



COM937

Desenvolvimento de Jogos

Aula -1 Apresentação

Prof: Phyllipe Lima
phyllipe@unifei.edu.br



Agenda



Objetivos



Conteúdo



Avaliação



Bibliografia

The background features a light-colored wooden plank texture. On the left, there is a large, faint, light-yellow silhouette of a human head in profile, facing right. Inside the head's outline, a grey puzzle piece is visible. To the right of the head, there are three other puzzle pieces: a light blue one, a pink one, and a light green one, all scattered across the wooden background. A solid blue vertical bar is located on the far left edge of the image.

Objetivos

Objetivos



- ❑ Nome: Desenvolvimento de Jogos
- ❑ Sigla: COM937 - Optativa
- ❑ Objetivo Geral:
 - ❑ Introdução ao mundo de desenvolvimento de jogos, considerando **game design** e programação.



☐ Objetivos Específicos:

- ☐ Apresentar **o que é** um jogo.
- ☐ **Elementos** de jogos.
- ☐ **Por que** jogamos ?
- ☐ Familiarizar com a game engine **Unity** e **C#**



Conteúdo

Introdução a Jogos



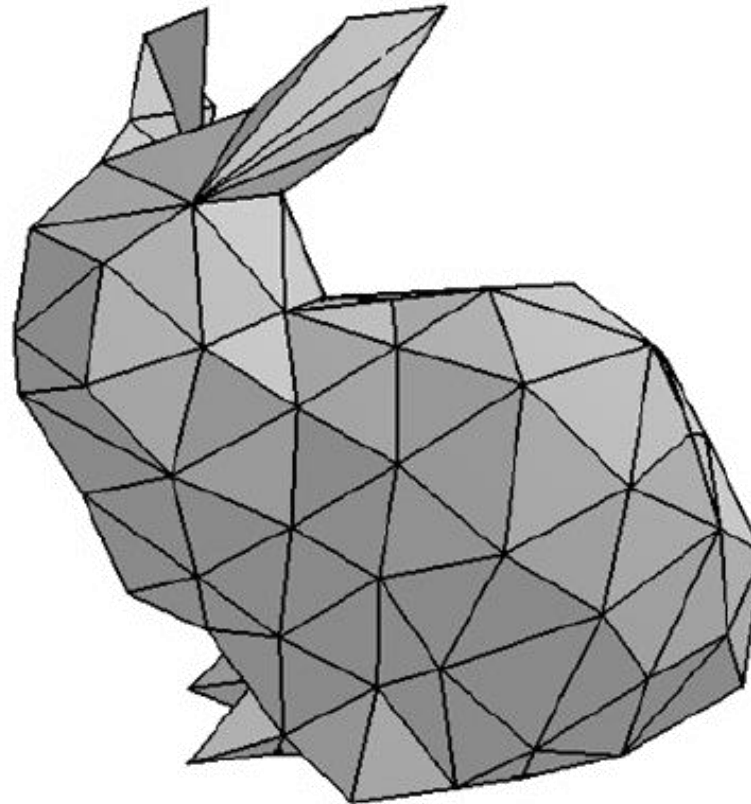
- ☐ Jogo Indie
- ☐ Jogo AAA
- ☐ Equipe



Gráficos



- ☐ Sprites
- ☐ Tiles
- ☐ Backgrounds
- ☐ Malha de Polígonos



Game Design



- ☐ O que game design ?
- ☐ Sou um artista ?
- ☐ Faço desenhos ?



