

Paulo Maria Neto

Desenvolvimento de um motor para criação de jogos em java

Araraquara/SP

dezembro, 2017

Paulo Maria Neto

Desenvolvimento de um motor para criação de jogos em java

Trabalho de conclusão de curso para obtenção
do título de graduação em Ciência da Com-
putação apresentado a Universidade Paulista
- UNIP

UNIP - Universidade Paulista

Orientador: Prof^a. M^a. Daniele Colturato

Araraquara/SP

dezembro, 2017

Paulo Maria Neto

Desenvolvimento de um motor para criação de jogos em java/ Paulo Maria Neto. – Araraquara/SP, dezembro, 2017-

41 p. : il. (algumas color.) ; 30 cm.

Orientador: Prof^a. M^a. Daniele Colturato

Monografia (Graduação) – UNIP - Universidade Paulista, dezembro, 2017.

1. Computação gráfica. 2. Desenvolvimento de jogos. 3. Game engine.
I. II. Universidade Paulista. III. Faculdade de Ciência da Computação. IV.
Desenvolvimento de um motor para criação de jogos em java

CDU 02:141:005.7

Paulo Maria Neto

Desenvolvimento de um motor para criação de jogos em java

Trabalho de conclusão de curso para obtenção
do título de graduação em Ciência da Com-
putação apresentado a Universidade Paulista
- UNIP

Trabalho aprovado. Araraquara/SP, 05 de dezembro de 2017:

Prof^a. M^a. Daniele Colturato
Orientador - Universidade Paulista - UNIP

Prof.
Universidade Paulista - UNIP

Prof.
Universidade Paulista - UNIP

Araraquara/SP
dezembro, 2017

Dedico esse trabalho a minha família, por me apoiar incondicionalmente em todos os momentos importantes da minha vida e da minha formação.

*“Nem tudo que se enfrenta pode ser modificado,
mas nada pode ser modificado até que seja enfrentado.”
(Albert Einstein)*

Resumo

Com o passar dos anos, o avanço da tecnologia e a expansão do mercado de jogos, tornou-se cada vez mais necessária a reutilização de códigos e automatização de rotinas mais utilizadas no desenvolvimento de jogos como renderização, controle das entradas do usuário e gerenciamento de recursos. *Game Engines* ou Motores de Jogos são softwares que cuidam dessas rotinas, oferecendo mecanismos genéricos e reaproveitáveis para diminuir o custo de produção e simplificar as tarefas durante o desenvolvimento de jogos. Esta monografia apresenta o desenvolvimento de uma *game engine* chamada Pulsar Game Engine, que implementa os sistemas básicos necessários para o desenvolvimento de jogos em duas dimensões de qualquer gênero, fornecendo assim uma ferramenta de fácil customização e expansão para o desenvolvimento de jogos mais complexos. Esta monografia também descreve o funcionamento dos sistemas básicos e essenciais de uma *game engine*, assim como o funcionamento da Pulsar Game Engine.

Palavras-chaves: Computação gráfica, Desenvolvimento de jogos, Game engine.

Abstract

Over the years, the advancement of technology and the expansion of the gaming market, it has become increasingly necessary to code reuse and automation routines more used in the development of games such as rendering, control of user input and management resources. Game Engines are software that take care of these routines by offering generic and reusable mechanisms to reduce production costs and simplify the tasks during the game development. This paper presents the development of a game engine called Pulsar Game Engine, which implements the basic systems necessary for the development of games in two dimensions of any kind, thus providing a easy customization tool for the development and expansion of more complex games. This paper also describes the operation of the basic and essential systems in a game engine, as well as the operation of the Pulsar Game Engine.

Key-words: Computer graphics , Game development , Game engine

Lista de ilustrações

Figura 1 – Arquitetura de uma game engine	22
Figura 2 – SDK e middleware	23
Figura 3 – Camada de independência	23
Figura 4 – Núcleo do Sistema	23
Figura 5 – Gerenciador de Recursos	24
Figura 6 – Motor de Renderização - renderização de baixo nível	24
Figura 7 – Motor de Renderização - Scene Graph e Culling Optimization	26
Figura 8 – Motor de Renderização - Efeitos Visuais	27
Figura 9 – Motor de Renderização - Interface com o Usuário	27
Figura 10 – Motor de Física	28
Figura 11 – Dispositivos de Interação Humana	28
Figura 12 – Motor de Áudio	29
Figura 13 – Motor de Comunicação em Rede	30
Figura 14 – Base de Gameplay	30
Figura 15 – Base de Gameplay - arquitetura baseada em herança	31
Figura 16 – Base de Gameplay - arquitetura baseada em componentes	31
Figura 17 – Sistemas Específicos para Jogos	32
Figura 18 – Loop principal	34
Figura 19 – Ciclo de atualização dos componentes	35
Figura 20 – Ciclo de renderização dos componentes	36

Lista de abreviaturas e siglas

LWJGL	<i>Lightweight Java Game Library</i>
OpenGL	<i>Open Graphic Library</i>
OpenAL	<i>Open Audio Library</i>
GLSL	<i>OpenGL Shading Language</i>
HLSL	<i>High Level Shading Language</i>
API	<i>Application Programming Interface</i>
SDK	<i>Software Development Kit</i>

Sumário

1	INTRODUÇÃO	19
1.1	Motivação	19
1.2	Objetivo	19
1.3	Objetivos Gerais	19
1.4	Objetivos Específicos	19
2	GAME ENGINE	21
2.1	Arquitetura de uma Game Engine	21
2.1.1	SDK e Middleware	22
2.1.2	Camada de Independência	23
2.1.3	Núcleo do Sistema	23
2.1.4	Gerenciador de Recursos	24
2.1.5	Motor de Renderização	24
2.1.5.1	Renderização de Baixo Nível	24
2.1.5.2	OpenGL e Direct3D	25
2.1.5.3	Otimização de Cenas	26
2.1.5.4	Efeitos Visuais	26
2.1.5.5	Interação com o Usuário	27
2.1.6	Motor de Física	27
2.1.7	Dispositivos de Interação Humana	28
2.1.8	Motor de Áudio	28
2.1.8.1	OpenAL e DirectX Audio	29
2.1.9	Motor de Comunicação em Rede	29
2.1.10	Base de Gameplay	30
2.1.11	Sistemas Específicos para Jogos	32
3	PULSAR GAME ENGINE	33
3.1	Projeto	33
3.1.1	Técnicas de Renderização	33
3.2	Fluxo de Execução	33
3.2.1	Inicialização	34
3.2.2	Atualização de entradas	34
3.2.3	Atualização de componentes	35
3.2.4	Renderização	35
3.2.5	Pós Renderização	36
3.2.6	Finalização do Frame	37

