

FRAMEWORK PHASER

Kathleen Luiza e Mayara Tavares



Instituto Federal - 2021

ação

Phaser

O que é?

Framework HTML5

Jogos Mobile e Desktop

Phantom Storm

Principais Características



Biblioteca

Imagens

Sprite Sheets

Dados e JavaScript

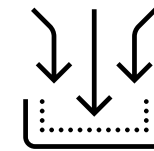


Audio

Web Audio API

Aprimoramento

Rotas e Efeitos



Inputs

Multi-Touch

Mouse

Keyboard

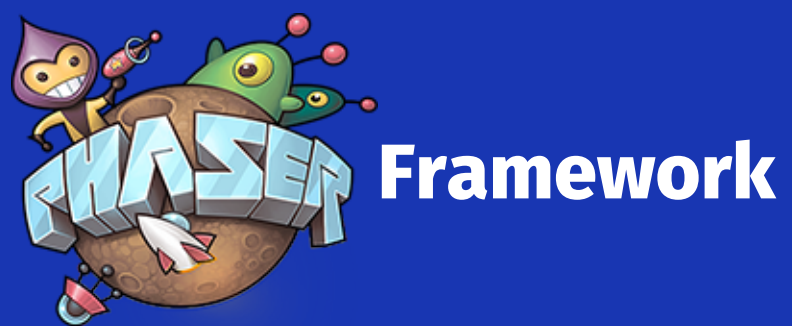
História





Área de Performance

**Criação de jogos adaptáveis,
Mobile e Desktop
para uma melhor atuação!**



Inicialização da ferramenta

- Conhecimento básico JS
- Download e configurações
- Página part1.html em um editor

```
var config = {  
  type: Phaser.AUTO,  
  width: 800,  
  height: 600,  
  scene: {  
    preload: preload,  
    create: create,  
    update: update  
  }  
};  
  
var game = new Phaser.Game(config);  
  
function preload ()  
{  
}  
  
function create ()  
{  
}  
  
function update ()  
{  
}
```

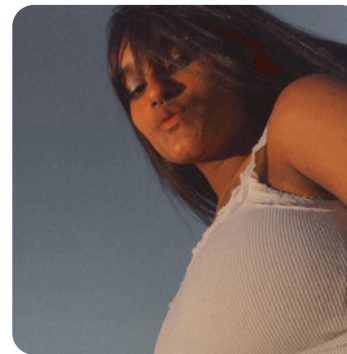
Assets

As propriedades width e height definem o tamanho do elemento canvas que o Phaser criará.

```
function preload ()
{
    this.load.image ('sky', 'assets / sky.png');
    this.load.image ('ground', 'assets / platform.png');
    this.load.image ('estrela', 'assets / star.png');
    this.load.image ('bomba', 'assets / bomb.png');
    this.load.spritesheet ('cara',
        'assets / dude.png',
        {frameWidth: 32, frameHeight: 48}
    );
}
```

Conclusão

Alguma dúvida?



Kathleen

IFSP, 2021

kathleen.luiiza75@gmail.com



Mayara

IFSP, 2021

tavares.pereira03@gmail.com

Referências

Sobre

<https://phaser.io/tutorials/making-your-first-phaser-3-game-portuguese/part4>

Acesso em 23 de novembro de 2021

Aplicações

<https://gamedevelopment.tutsplus.com/pt/articles/how-to-learn-the-phaser-html5-g>

Acesso em 23 de novembro de 2021