Elementos



- ☐ Estética
- ☐ Narrativa
- ☐ Mecânica
- ☐ Tecnologia



Unity



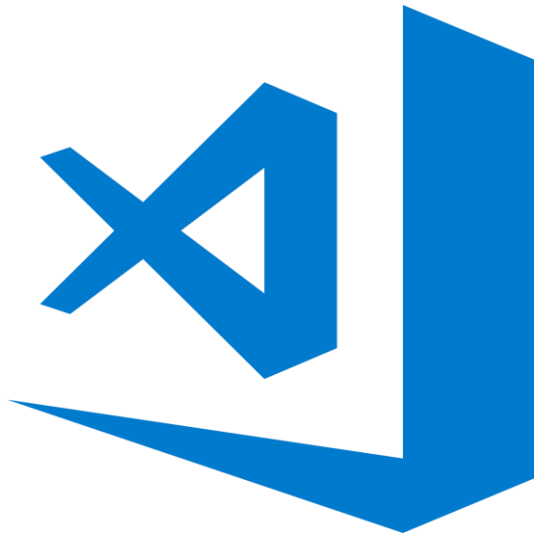
- ☐ Hub
- ☐ Editor
- ☐ Codificação



Ambiente de Programação



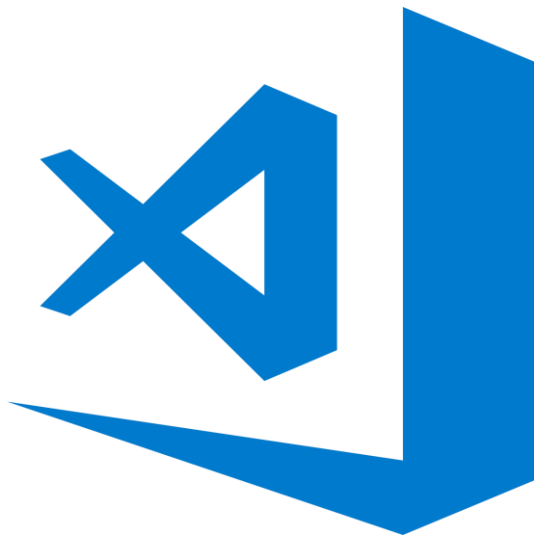
- ☐ Visual Studio e Visual Studio Code? Alguma diferença?
- ☐ E o Rider?



Ambiente de Programação



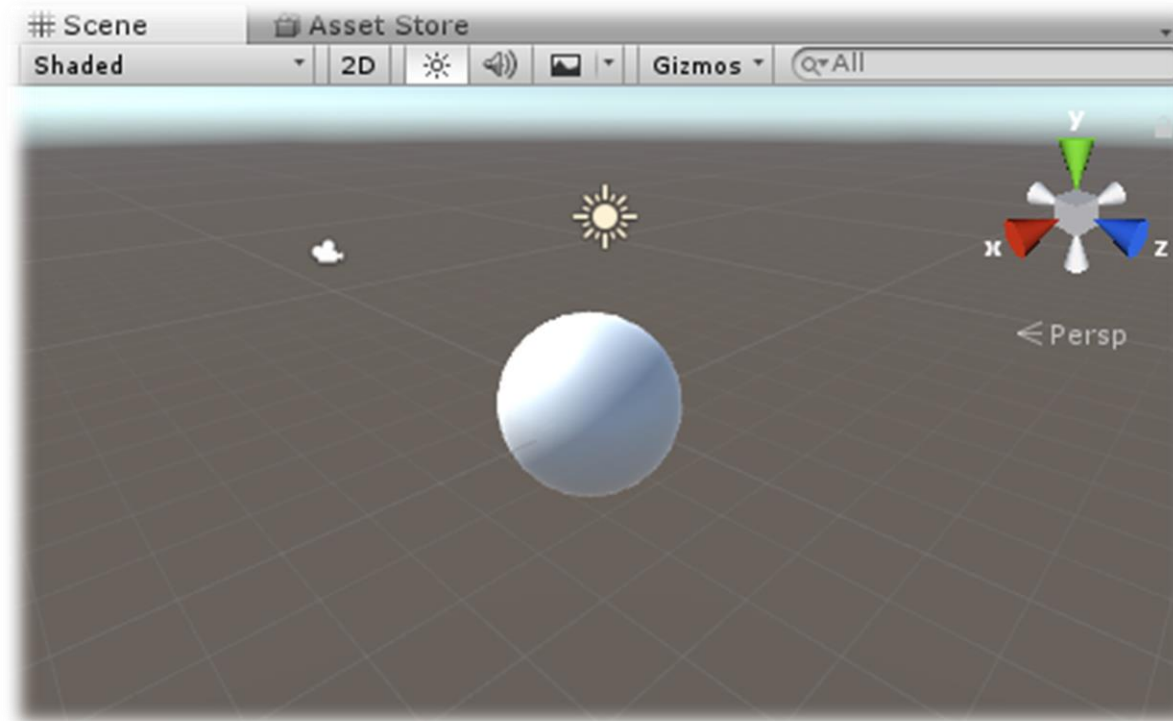
- ❑ Visual Studio Code (VSCode) e Rider executam em todas as plataformas.
- ❑ Visual Studio apenas Windows/Mac