3.2.7 Finalização da Engine 37

4 CONCLUSÃO 39

REFERÊNCIAS 41

1 Introdução

Os primeiros jogos de vídeo game foram produzidos por equipes pequenas, com gráficos minimalistas, utilizando linguagens de baixo nível e com praticamente nenhum reaproveitamento de código devido as limitações de hardware e ao alto custo de produção da época. Com o passar dos anos, hardwares mais potentes, equipes maiores e a busca por gráficos e comportamentos mais realistas, tornou-se inviável o desenvolvimento de jogos do zero sem uma ferramenta que reaproveitasse os elementos em comum entre os jogos, esses softwares são chamados de Motores de jogos ou *Game Engines*.

1.1 Motivação

Apesar de existirem várias ferramentas que auxiliam no desenvolvimento, muitas delas são pagas, pouco customizáveis ou oferecem apenas interface textual para o desenvolvimento, o que dificulta o trabalho entre designers que não possuem conhecimento sobre programação e desenvolvedores iniciantes.

1.2 Objetivo

O objetivo deste trabalho é desenvolver um conjunto de ferramentas de código aberto que facilite o desenvolvimento de jogos oferecendo flexibilidade para que o usuário possa desenvolver jogos de qualquer estilo e facilidade de extensão.

1.3 Objetivos Gerais

Desenvolver um motor que auxilie no desenvolvimento de jogos utilizando Java e JavaScript.

1.4 Objetivos Específicos

- Desenvolvimento de um sistema de renderização e animação 2D com suporte a OpenGL 3.0 ou superior
- Implementação de suporte a reprodução de audio e efeitos sonoros utilizando OpenAL
- Implementação de suporte a simulação de física 2D utilizando a biblioteca Box2D

- Implementação de controle sobre as entradas do usuário via teclado, mouse e controles USB
- Implementação de suporte a scripts desenvolvidos em JavaScript para o controle de lógica em tempo de jogo
- Desenvolvimento de uma interface para criação, edição e teste de jogos

Os elementos disponíveis e as ferramentas utilizadas para o desenvolvimento de uma *game engine* variam de acordo com o resultado que se deseja obter. Esse trabalho apresenta a seguinte estrutura:

- Capítulo 2 - Descrição de elementos comuns em *game engines*.
- Capítulo 3 - Descrição do ciclo de execução e funcionamento interno da Pulsar Game Engine.
- Capítulo 4 - Conclusões retiradas a partir deste trabalho.

2 Game Engine

Segundo Brito (2011), Gregory (2011) e Eberly (2001), uma *engine* ou motor de jogo é um software extensível e reutilizável responsável por simular a parte física do mundo real dentro do ambiente do jogo. Uma *game engine* deve fornecer abstração de hardware para que o desenvolvedor possa se concentrar mais na lógica executada em jogo e menos em gerenciar os recursos da plataforma de destino.

2.1 Arquitetura de uma Game Engine

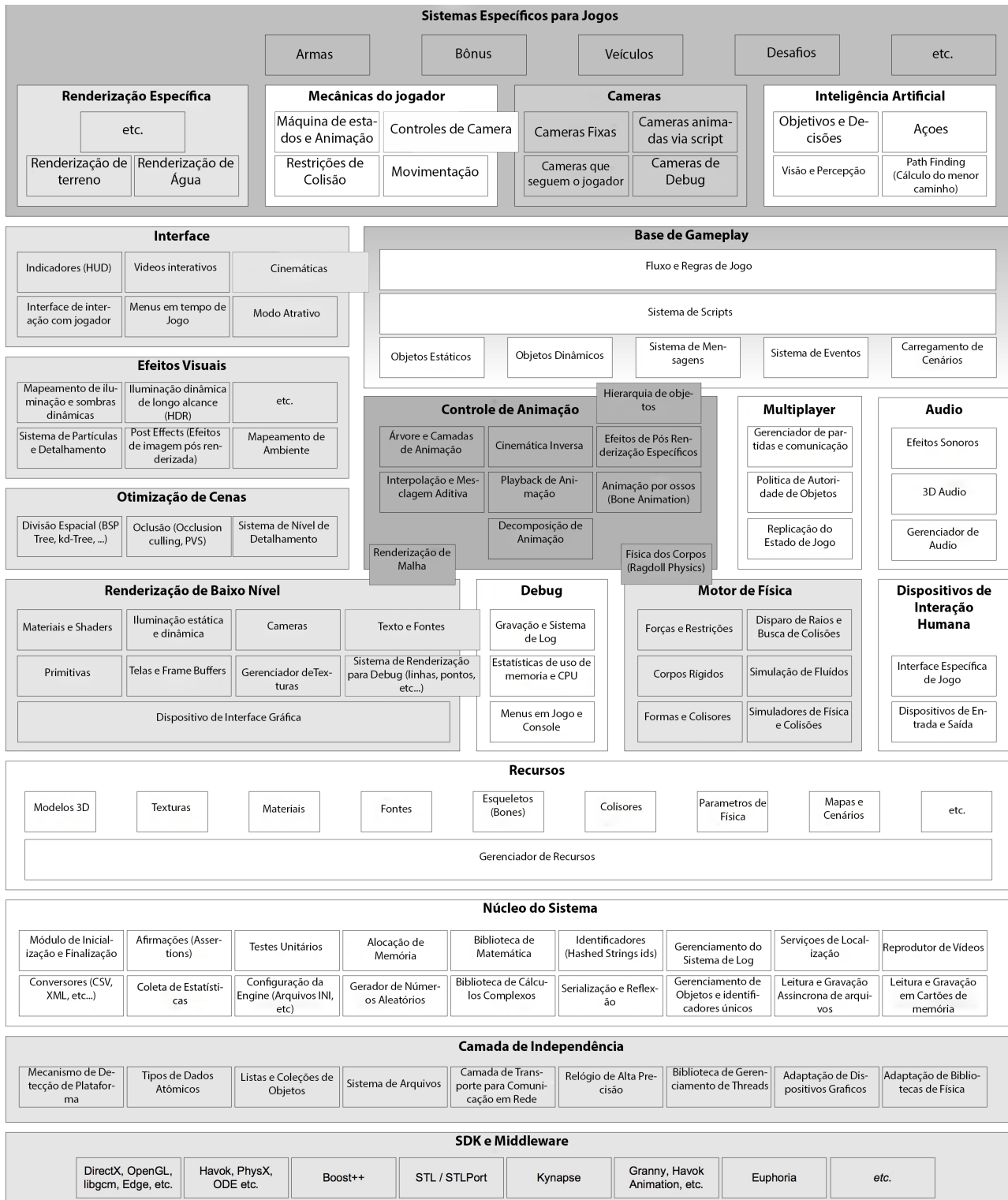
Assim como a maioria dos softwares as *game engines* são geralmente desenvolvidas em camadas, onde cada camada depende da camada inferior para que possa executar a ação, mas nunca o contrário, dessa forma evitam-se dependências cíclicas que podem tornar o código intestável e causar comportamentos indesejáveis na aplicação.

