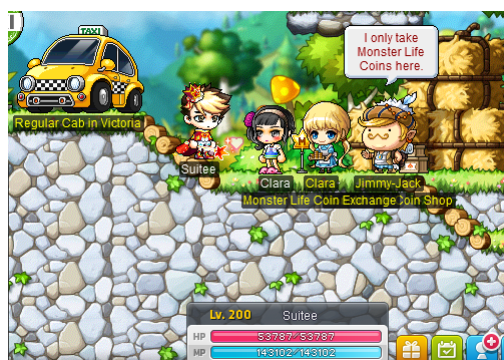


Figura 1: Jogo em 2D [1]

A disciplina de Projeto e Implementação de Jogos 2D fornece o conhecimento básico para o desenvolvimento de jogos em duas dimensões. O conteúdo da disciplina é amplo e seus tópicos relevantes podem ser enunciados como a seguir:

- **Game Design:** É a parte da composição que estipula o conceito do jogo a ser desenvolvido, em outras palavras, a parte projetista. Geralmente envolve a área que demonstra o porquê aquele jogo está sendo feito, qual o seu público alvo e a que mercado aquele tipo de jogo está sendo atribuído.
- **Manipulação Gráfica:** É a parte do processo de criação de um jogo que estuda o comportamento gráfico do produto, ou seja, onde é programada e desenvolvida a sua parte gráfica.
- **Arquitetura de Jogos:** É o conjunto das partes, basicamente a “planta” de um jogo, nesse tópico se estuda as diversas extensões do desenvolvimento do jogo e suas interligações, seja sua parte gráfica, parte projetista, parte da programação, marketing e etc.

2 Relevância

1. Pontos positivos:

Essa disciplina fornece ao aluno uma ampla visão acerca das diversas áreas de trabalho no mercado de jogos, o que acaba por incentivar quem está cursando a se envolver com outras modalidades da computação. Por interligar as diferentes áreas com um propósito em comum, geralmente, esse tipo de disciplina favorece o trabalho em grupo, beneficiando a relação pessoa com pessoa.

2. Pontos negativos:

Por depender demais da relação com as outras áreas, essa disciplina acaba desfavorecendo a prática individual, que apesar de ser menos requerida no mercado, pode ser vista como um “isolamento” por parte daqueles que não se habituaram ou não possuem interesses nas outras áreas de conhecimento.

3 Relação com outras disciplinas

<i>Disciplina</i>	<i>Relação</i>
IF680 - Processamento Gráfico [2]	A parte de Manipulação Gráfica é uma das áreas mais requisitadas no processo de criação de um jogo, onde se usa o conhecimento de Processamento Gráfico no auxílio da programação e construção do motor gráfico de um jogo.
IF687 - Introdução à Multimídia [3]	Essa disciplina fornece a quem cursa conceitos sobre: Sons no computador, animações e vídeos no computador. Essas concepções são essenciais na elaboração de um jogo, pois fazem parte das características primárias do jogo (Som, imagem e jogabilidade).

Referências

- [1] NEXON. Maplestory. <https://i.imgur.com/WR5dk0h.png>.
- [2] Prof. Sílvio Melo. Processamento gráfico.
- [3] Prof. Judith Kelner. Introdução à multimídia.