Editor



☐ Familiarizando com o Editor



Componentes e Hierarquia



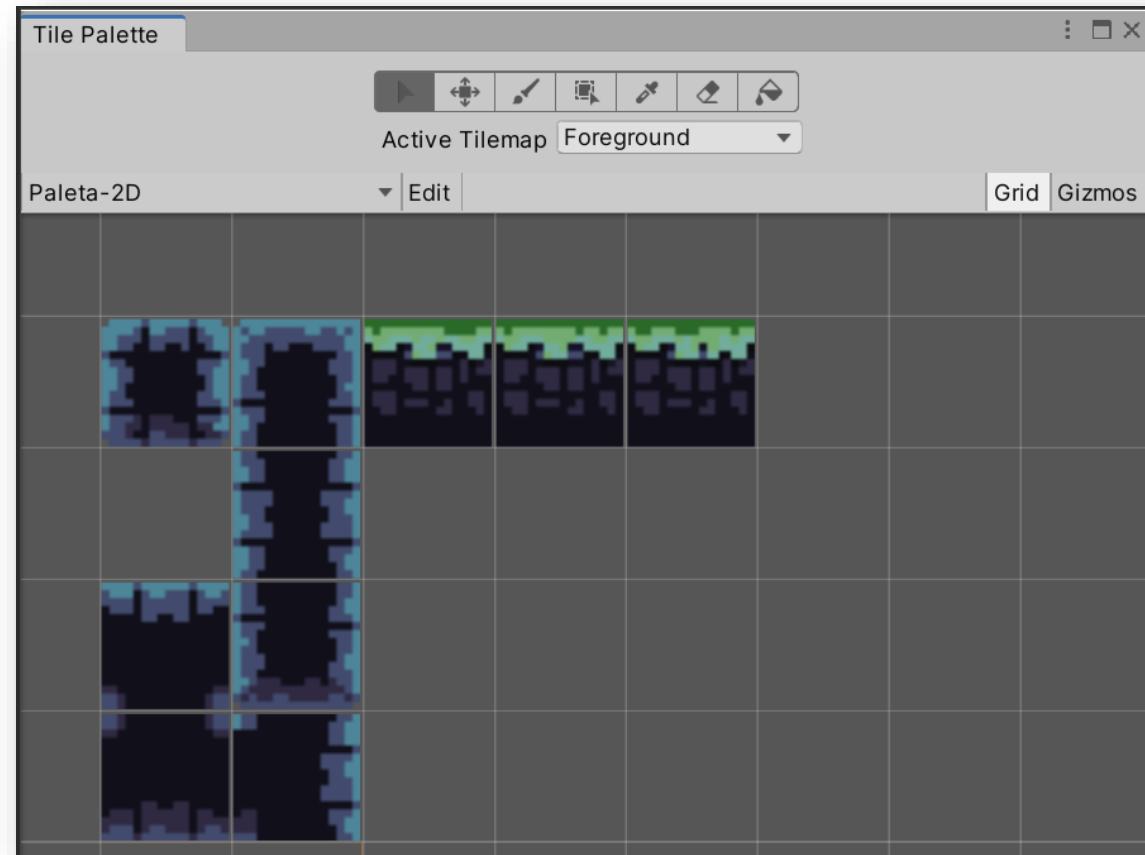
❑ *Game Objects* e seus componentes



Tilemap



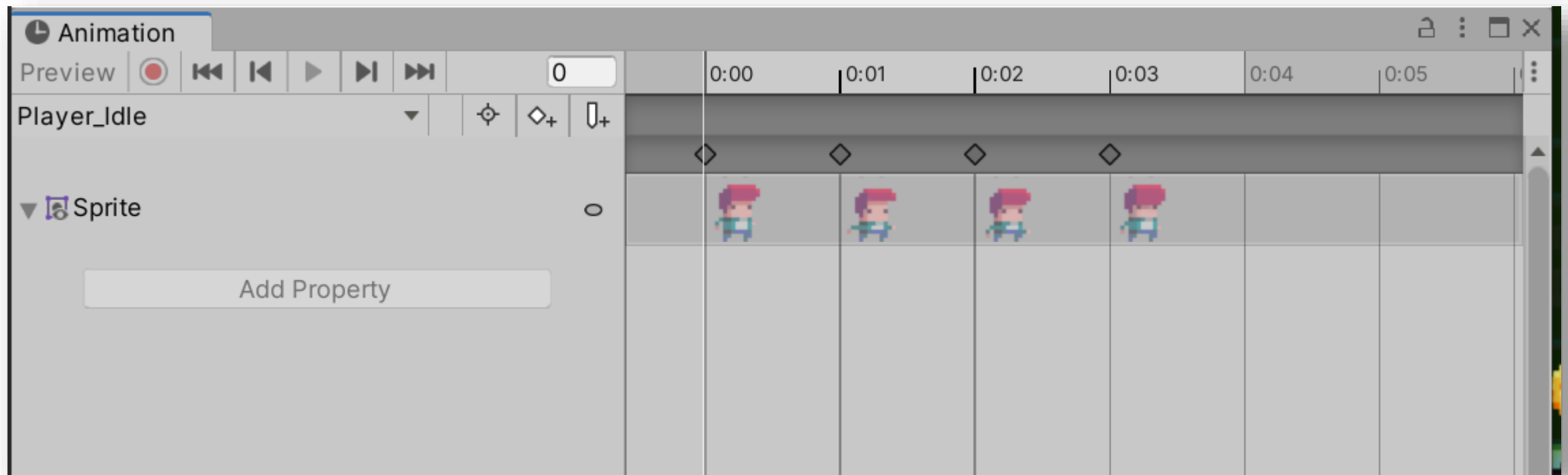
- ❑ Criando cenários com *sprite sheets*
- ❑ Tilemap