As camadas podem ser adicionadas ou removidas dependendo dos recursos que estarão disponíveis nos jogos desenvolvidos pela engine, entretanto existem algumas camadas que são indispensáveis para o funcionamento correto de uma *engine*, estes elementos são:

- Núcleo do Sistema
- Motor de Renderização
- Motor de Física
- Motor de Áudio
- Motor de Lógica
- Dispositivos de interação com o usuário

A figura 1 mostra um exemplo de arquitetura em camadas utilizada em *game engines 3D*.

Figura 1: Arquitetura de uma game engine



Fonte: Game engine architecture (2011, Página 29)

2.1.1 SDK e Middleware

SDK e middlewares são bibliotecas que fornecem abstrações dos recursos de hardware ou software que serão utilizados pela aplicação, a maioria das game engines utilizam

essas bibliotecas afim de agilizar e facilitar o desenvolvimento. Nessas bibliotecas podem estar incluídos algoritmos de inteligência artificial, acesso e manipulação de dispositivos de IO e gráficos, estruturas de dados, cálculos de complexos de física e outros componentes conforme ilustrado na figura 2.

Figura 2: SDK e middleware



Fonte: Game engine architecture (2011, Página 29)

2.1.2 Camada de Independência

A maioria das *game engines* necessitam ser executadas em diferentes plataformas, tanto em hardware como em software, para que isso seja possível é adicionada uma camada de independência, conforme ilustrada na figura 3. Esta camada garante que a engine tenha o mesmo comportamento em todas as plataformas.

Figura 3: Camada de independência

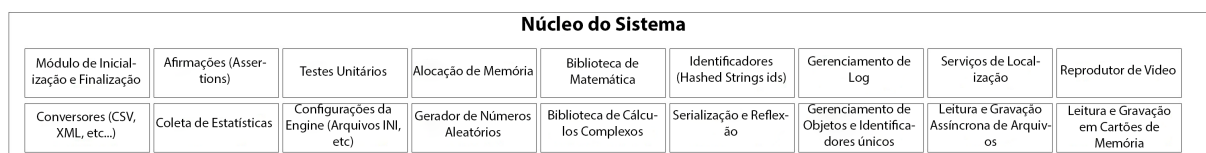


Fonte: Game engine architecture (2011, Página 29)

2.1.3 Núcleo do Sistema

As *game engines*, assim com qualquer outro software, necessitam de um conjunto de ferramentas que sirvam de base para as outras partes do sistema, nas *game engines* estas ferramentas ficam localizadas no núcleo do sistema também conhecido como *Core Engine*. No núcleo são definidas as estruturas de dados que não são fornecidas pelos *middlewares*, algoritmos de gerenciamento de memória customizados, bibliotecas que efetuam cálculos matemáticos complexos e algoritmos que auxiliam no *debug* e *log* da aplicação. O núcleo também pode ser responsável pela inicialização e finalização de outros subsistemas, controlar o loop principal de eventos e sincronização de processos adicionais. A figura 4 ilustra alguns componentes presentes nesta camada.

Figura 4: Núcleo do Sistema

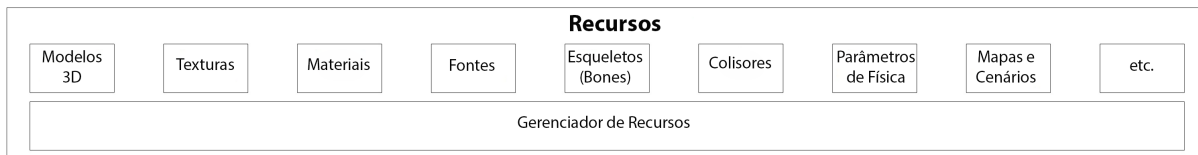


Fonte: Game engine architecture (2011, Página 29)

2.1.4 Gerenciador de Recursos

Toda *game engine* inclui um sistema de gerenciamento de recursos (ilustrado na figura 5) que é utilizado para padronizar a forma de acesso aos dados externos que necessitam ser incluídos no jogo (com modelos, texturas, *shader*, etc) e controlar o carregamento, liberação e reutilização desses recursos durante a execução.

Figura 5: Gerenciador de Recursos



Fonte: Game engine architecture (2011, Página 29)

2.1.5 Motor de Renderização

O motor renderização (ou *rendering engine*) é a camada da *game engine* responsável pelo acesso e manipulação dos recursos gráficos utilizados pelos jogos. Para a manipulação desses recursos são utilizadas bibliotecas de baixo nível (geralmente implementadas em linguagem C ou C++) que fornecem recursos para a total customização dos aspectos do jogo. O motor de renderização é a maior, mais complexa e mais importante parte da *game engine*, e pode ser dividida em várias camadas.

2.1.5.1 Renderização de Baixo Nível

A renderização de baixo nível (ilustrada na figura 6) é a camada responsável pela renderização de primitivas básicas (geralmente são utilizados triângulos), alocação e configuração de buffers e cálculos de coloração dos pixels. É nesta camada que são feitas as chamadas às bibliotecas que manipulam os dispositivos gráficos como OpenGL e Direct3D.

