

DFGASDFG

asdfgdsfg
asdgasrdg

sdfagsdfg
sgafdgdaf
asdfgasdf
asffdfgdfg

gfsgsdfgdfg
25

asdfgdsfg
asdgasrdg

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à ETEC Prof.

Horácio Augusto da Silveira para obtenção do título de

Técnico em Informática sob orientação dos professores:

awsdgm
dfgsedg

gfsgsdfgdfg
25

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	01
------------------------	-----------

INTRODUÇÃO

Vídeo game

Um **jogo eletrônico** ([pt-BR](#)) ou **jogo eletrônico** ([pt](#)), também denominado **videojogo**, é um [jogo](#) no qual o jogador interage através de [periféricos](#) conectados ao aparelho, como controles ([joysticks](#)) e/ou [teclado](#) com imagens enviadas a uma [televisão](#) ou um [monitor](#), ou seja, aquele que usa tecnologia de computador.[1] O termo [inglês](#) **video game**, ganhou a forma [aglutinada](#) no Brasil (como **videogame**), tanto para se referir a videojogos, como para se referir aos [consoles](#) onde os jogos se processam.

Os sistemas eletrônicos usados para jogar videojogos são conhecidos como [plataformas](#) — como, por exemplo, [computadores](#), [arcades](#), [celulares](#) e [consoles](#).

O dispositivo de entrada usado para manipular videojogos é chamado [controle](#) e varia de acordo com a plataforma. Por exemplo, um controle pode ser constituído por um direcional e um único botão.[2] Outros podem ter dezenas de botões e mais de um direcional. Muitos jogos de computador podem também ser jogados com teclado ou uma combinação do teclado com o rato/*mouse* simultaneamente ou até mesmo controles específicos.

Os videogames também podem usar outras maneiras de interagir e prover informação ao jogador. O uso de sons é usado em larga escala desde os primórdios. Outros tipos de resposta, como dispositivos de vibração e sensores de movimento também são bastante utilizados nos videojogos. O avanço tecnológico tem trazido formas cada vez mais intensas de imersão nos jogos através destes periféricos, como o reconhecimento de movimentos e de voz, surgindo assim os jogos em realidade virtual, fruto do desenvolvimento da tecnologia.




dfgdsfgsdfg	dsfgsdfgd
sdfgbdfb	sdfgsdfhgdg

JUSTIFICATIVA

Plataformas

O termo "Plataforma" refere-se à combinação específica eletrônica ou de hardware, que, em conjunto com o [software](#), faz com que o videogame funcione. Um outro termo muito usado é "sistema".

Computador

 Ver artigo principal: [jogo de computador](#)

Em uso comum, [jogo de computador](#) ou jogo de PC refere-se a uma forma de mídia que envolve um jogador interagindo com um [PC](#), que é conectado a um monitor de vídeo de alta resolução. Computadores pessoais não são dispositivos dedicados a jogos, portanto o mesmo jogo pode ter um desempenho diferente dependendo da especificação do [hardware](#). A plataforma tem a vantagem por causa da sua abertura cujos jogos podem ter maior flexibilidade, além da facilidade de modificação dos jogos.

Console



Diferentes plataformas de consoles ([Dreamcast](#), [PlayStation 2](#), [GameCube](#) e [Xbox](#)).

 Ver artigo principal: [Console de jogos eletrônicos](#)

Um [videogame de console](#) refere-se a um jogo que é jogado em um dispositivo eletrônico especializado que pode ser conectado a uma [televisão](#) ou um monitor de vídeo composto. Por serem dispositivos dedicados, costumam apresentar hardware padronizado. São os próprios aparelhos de videogames.

Console portátil




Diferentes consoles portáteis ([Nintendo 3DS](#) e [PlayStation Vita](#)).

 Ver artigo principal: [Console portátil](#)

Um [console portátil](#) é um dispositivo eletrônico portátil que pode ser segurado com as mãos do usuário, é um aparelho único que já vem com tela, auto-falantes, controle, bateria, podendo ser levados para qualquer lugar pelo jogador. Costumam ter *hardware* não tão poderoso quanto os consoles e os PCs.

DESENVOLVIMENTO

Arcade

 Ver artigo principal: [Arcade](#)

Um [arcade](#) refere-se geralmente a um jogo que é jogado em um dispositivo eletrônico especializado, que geralmente contém somente um jogo, encontra-se em uma cabine e é operado por fichas ou cartões. Porém, há jogos que podem ser encontrados e mais de uma plataforma. Também conhecidos como *fliperamas*, são máquinas de jogos de uso público.

Celulares

 Ver artigo principal: [jogo de celular](#)

Assim como os computadores, celulares não são dispositivos específicos para jogos, por serem portáteis, também caracterizam-se por ter hardware inferior a consoles e PCs, a distribuição de seus jogos é quase toda feita por meios digitais, os jogos para celular começaram utilizando as teclas físicas do aparelho, posteriormente passando a utilizar a tela de toque dos aparelhos como teclas virtuais.

Outras plataformas

Além disso, há plataformas que não são completamente eletrônicas como máquinas de arcade eletromecânicas. Também há dispositivos com telas que têm a capacidade de executar jogos, todavia não são máquinas de videogame dedicadas como [celulares](#), [PDAs](#) e as [calculadoras gráficas](#).

Um jogo eletrônico, como a maioria das outras formas de mídia, podem ser categorizados em [gêneros](#) baseando-se em vários fatores como a [jogabilidade](#), tipos de objetivos, estilo de [arte](#), [interatividade](#) e entre outros. Como os gêneros são dependentes do conteúdo para ter uma definição, os gêneros tem mudado e evoluído conforme novos estilos de jogos eletrônicos foram desenvolvidos. O avanço da tecnologia e os valores de produção relacionados ao desenvolvimento de jogos eletrônicos tem gerado jogos mais realistas e complexos que por sua vez aumentaram as possibilidades dos gêneros, ampliaram os limites dos jogos, ou adicionaram novas possibilidades de jogabilidade (como os jogos desenvolvidos especialmente para dispositivos como o [EyeToy](#) da Sony). Alguns gêneros

representam combinações de outros, como [*massively multiplayer online role-playing games*](#), mais conhecidos como MMORPG. Também é comum ver gêneros mais amplos serem usados por vários outros gêneros, como jogos de ação, música/ritmo, ou horror

BIBLIOGRAFIA

TÁBATA E VITOR