Animações 2D



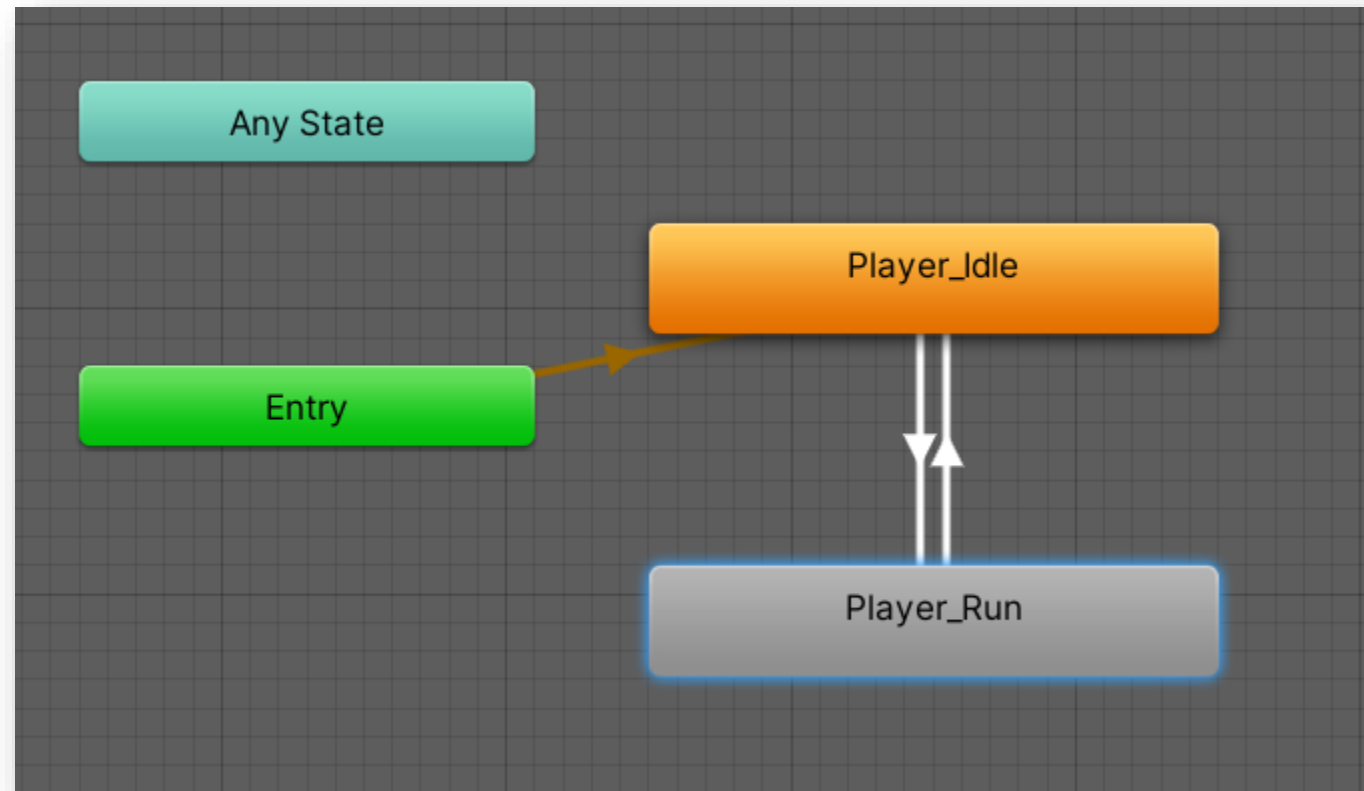
❑ Criando animações 2D com *sprite sheet*