Figura 6: Motor de Renderização - renderização de baixo nível



Fonte: Game engine architecture (2011, Página 29)

2.1.5.2 OpenGL e Direct3D

OpenGL é uma biblioteca desenvolvida em C que fornece acesso aos recursos gráficos de vários tipos de dispositivos, podendo ser implementado em hardware (como placas de vídeo) ou em software caso não exista um hardware gráfico. (SHREINER, 2013) OpenGL é uma das bibliotecas mais utilizadas no desenvolvimento de jogos pelo fato de ser portátil para várias plataformas e por prover acesso e controle de baixo nível ao hardware mesmo em linguagens de nível mais alto como Java e Python.

Segundo Sellers (2011) esse nível de acesso ao hardware dá uma vantagem muito grande a OpenGL em relação a outras API pois permite não só re-implementar as técnicas de renderização já utilizadas, mas também fornece liberdade para que o desenvolvedor teste e invente novas técnicas. OpenGL possui uma sintaxe de programação própria chamada GLSL (*OpenGL Shading Language*) para a produção e controle de efeitos e renderização de imagens.

Direct3D é uma parte da API DirectX voltada para a renderização de gráficos 2D e 3D nas plataformas da Microsoft. Apesar de também fornecer acesso de baixo nível aos recursos de hardware, Direct3D é fortemente orientado a objetos, o que torna o desenvolvimento e a integração com linguagens de alto nível um pouco mais simples. Assim como OpenGL, Direct3D também possui a sua própria sintaxe de programação chamada HLSL (*High Level Shading Language*) e é a linguagem mais utilizada dentro das plataformas da Microsoft devido ao seu desempenho otimizado. Ao contrário de OpenGL, Direct3D contém embutido em sua biblioteca um mecanismo nativo de criação de janelas e captura de inputs chamado XInput e não é portátil para outras plataformas.

Tanto OpenGL quanto Direct3D fornecem duas formas básicas de renderização, através de um *pipeline* fixo, também conhecido como *Legacy Mode* (Modo Legado) e um *pipeline* programável utilizando *shaders*.

- *Pipeline* fixo: Consiste em uma série de etapas necessárias para que o dispositivo gráfico consiga renderizar as imagens desejadas. Estas etapas consistem na especificação dos vértices e primitivas, transformações geométricas, iluminação, rasterização e renderização. Por se tratar de uma rotina fixa, a quantidade de efeitos que podem ser aplicados na imagem final é bastante limitada.
- *Pipeline* programável: Consiste no mesmo processo que o *pipeline* fixo, mas permite um controle mais fino por parte do programador, já que permite alterações em sua saída através de *shaders* específicos.

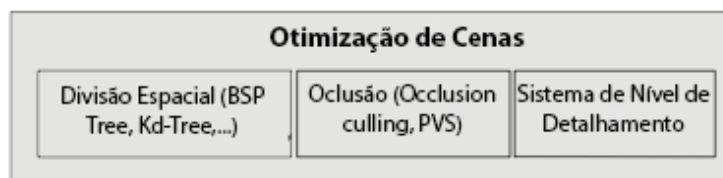
Shaders são programas que são executados internamente nos dispositivos gráficos para manipular os resultados de saída do *pipeline* de renderização. Os *shader* são divididos em três grupos:

- *Vertex Shader*: O *Vertex Shader* tem por responsabilidade substituir o processo de manipulação dos vértices presente no *pipeline* fixo, permitindo ao programador manipular as transformações geométricas, o posicionamento e cor dos vértices, bem como o processo de iluminação e geração de coordenadas de textura na parte dos vértices.
- *Geometry Shader*: O *Geometry Shader* é um recurso opcional no *pipeline* programável. Sua principal função é a de criar ou remover vértices, permitindo um maior controle na geometria que passa pelo *pipeline* programável, aumentando ou diminuindo o nível de detalhe conforme necessário, permitindo com que uma enorme variedade de efeitos sejam possíveis, como melhor interpolação de vértices com a adição de novos vértices quando necessário, renderização de silhueta, entre outros.
- *Fragment Shader* (ou *Pixel Shader*): O *Fragment Shader* (ou *Pixel Shader*) tem a função de manipular a coloração dos pixels, calcular a iluminação e manipular as texturas.

2.1.5.3 Otimização de Cenas

A camada de Otimização (ilustrada na figura 7) é a camada responsável pela remoção de objetos que estão muito distantes, localizados atrás da câmera ou escondidos atrás de outros objetos da lista de renderização, podendo aumentar drasticamente a performance da aplicação.

Figura 7: Motor de Renderização - Scene Graph e Culling Optimization

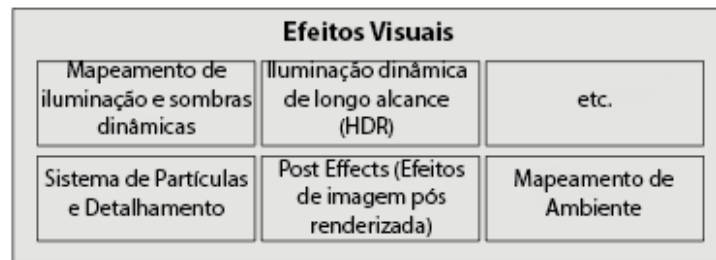


Fonte: Game engine architecture (2011, Página 29)

2.1.5.4 Efeitos Visuais

As *game engines* mais modernas suportam um grande número de efeitos visuais (conforme ilustrado na figura 8). Esses efeitos variam de acordo com o tipo de jogo e a plataforma alvo, geralmente é nesta camada onde são realizados os cálculos mais complexos e pesados da engine.

Figura 8: Motor de Renderização - Efeitos Visuais



Fonte: Game engine architecture (2011, Página 29)

2.1.5.5 Interação com o Usuário

A maioria dos jogos necessitam de uma interface 2D para a interação com o usuário, seja em um menu de opções ou para exibir a pontuação. A camada de interação com o usuário (ilustrada na figura 9) é responsável por apresentar essas informações independente da técnica de renderização utilizada.

