



CENTRO UNIVERSITÁRIO SENAC
Bacharelado em Jogos Digitais

Jader Gedeon de O. Rocha

Disciplina: PI II – Game de Plataforma
Data: 23/02/2020

FAÇA VOCÊ MESMO

Java

Estruturas de controle:

```
If (condição) {  
    //código  
} else if (condição) {  
    //código  
} else {  
    //código  
}
```

```
While (condição) {  
    //código  
}
```

```
For(condição) {  
    //código  
}
```

Operadores lógicos:

&& // significa E
|| // significa Ou
! // significa Não

Python

Estruturas de controle:

```
If <condição>:  
    //código  
elif <condição>:  
    //código  
else:  
    //código
```

```
While <condição>:  
    //código  
}
```

```
For <valor> in <valores>:  
    //código
```

Operadores lógicos:

and // significa E
or // significa Ou
not // significa Não

REFLETINDO

Como linguagens de alto nível ajudam podem nos ajudar no desenvolvimento de games?

Linguagens de alto nível facilitam a construção de partes de um *game*, em que se pode trocar desempenho do computador, por tempo de programação. Exemplo disso são interfaces, *scripts* etc. Tarefas que não exigem uma velocidade de processamento exorbitante podem ser desenvolvidas utilizando linguagens de alto nível, pois acabam sendo mais fáceis e rápidas de criar utilizando dessas novas tecnologias. Partes mais mecânicas, como inteligência artificial e processamento gráfico acabam ficando por conta de linguagens de baixo nível, que são interpretadas mais rapidamente, por isso a importância de conciliar a utilização de ambas na elaboração de um jogo.

Auto avaliação: Comparativo do que sabiam antes e depois da aula..

Aprendi apenas algumas sintaxes em Python, pois já tenho certo conhecimento de parte do conceito por trás da matéria – Dei uma estudada nas férias.

FAZENDO E APRECIANDO A ARTE

Faça uma pesquisa sobre como se dá o planejamento e execução de uma obra artística. Pode ser uma mídia como: HQ, Mangá, filme, anime, game, pintura, ilustração etc.

O desenvolvimento de um *game* passa por diversas etapas:

A primeira delas é seu conceito (O que é o jogo? O que ele traz de inovador? Qual é a diferença dele para os demais do mesmo gênero? Qual é a ideia do jogo?). Etapa onde *game designers* planejam e desenvolvem as primeiras abstrações do jogo.

A segunda etapa é o desenvolvimento das mecânicas essenciais (Da parte artística, por exemplo: Um cenário, um personagem e um objeto. Da parte técnica, a criação da programação fundamental para o jogo fluir. Da parte musical, a composição dos primeiros sons). Tudo isso para conseguir definir um gerenciamento de tempo. Exemplo, se uma fase é desenvolvida em 1 mês, e o jogo terá 12 fases, todo o processo terá no mínimo 1 ano até ser produzido.

A terceira etapa é a do desenvolvimento massivo, onde praticamente o “Todo” do jogo é constituído (É aqui onde os produtores passam a maior parte do tempo no processo de criação, já que todas as áreas estão trabalhando em grandes partes do *game*).

A quarta e última etapa a do balanceamento e da divulgação do jogo, é nela em que ocorre os *betas* para além de testar, criar um marketing pela própria comunidade de jogadores (Pequenas

correções e mudanças ocorrem nessa etapa, polimentos finais e leves ajustes da parte artística e musical). E com o *game* basicamente finalizado, o último trabalho a se fazer é o processo de divulgação, para que o jogo tenha um bom desempenho, não apenas na jogabilidade, mas também em número de jogadores.