Animações 2D



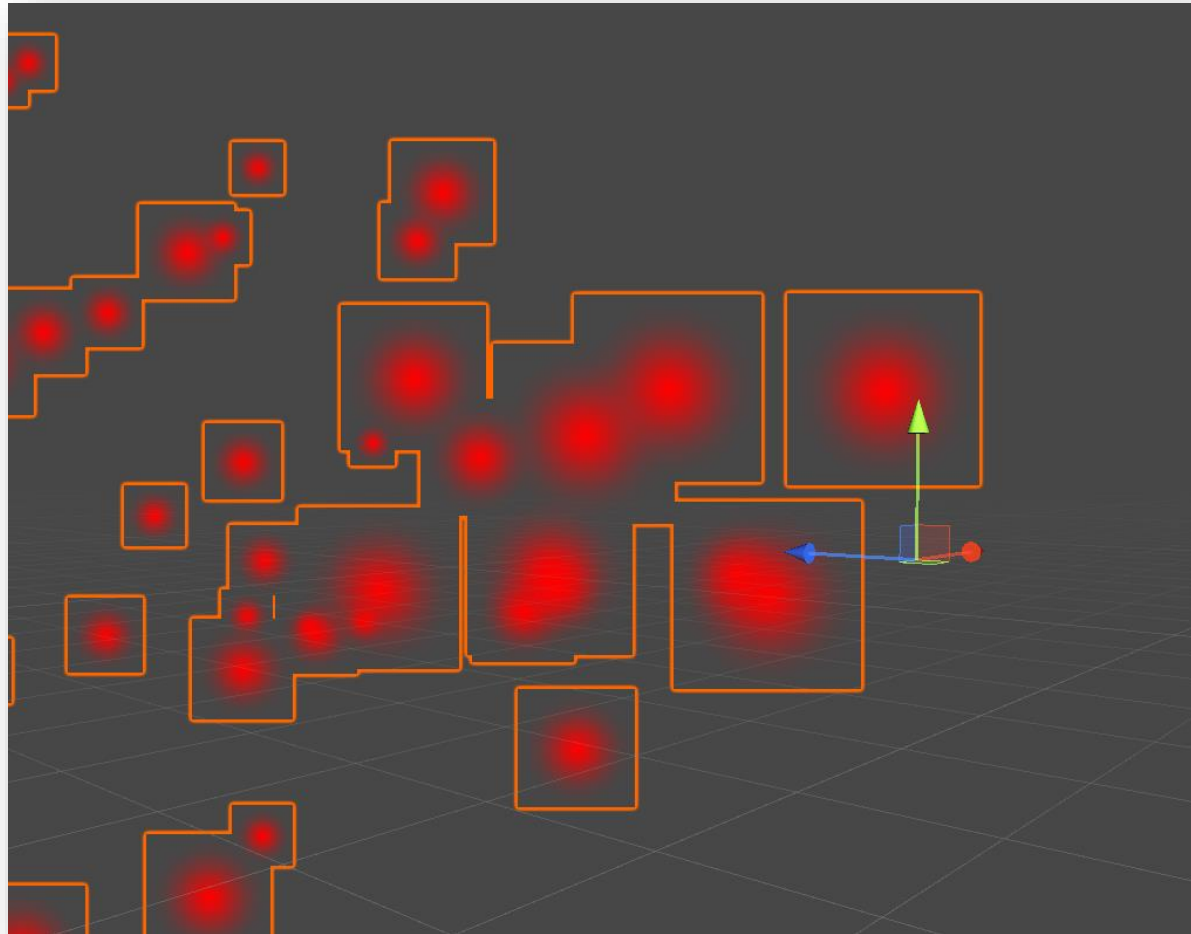
❑ Máquina de estados



Sistemas de Partículas



❑ Componente *Particle System*



Câmeras



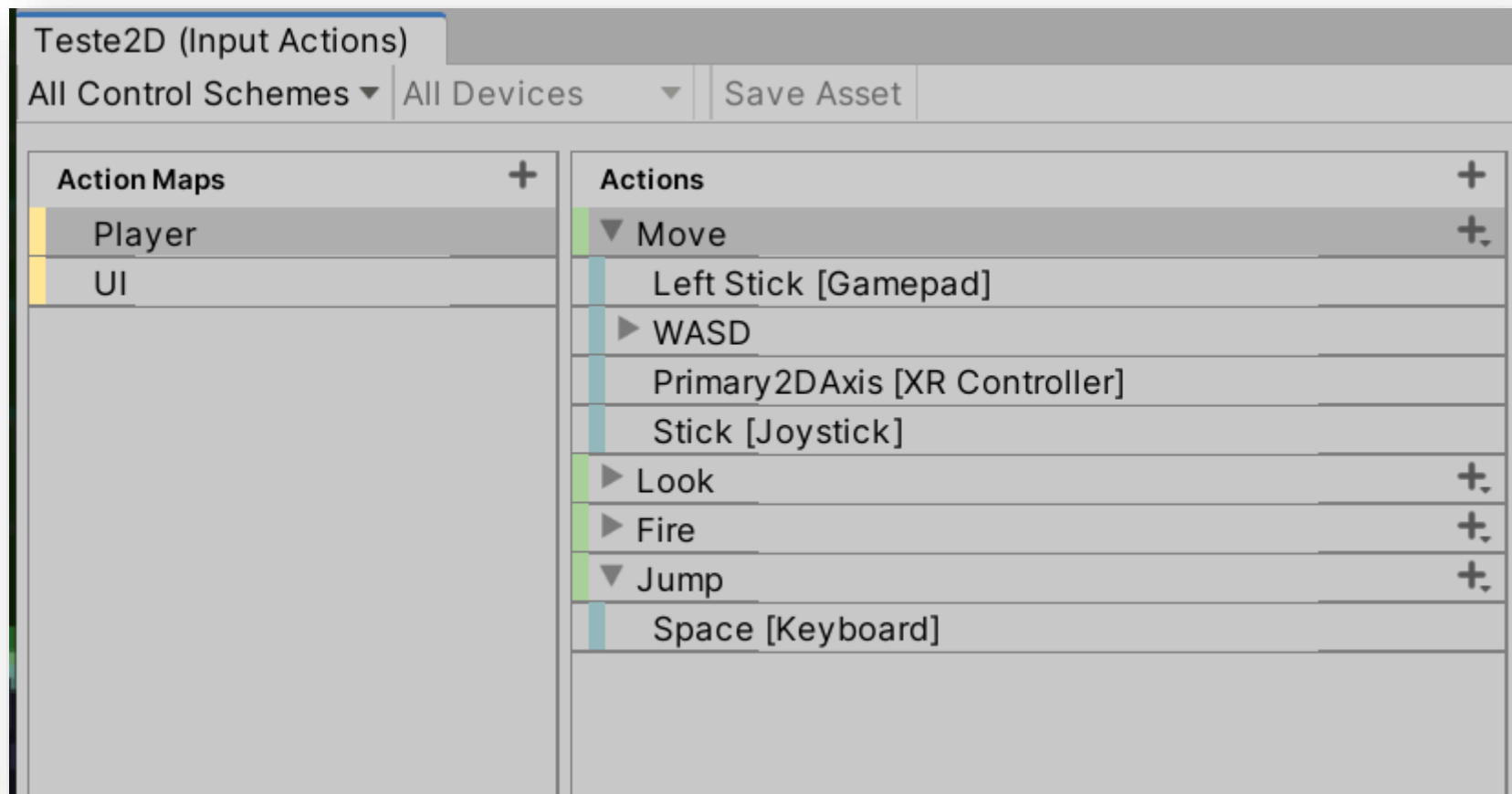
☐ *Cinemachine*



Sistema de Entrada do Usuário

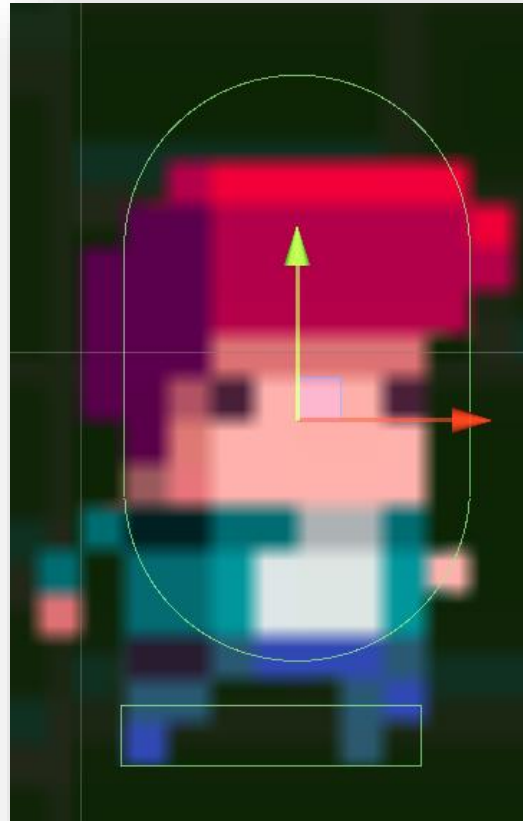


❑ Novo *Input System*