Figura 9: Motor de Renderização - Interface com o Usuário



Fonte: Game engine architecture (2011, Página 29)

2.1.6 Motor de Física

O motor de física é uma das camadas indispensáveis em uma *game engine*, pois é ela que provê um comportamento realista ao jogo. A maioria dos motores de física consiste em um mecanismo detector de colisões, um sistema de simulação de corpos rígidos e fluidos, podendo eles serem baseados nas regras do mundo real ou não. A figura 10 mostra alguns componentes presentes nesta camada.

Figura 10: Motor de Física



Fonte: Game engine architecture, 2011

2.1.7 Dispositivos de Interação Humana

A camada de dispositivos de interação humana (ilustrado na figura 11) é responsável por capturar, processar e redirecionar as entradas do usuário para as demais áreas da engine. Estas entradas podem ser feitas através do teclado, mouse, *joystick* ou qualquer outro dispositivo conectado ao hardware onde será executado o jogo.

Figura 11: Dispositivos de Interação Humana



Fonte: Game engine architecture (2011, Página 29)

2.1.8 Motor de Áudio

O motor de áudio (figura 12) é a camada responsável por acessar e manipular os recursos de áudio utilizados pelos jogos. Geralmente são utilizadas bibliotecas de baixo nível desenvolvidas em C que são capazes de simular áudios em 2D e 3D. As APIs mais utilizadas são OpenAL e DirectX Audio.

Figura 12: Motor de Áudio



Fonte: Game engine architecture (2011, Página 29)

2.1.8.1 OpenAL e DirectX Audio

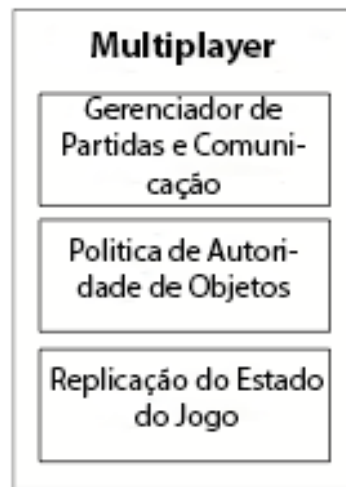
OpenAL é uma biblioteca de audio multi-plataforma que possibilita a reprodução de audio em três dimensões, o que a torna ideal para varias aplicações de audio, principalmente para jogos. (HIEBERT, 2007)

DirectX Audio é uma parte da API DirectX que combina duas bibliotecas DirectSound e DirectMusic, onde uma é utilizada para efeitos sonoros e a outra para reprodução de áudio em alta qualidade.

2.1.9 Motor de Comunicação em Rede

O motor de comunicação em rede (ilustrado na figura 13) é uma camada opcional que permite a troca de informações entre duas instâncias do mesmo jogo. Devido a complexidade de implementar a troca de informações em alta velocidade sem afetar performance dos jogos, esta camada é implementada somente em jogos que necessitam desse tipo de comunicação.

Figura 13: Motor de Comunicação em Rede

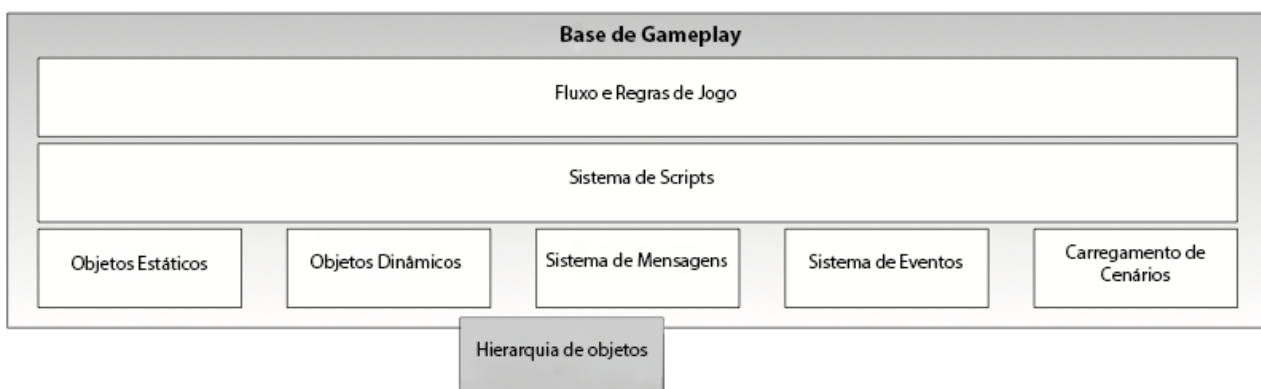


Fonte: Game engine architecture (2011, Página 29)

2.1.10 Base de Gameplay

A Base de gameplay (ilustrada na figura 14) é uma camada responsável pela lógica executada em tempo de jogo e base para a criação de objetos. A organização desses objetos varia de acordo com a necessidade, mas na maioria dos casos os objetos são organizados em cenas, onde cada cena pode ser uma fase ou uma sala específica dentro do jogo. A hierarquia dos objetos dentro da cena pode ser feita de duas maneiras, através de um sistema de herança ou baseado em componentes.

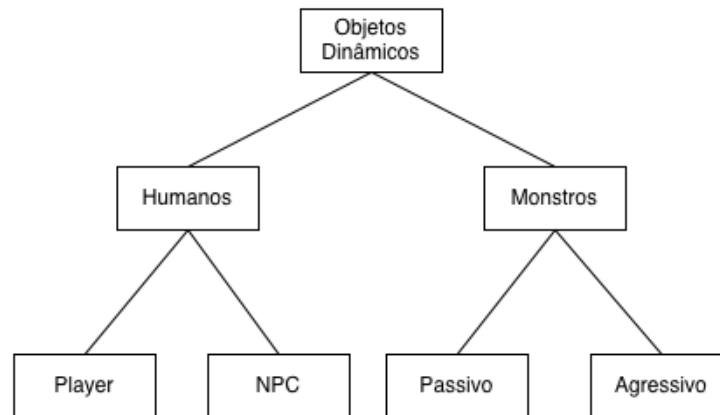
Figura 14: Base de Gameplay



Fonte: Game engine architecture (2011, Página 29)

- Sistema baseado em herança: É criada uma herança de classes, onde cada objeto tem o seu comportamento definido pelas funções implementadas nele e em seus predecessores. (figura 15)

