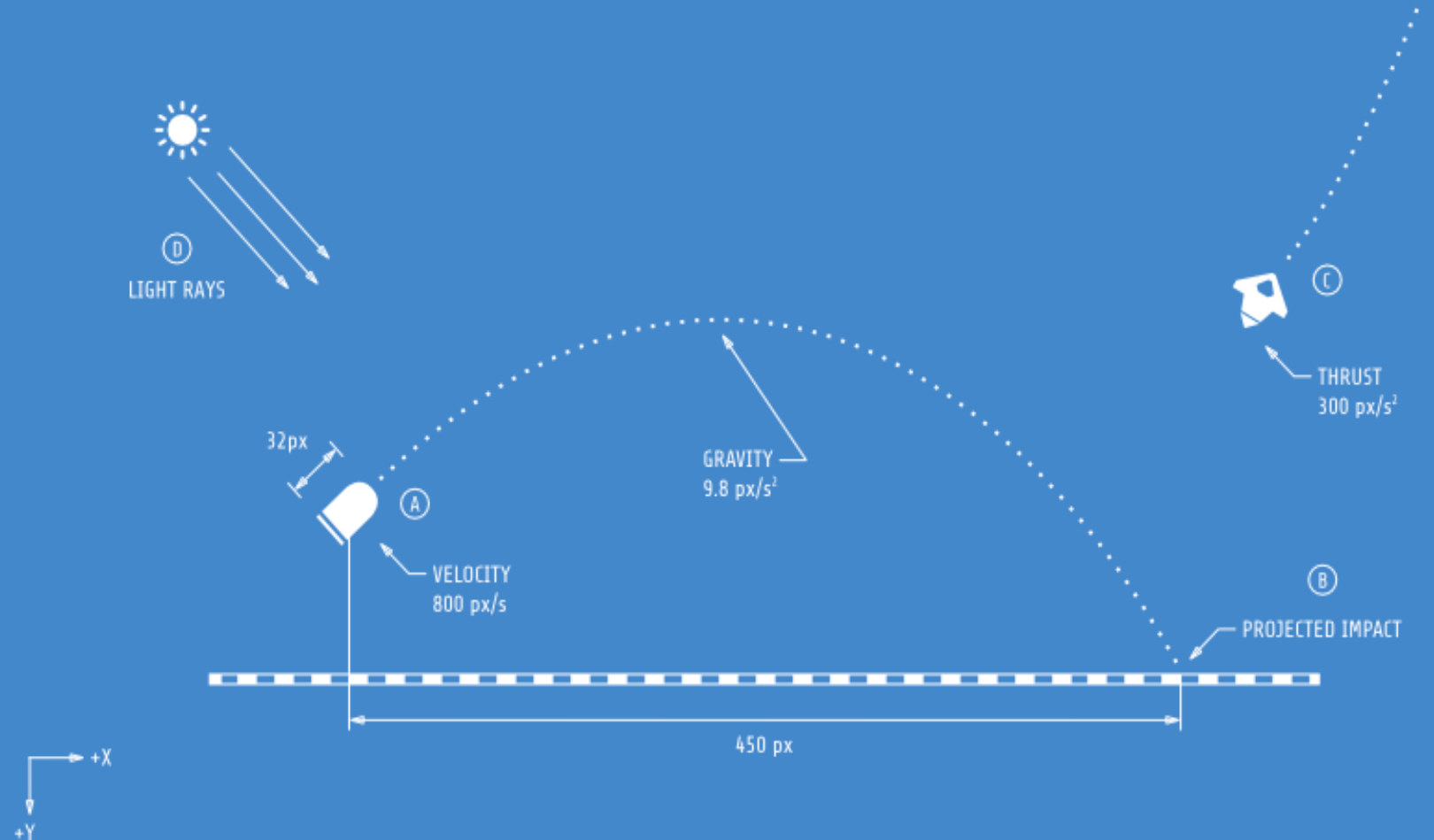


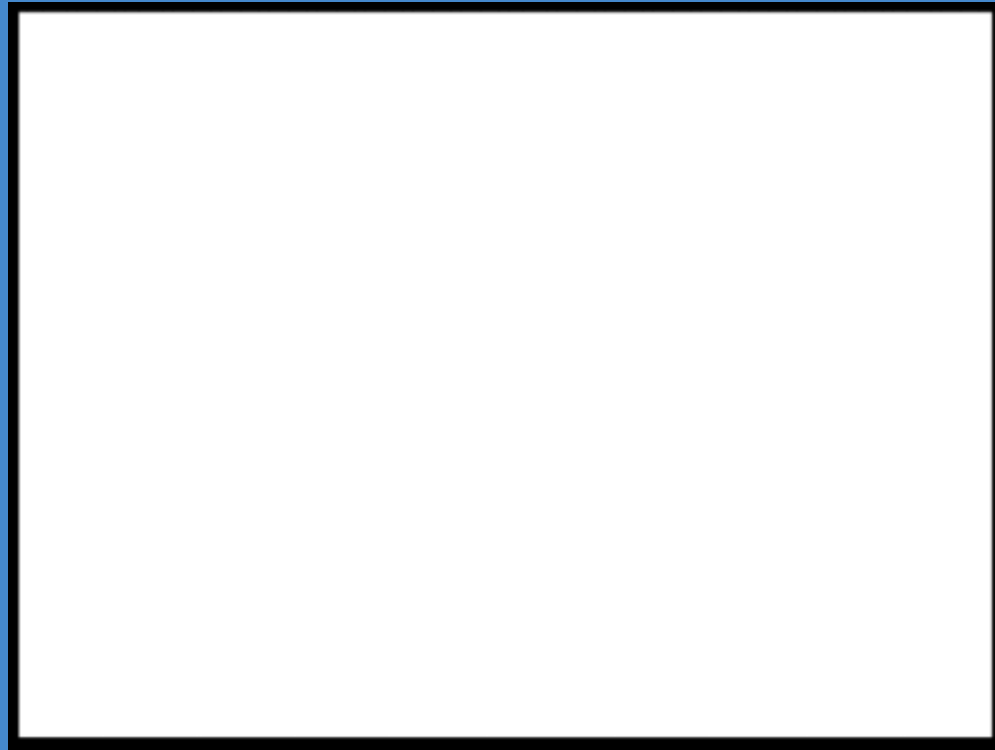
GAME DESIGN DE MECÂNICA

OBJETOS, ATRIBUTOS E STATUS



OBJETOS, ATRIBUTOS E STATUS

- UM ESPAÇO SEM NADA É APENAS UM SIMPLES ESPAÇO



OBJETOS, ATRIBUTOS E STATUS

- UM ESPAÇO SEM NADA É APENAS UM SIMPLES ESPAÇO
- UM ESPAÇO DE JOGO TEM OBJETOS



PERSONAGENS, AMBIENTES, CENÁRIO, INTERFACE

OBJETOS

- SÃO PARTE DA MECÂNICA DO JOGO
- GERALMENTE TÊM UM OU MAIS ATRIBUTOS (COMO A POSIÇÃO NO ESPAÇO)



ATRIBUTOS

- SÃO INFORMAÇÕES SOBRE UM OBJETO
- ESSAS INFORMAÇÕES PODEM SER ESTÁTICAS OU DINÂMICAS
- EX: EM UM JOGO DE CORRIDA, O CARRO PODE TER UMA VELOCIDADE MÁXIMA E UMA ATUAL
- EX 2: FORÇA, QUANTIDADE DE VIDA, EXP E NOME DE UM PERSONAGEM DE UM JOGO

STATUS (OU ESTADOS)

- SÃO AS MUDANÇAS DE ESTADO POSSÍVEIS DE UM ATRIBUTO
- EX: UM NPC PODE TER ATÉ 3 FALAS DIFERENTES AO SER ACIONADO PELO JOGADOR. NESTE CASO, O ATRIBUTO DE FALA DO NPC POSSUI 3 ESTADOS (STATUS).

LEVANDO PARA A PROGRAMAÇÃO...

- OBJETOS → INSTÂNCIAS DE UMA CLASSE
- ATRIBUTOS → VARIÁVEIS
- STATUS/ESTADO → MÉTODOS