❑ Detectando e tratando colisões e *Triggers*



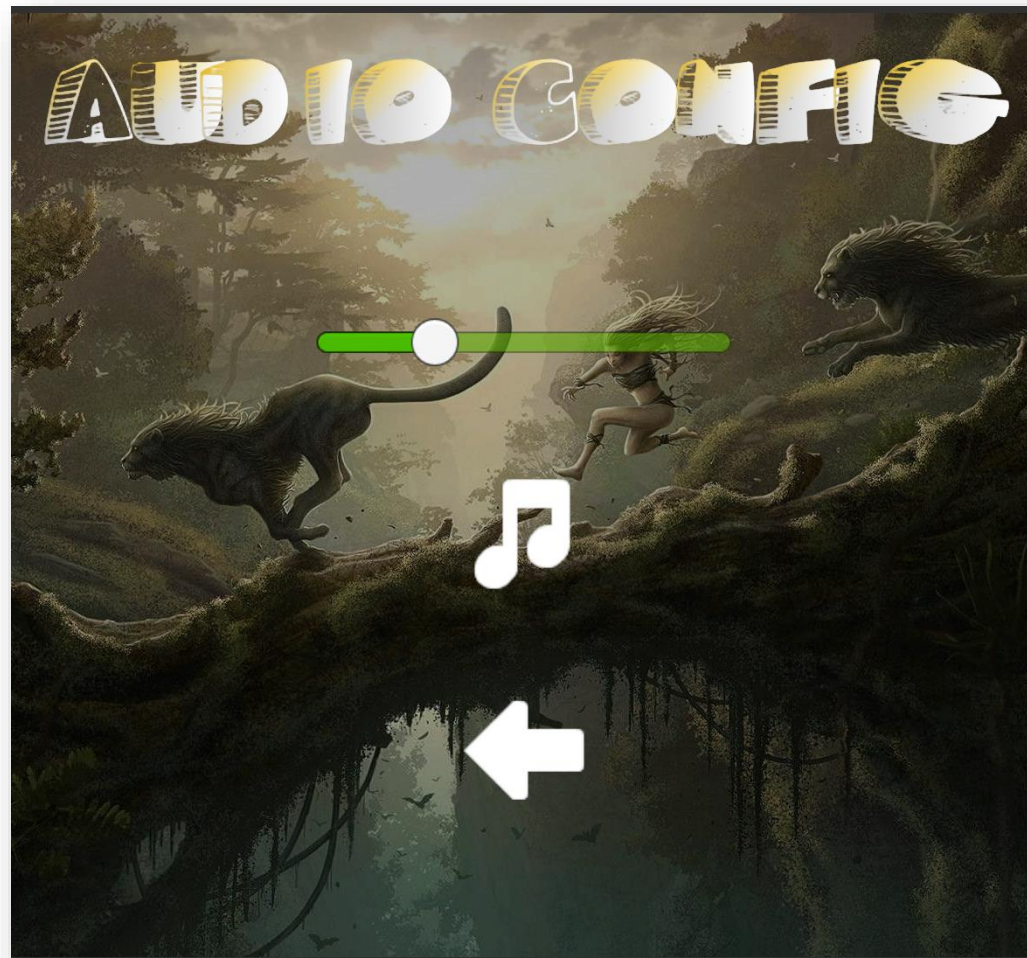


☐ Inserindo sons





❑ Criando User Interface





Avaliação

Avaliação

- ❑ Mesmo sendo uma disciplina optativa é necessário lançar a N1 e N2.
- ❑ O objetivo da disciplina é que todos possam entender um pouco sobre jogos **e** construir um jogo a nível de demonstração.

Avaliação

☐ N1

- ☐ Apresentação de um jogo comercial **desconstruído** com base nas discussões de game design
- ☐ Apresentação de um **GDD (Game Design Document)** do jogo que o grupo pretende desenvolver.

Avaliação

- N2

- Apresentação parcial do jogo

- Apresentação final do jogo

- Estilo seminário.