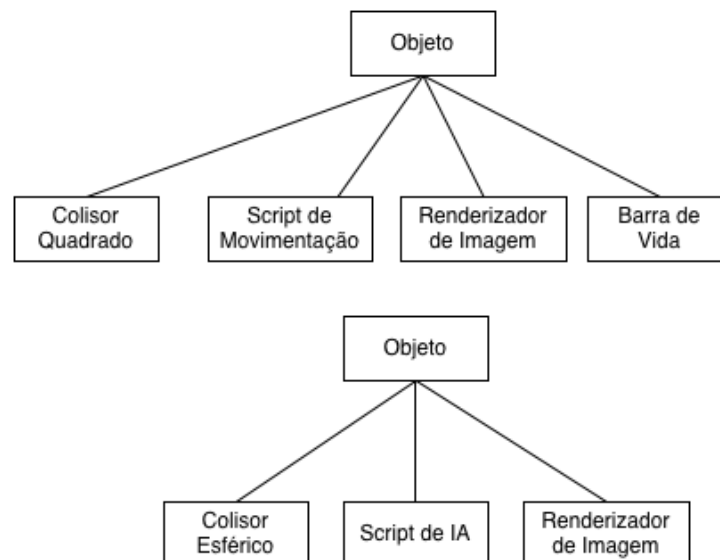
Figura 15: Base de Gameplay - arquitetura baseada em herança



Fonte: Elaborado pelo autor

- Sistema baseado em componentes: Cada objeto funciona como um container, onde os componentes adicionados a ele definem o seu comportamento e atributos.(figura 16)

Figura 16: Base de Gameplay - arquitetura baseada em componentes



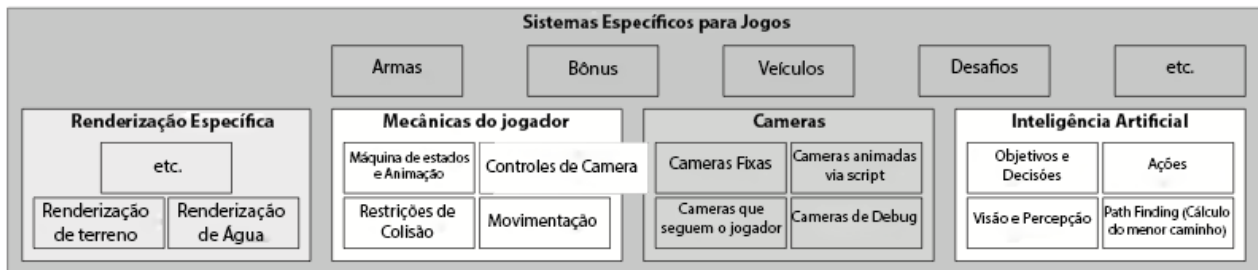
Fonte: Elaborado pelo autor

Geralmente esta camada inclui um motor de manipulação de *scripts* que funciona como uma máquina virtual que interpreta *scripts* desenvolvidos em uma linguagem diferente do resto da *engine*, a fim de oferecer flexibilidade, facilidade e velocidade de execução. Praticamente qualquer linguagem pode ser implementada na *scripting engine*, as mais utilizadas são LUA, JavaScript, Python e C#.

2.1.11 Sistemas Específicos para Jogos

O objetivo principal de uma *game engine* é fornecer um conjunto básico de funcionalidades que são comuns na maioria dos jogos, acima de todas as camadas anteriores são construídos os sistemas únicos para cada jogo. Nesta camada são definidos os modelos, as texturas e toda a lógica implementada para um jogo, conforme ilustrado na figura 17.

Figura 17: Sistemas Específicos para Jogos



Fonte: Game engine architecture (2011, Página 29)

Com a arquitetura em camadas é possível adicionar e remover funcionalidades sem que seja necessário rescrever todo o software. Para que esta arquitetura funcione cada camada deve ter apenas uma função e deve ser ligada a uma das camadas essenciais para o funcionamento da *engine*. Uma *game engine* pode ser implementada com praticamente qualquer linguagem, tendo ela acesso nativo ao hardware ou não, caso a linguagem não tenha acesso ao hardware, o controle pode ser feito via software (geralmente fazendo chamadas ao sistema operacional ou a algum outro software que tenha acesso direto), impossibilitando o controle completo das camadas de nível mais baixo por parte do desenvolvedor.

No capítulo 3 estão descritas as ferramentas e técnicas utilizadas no desenvolvimento da Pulsar Game Engine.

3 Pulsar Game Engine

3.1 Projeto

As tecnologias utilizadas nesse projeto foram escolhidas visando a maior portabilidade possível sem que fosse necessário recompilar a *engine*, para isso foram escolhidas as linguagens Java e JavaScript para o desenvolvimento do núcleo e dos *scripts* executados durante o jogo. Devido a complexidade do projeto algumas bibliotecas auxiliares foram escolhidas para agilizar o desenvolvimento, para controle sobre o hardware gráfico e som foi escolhido uma adaptação das bibliotecas OpenGL e OpenAL para Java chamada LWJGL (*Lightweight Java Game Library*) e para as simulações de física em duas dimensões foi escolhida a biblioteca Box2D.

A *game engine* recebeu o nome de Pulsar Game Engine e foi desenvolvida seguindo o modelo baseado em componentes afim de facilitar a extensão e a implementação de novas funcionalidades.

