

Ata Extra 01 | “DICAS” COM FERNANDO

Data da reunião | hora 13/01/2018 | 10:30 às 11:30 | Local da reunião Infinity Loop

Reunião convocada por Danilo Vital

Tipo de reunião Dúvidas Diversas

Participantes Danilo Vital

Fernando Henrique “Stark”

TÓPICOS DA AGENDA

Tempo alocado | 1:00 | Tópico da agenda Orientações | Apresentador Danilo

A reunião estava voltada para o esclarecimento de algumas dúvidas levantadas em algumas reuniões com as equipes e estudo sobre publicações, porém acabou tomando outro rumo e acabou se tornando uma aula sobre melhores práticas para a publicação de jogos.

TÓPICOS DA REUNIÃO

Arquitetura

Iniciamos a reunião discutindo sobre a arquitetura que o jogo deve possuir (32 ou 64 bits).

O Fernando nos alertou que a Google Play esta migrando os aplicativos presentes em sua loja para a tecnologia de 64 bits, devido aos dispositivos que estão sendo lançados possuírem processadores que funcionam com processamento em paralelo (dual core), com isso todos os aplicativos que são de 32 bits devem se atualizar para 64 bits.

Acredito que podemos nos adequar a esta nova politica da Google antes de publicarmos o jogo, para desta forma já nos enquadrarmos e não termos retrabalho.

Banco de Dados

Outro ponto abordado em reunião foi a utilização de um banco de dados. Originalmente, em reunião com o Arthur, havíamos levantado a necessidade de utilização de um banco de dados para salvar os dados, configurações, recordes e progresso dos jogadores.

O Fernando orientou a utilizarmos a própria Google Play para armazenamento do recorde do jogador na nuvem, desta forma já trabalharíamos com um painel de recorde mundial.

Utilizando o Google Play também precisaremos inserir menos informação no arquivo de banco de dados que existirá no celular no usuário, tornando sua utilização mais otimizada.

Com relação a como realizar a comunicação entre o jogo e o banco, o Fernando no orientou a utilizarmos o site da [Unreal Docs](#). Nele já podemos tirar várias dúvidas relacionadas ao desenvolvimento e publicação do jogo para Android e outras plataformas.

Testes

Havia levantado alguns pontos que poderiam ser utilizados com os testes (alfa e beta), porém não teríamos equipe para analisar os resultados, desta forma levantei alguns pontos que podemos utilizar como feedback de quem participou dos testes:

- Formulário: Durante o período de teste utilizarmos o Google Forms e preencher com suas observações e comentários. Originalmente pensei do formulário ser aberto como uma opção no Menu de Game

Over, onde iria aparecer uma opção solicitando para “nos dizer o que achou do jogo”. Ao clicar na opção o navegador seria aberto e apareceria o formulário para ser preenchido.

- Eventos: Seria interessante apresentarmos o jogo em eventos que ocorrem em Goiânia, seja ele Geek, Nerd, Comic, Medieval e etc, ou seja, onde tiver um espaço para jogos apresentarmos e colocar o maior número de pessoas possível para jogar. O jogo nestas versões não teria a opção do formulário, pois teríamos ele impresso para o preenchimento do usuário.

Seria interessante também colocarmos o jogo para ser jogado em algum site de voltado para jogos indies, desta forma ampliaríamos nosso leque de opções referente a usuários de diferentes idades.

O Fernando nos disse uma coisa muito importante com relação a plataforma que iremos utilizar. Para desenvolver para o iOS é necessário certificar o computador onde o jogo será compilado, a versão do celular que irá rodar o jogo, a versão do iOS e a dimensão que o celular esta rodando, sem contar que cada certificação possui um custo. Em vista disto acredito que todos concordam em desenvolver para o Android, pois podemos emular o celular e o SO de cada um para pagar o certificarmos com menor custo.

Anúncios

Inicialmente podemos trabalhar com anúncios no jogo, desta forma concluímos o projeto e podemos trabalhar com o desenvolvimento para assets no jogo posteriormente, assim como atualizações do jogo.

O Fernando me disse uma forma de se trabalhar com os anúncios muito interessante:

- Entes de aparecer o menu de Game Over aparecer uma mensagem dizendo para ganhar “mais uma vida” e depois assistir ao anúncio de xx segundos.

Achei interessante colocarmos desta forma, pois assim o usuário irá jogar e assistir ao vídeo posteriormente sem se importar com o tempo, pois já teve o que ele queria.

Pensei que poderíamos implementar esta “vida” colocando um marcador sempre que um NPC for abatido/pulado, desta forma quando o Caveman fosse atingido voltaria alguns “passos” e teria outra chance de abater/pular.

Após que ele assistisse ao vídeo seria apresentado o menu de Game Over.

Google Play

O Fernando disse que podemos utilizar vários recursos da Google Play, como:

- conquistas no jogo,
- ranking mundial, e
- coleta de informações dos usuários que jogam o jogo (ex: modelo de celular, idade, horários jogam, país e afins)

Podemos pegar inúmeras outras informações com a Google Play que podem ser utilizadas, sejam durante o processo de desenvolvimento, atualizações ou novas implantações.

Tem tanta coisa que podemos utilizar da Google Play que precisaríamos de um bom tempo para descobrir e aprender a utilizar todos os recursos.

Outras Dicas

O Fernando me passou outras dicas voltadas para melhores práticas, das quais irei fala-las em reunião.