Nota Final ≥ 6 😊



Nota Final < 6 😞

Substitutiva

Avaliação

☐ Sub

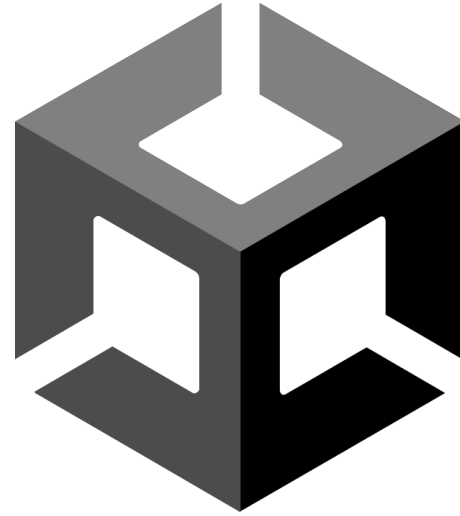
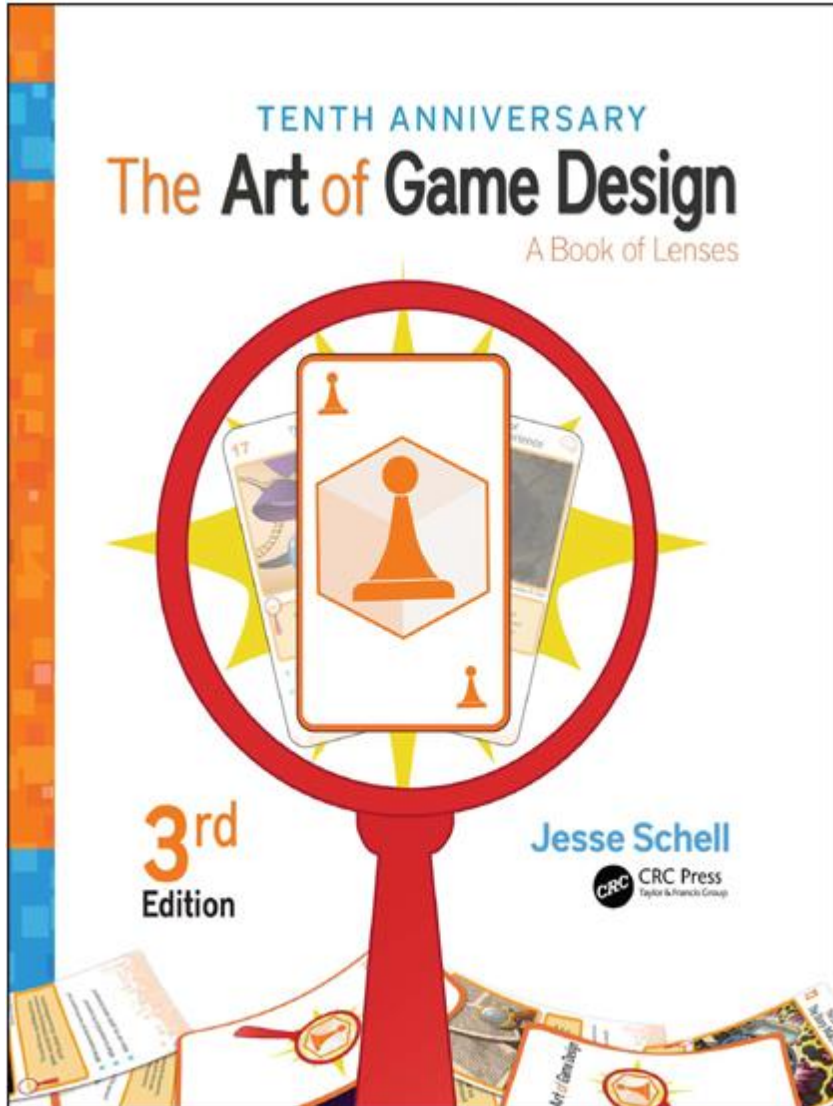
☐ Não faça!

The background features a light-colored wooden plank texture. On the left, there is a large, semi-transparent yellow silhouette of a human head in profile, facing right. Inside the head's brain area, a grey gear is visible. To the right of the head, several interlocking gears are scattered: a light blue one, a pink one, and a green one. A solid blue vertical bar is positioned on the far left edge of the image.

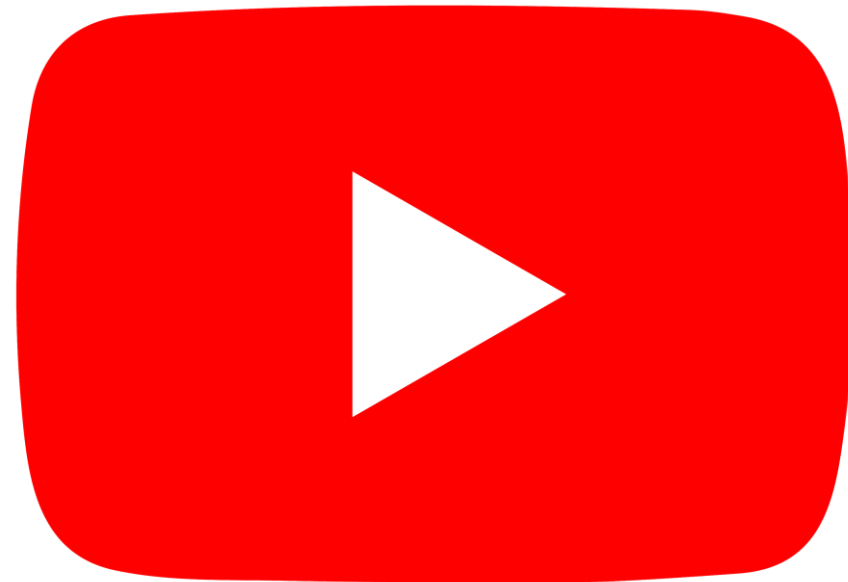
Bibliografia

Referências Bibliográficas

¹ This was once revealed to me in a dream.



Unity



Praise the sun!





COM937

Desenvolvimento de Jogos

Aula -1 Apresentação

Prof: Phyllipe Lima
phyllipe@unifei.edu.br