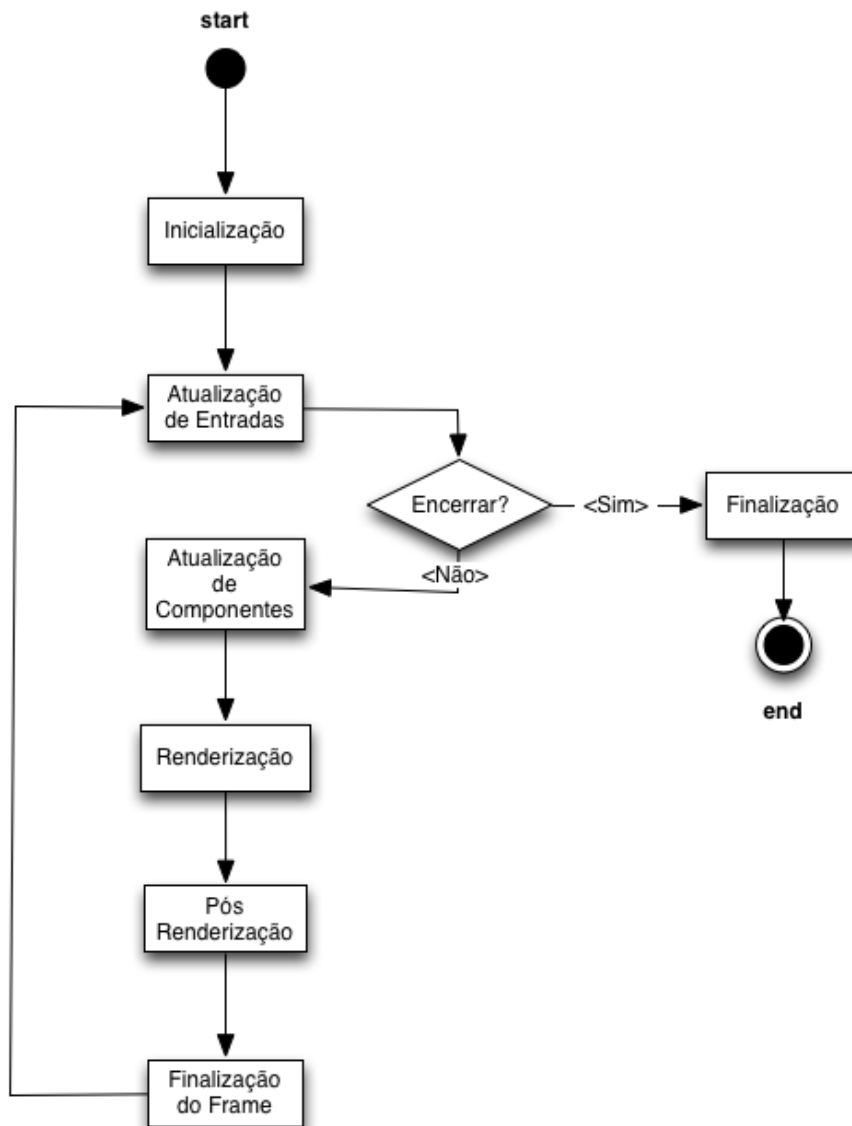
3.1.1 Técnicas de Renderização

Com a utilização dos *shaders* é possível implementar diversas técnicas de renderização, para este projeto foi escolhida a técnica *multi-pass forward rendering*, que consiste em renderizar os objetos várias vezes aplicando diferentes *shaders* (um shader para cada ponto de luz presente na cena) e posteriormente combinando as imagens utilizando a técnica de mesclagem aditiva (*Additive Blending*) para formar a imagem final. Esta técnica foi escolhida devido a facilidade de implementação e a performance superior em cenas simples comparado a outras técnicas.

3.2 Fluxo de Execução

Esta seção apresenta o fluxo de execução da engine em desenvolvimento (figura 18)

Figura 18: Loop principal



Fonte: Elaborado pelo autor

3.2.1 Inicialização

Na inicialização do sistema são carregadas todas as configurações e inicializados todos os subsistemas necessários para que o jogo funcione corretamente, é nesta etapa que são criados os *framebuffers* e carregadas as definições das cenas.

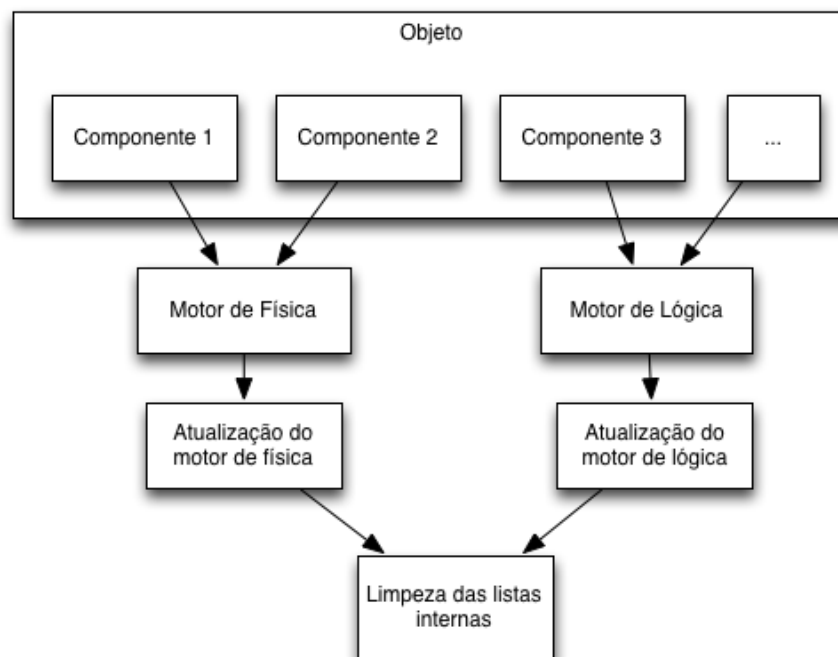
3.2.2 Atualização de entradas

Nesta etapa do loop principal são capturadas e armazenadas as entradas do usuário para serem utilizadas por qualquer componente que necessite dessas informações. Nesta etapa também é feita uma verificação para que o jogo seja finalizado ou não, saindo assim do loop infinito.

3.2.3 Atualização de componentes

Nessa etapa todos os componentes de todos os objetos instanciados na cena são atualizados, conforme ilustrado na figura 19. Cada componente é enviado e armazenado temporariamente no subsistema que é responsável pela sua execução, este subsistema realiza a atualização dos componentes e limpa a sua lista interna de atualização. Por questões de performance os componentes de renderização são agrupados em lotes (*batches*) que são enviados para o motor de renderização, onde serão renderizados de acordo com esses grupos, conforme descrito na seção 3.2.4.

