

Projeto interdisciplinar (DUNGEONS AND FORESTS)

Samoel Weber 3º semestre

Introdução

O objetivo deste projeto é desenvolver um sistema de jogo 2D que possa atender a um público amplo, proporcionando uma experiência divertida e desafiadora, a jogabilidade contará com um sistema de parkour e combate a monstros.

O jogo será desenvolvido em uma plataforma chamada Unity, nesta plataforma será desenvolvido a jogabilidade, movimentação e cenários. As imagens gráficas como background, pisos, ambientes, monstros e personagens serão desenvolvidos em uma

plataforma online chamada Piskel, a mesma é focada na criação de imagens em pixelart.

Desenvolvimento do projeto

Como primeiro passo antes de iniciar o desenvolvimento do projeto, temos como meta a aprendizagem da ferramenta principal o Unity, por se tratar de uma plataforma

com uma ampla comunidade, acaba se tornando uma ferramenta de fácil compreensão. Após finalizar o aprendizado básico do Unity, iremos iniciar o aprendizado na linguagem principal utilizada no game o C#.

Neste nosso projeto não há uma parte específica para cada um, buscamos desde o início o foco em aprender todas as ferramentas que envolvem a criação do game, desta

forma podemos nos policiarmos onde um errar, tornando o processo de criação mais fácil e rápido.

Projeto Interdisciplinar (DUNGEONS AND FORESTS) 2

Para nosso sistema de desenvolvimento não haverá um questão de protótipos, mas sim de versões, conforme o jogo for desenvolvido plotamos o mesmo e realizamos

testes. Entre estes testes estão os testes de colisão, tanto de personagem como de ambiente, jogabilidade e movimentação tanto de personagens como de monstros.

Chek list dos passos de construção do projeto

- ☒ Documentação
- ☒ Entrega da documentação
- ☒ Prototipação
- ☒ Desenvolvimento versão 1.0
- ☐ Desenvolvimento versão 1.1
- ☐ Projeto finalizado
- ☐ Entrega do projeto

Conclusão

Até agora foi aprendido a utilização do Unity a ferramenta que foi utilizada para a criação do games, no Unity é possível fazer iluminação do ambiente, modelagem de objetos dentro da própria ferramenta, além da criação de scripts para movimentação de

personagens, monstros e ambientes. A linguagem dos scripts do Unity é composta pelo

C# uma linguagem de nível médio de dificuldade, como já temos a base da programação não foi uma linguagem muito complexa de se aprender ao menos o básico dela.

Com o Básico do C# conseguimos realizar a movimentação do personagem, assim como a movimentação dos monstros e a interações entre personagem e monstros.

Na parte visual o desenvolvimento foi feito no Piskel onde criamos os ambiente, como

pisos, background, monstros e personagens, esta ferramenta web é muito prática de se

utilizar, tornando até mesmo alguém que nunca mexeu com ela em um semiprofissional

em pixeart. Como uma forma de homenagem a um de nossos professores do

semestre

passado o William hoje Diretor do curso, desenvolvemos um personagem em sua homenagem, este personagem estará aguardando os futuros players dentro do game.