Figura 19: Ciclo de atualização dos componentes

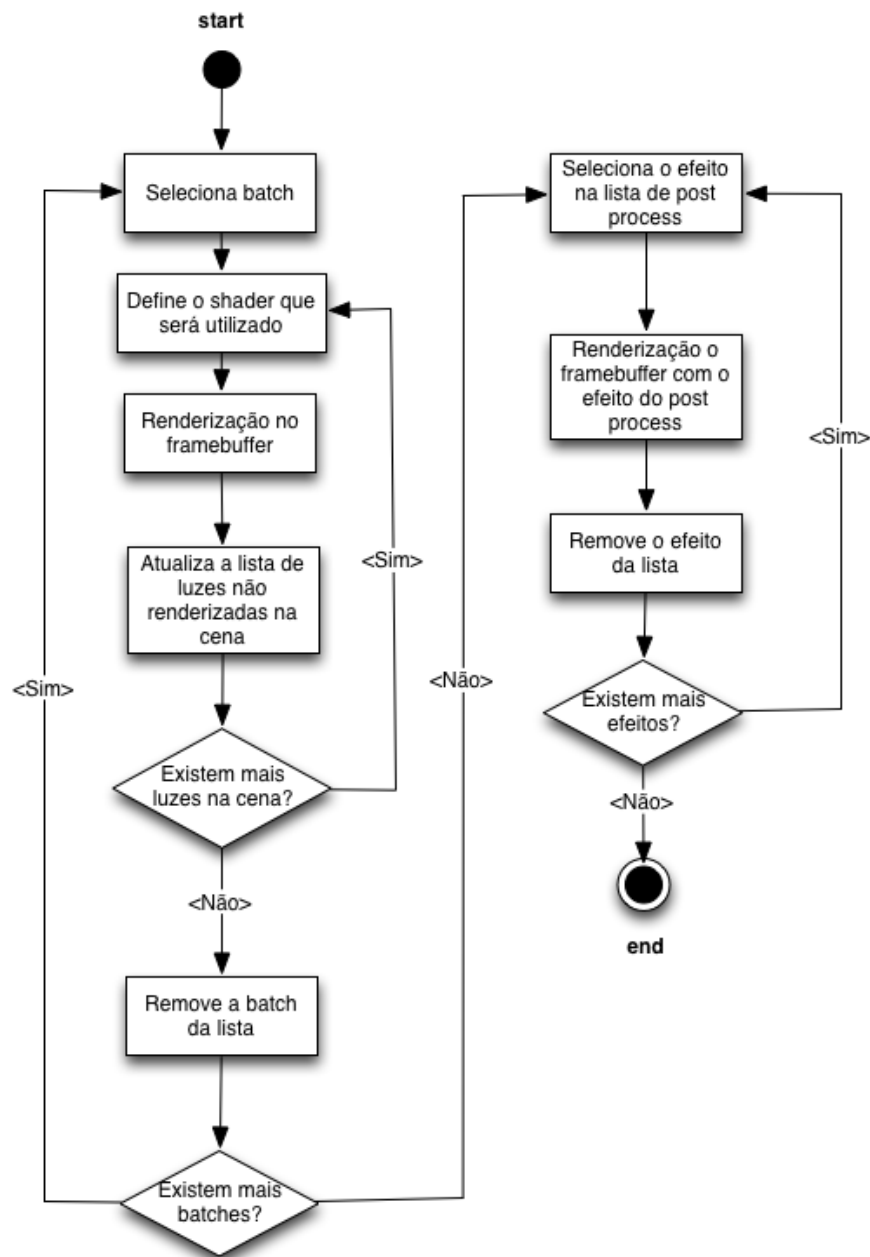


Fonte: Elaborado pelo autor

3.2.4 Renderização

Na etapa de renderização os dados dos objetos agrupados são enviados para os *buffers* da placa de vídeo e renderizados na tela conforme ilustrado na figura 20.

Figura 20: Ciclo de renderização dos componentes



Fonte: Elaborado pelo autor

3.2.5 Pós Renderização

A etapa de pós renderização é utilizada para atualizações que necessitam ser feitas após os objetos serem renderizados na tela (como a movimentação da câmera por exemplo), afim de prevenir erros de renderização.

3.2.6 Finalização do Frame

Etapa que finaliza o frame limpando os *buffers* de renderização da janela e liberando recursos que não serão reutilizados no próximo frame (como objetos e componentes removidos da cena).

3.2.7 Finalização da Engine

Caso seja enviado um comando de finalização todos os recursos alocados pela engine são liberados, garantindo a finalização do programa de maneira segura e sem desperdício de memória (*memory leaks*).

No futuro serão implementadas as funcionalidades da interface de usuário, onde será possível desenvolver os cenários e editar os objetos de forma visual, iluminação dinâmica, efeitos de pós renderização editáveis via script e a exportação dos jogos para as plataformas Windows, Linux e MacOSX.

4 Conclusão

O Desenvolvimento de uma *game engine* é uma tarefa difícil e trabalhosa que traz muitos benefícios pelo fato de serem implementações abstratas que servem de base para vários jogos, diminuindo assim o custo e o tempo de produção. O fato das *game engines* serem organizadas em camadas facilita a visualização de dependências e customização de seus componentes internos, desta forma pode-se escolher quais camadas implementar de acordo com o objetivo final. A Pulsar Game Engine implementa os componentes básicos necessários para a criação de jogos e uma arquitetura de objetos baseada em componentes, desta forma a customização da *engine* é feita de maneira simples, adicionando e removendo componentes conforme a necessidade, resultando em um software polido e enxuto. Apesar de se tratar de uma engine simples, a Pulsar Game Engine consegue produzir jogos como clássicos do Super Nintendo e Mega Drive, além de possuir o código fonte aberto e de fácil compreensão, facilitando sua expansão para o desenvolvimento de jogos mas complexos.

Referências

BRITO, A. *Blender 3D: jogos e animações interativas*. São Paulo: Novatec, 2011. Citado na página [21](#).

EBERLY, D. H. *3D game engine design: a practical approach to real-time computer graphics*. São Francisco: Morgan Kaufmann, 2001. Citado na página [21](#).

GREGORY, J. *Game engine architecture*. Wellesley, Massachusetts: A. K. Peters, Ltd, 2011. Citado na página [21](#).

HIEBERT, G. *OpenAL Programmer's Guide*. [S.l.: s.n.], 2007. Citado na página [29](#).

SELLERS, G. *OpenGL SuperBible 5th Edition: Comprehensive Tutorial and Reference*. New Jersey: Addison-Wesley, 2011. Citado na página [25](#).

SHREINER, D. S. *OpenGL Programming Guide 8th Edition: The Official Guide to Learning OpenGL*. New Jersey: Addison-Wesley, 2013. Citado na página [25](#).