**IFRN – INSTITUTO FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE**

**CAMPUS CEARÁ-MIRIM**

**CURSO TÉCNICO INTEGRADO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS**

**Amanda Cristina Marques Soares**

**MURPHY**

**CEARÁ-MIRIM – RN**

**2019**

**IFRN – INSTITUTO FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE**

**CAMPUS CEARÁ-MIRIM**

**CURSO TÉCNICO INTEGRADO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS**

**Amanda Cristina Marques Soares**

**NOME DO JOGO**

**CEARÁ-MIRIM - RN**

**2019**

AMANDA CRISTINA MARQUES SOARES  
  
  
  
  
  
**MURPHY**

Relatório de Prática Profissional apresentado ao Curso Técnico Integrado em Programação de Jogos Digitais do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte, em cumprimento às exigências legais como requisito parcial para a obtenção do título de Técnico em Programação de Jogos Digitais.

Aprovado em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_\_\_\_

Nota Final: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Prof.ª Gislene de Araújo Alves

Orientadora

Matrícula: 1944334

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Prof. Dr. Gustavo Vilella Whately

Coordenador do Curso Técnico Integrado em Programação de Jogos Digitais

Matrícula: 2209199

**AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Deus por ter me dado forças para continuar apesar dos pesares, e persistir para terminar esses quatro anos de curso sem ofender nem agredir ninguém, agradeço por me fazer seguir em frente mesmo depois que quase tudo deu errado. Agradeço também a minha família, que só por terem me aguentado nas minhas crises de ansiedade, de quando batia o desespero e eu acabava descontando em tudo e em todos, só por aguentarem tudo isso sem me expulsarem de casa ou algo do tipo, eu agradeço muito e espero recompensa-los.

Agora um obrigado mais que especial para a minha orientadora, a professora Gislene Araújo, que depois de broncas e puxões de orelha, não desistiu de mim, me ajudou em tudo que pode.

*" Se alguma coisa pode dar errado, dará. E mais, dará errado da pior maneira, no pior momento e de modo que cause o maior dano possível. ".*

- Edward Murphy

**RESUMO**

Resumo do trabalho, citando o que será visto em cada uma das seções a serem apresentadas a seguir.

PALAVRAS-CHAVE: 4 palavras-chave que se relacionam com o tema do trabalho.

**ABSTRACT**

Versão em inglês do resumo.

KEYWORDS: Palavras-chave em inglês.

**LISTA DE FIGURAS**

Figura 2.1 - Exemplo 16

**LISTA DE TABELAS**

Tabela 2.1 – Exemplo de Controles 16

**SUMÁRIO**

**1 INTRODUÇÃO** 14

**2 NOME DO JOGO** 15

2.1 Design 15

*2.2* História e Ambientação15

*2.2.1 Backstory* 15

*2.3* Personagem15

*2.3.1* Ludwig van Beethoven15

*2.3.1.1* Descrição do Personagem15

*2.3.1.2 Backstory* do Personagem15

*2.3.1.3* Arco do Personagem durante o Jogo15

*2.3.1.4* Conceitos Visuais do Personagem15

2.4 Mecânicas 16

2.5 Desafios 17

2.5.1 Desafio 1 – Nome do Desafio (se houver) 17

2.5.1.1 Localização 17

2.5.1.2 Resolução 17

2.6 Descrição do *Level Design* 17

2.6.1 Nome e/ou Número do *Level* 17

2.6.1.1 Mapa 17

2.6.1.2 Caminho Crítico 17

2.7 Interface 18

2.8 Público Alvo 18

2.9 Análise de Jogos Similares 18

2.9.1 Nome do Jogo Analisado 18

**3 TECNOLOGIA** 19

3.1 Construct 2 19

*3.2* Paint19

3.3 Piskel *19*

3.4 Photoshop *19*

**4 ARTE E ESTÉTICA** 20

***5* DESENVOLVIMENTO**21

5.1 Metodologia 21

5.2 Produção 21

5.2.1 Controlador do Personagem 21

5.2.2 Controlador da Câmera 21

**6 Conclusões** 22

**REFERÊNCIAS** 23

**1 INTRODUÇÃO**

Introdução do trabalho, falando sobre o porquê de fazer o jogo em questão, apresentar ao leitor quaisquer termos ou referências necessárias para o entendimento do projeto e fazer um resumo do que é o jogo.

**2 NOME DO JOGO**

**2.1 *Design***

Apresentar como funciona o *design* do jogo, quais os objetivos de experiência, como se deu o desenvolvimento do projeto para atingir esses objetivos, qual o gênero do jogo, descrever o gênero, discutir sobre como o seu jogo se encaixa nesse gênero, de preferência usar referências/citações bibliográficas para se justificar.

**2.2 História e Ambientação**

Descrever detalhadamente a história e o mundo onde o jogo se passa. Quantas localidades existem, quais acontecimentos acontecem com o jogador durante a aventura, etc.

**2.2.1 *Backstory***

O *Backstory* é focado nos acontecimentos que aconteceram no mundo de jogo antes do início do jogo propriamente dito.

**2.3 Personagem**

Descrição detalha dos personagens de jogo, de preferência, para cada personagem criar um subtópico no seguinte esquema:

**2.3.1** **Ludwig van Beethoven**

**2.3.1.1 Descrição do Personagem**

Fazer a descrição das características do personagem no jogo.

**2.3.1.2 *Backstory* do Personagem**

Apresentar a história do que aconteceu com o personagem antes do jogo começar.

**2.3.1.3 Arco do Personagem durante o Jogo**

Apresentar a progressão narrativa do personagem que acontece durante o progresso do jogo.

**2.3.1.4 Conceitos Visuais do Personagem**

Mostrar imagens do personagem, podendo ser conceitos, desenhos, sprites de jogo, modelos 3d, etc.

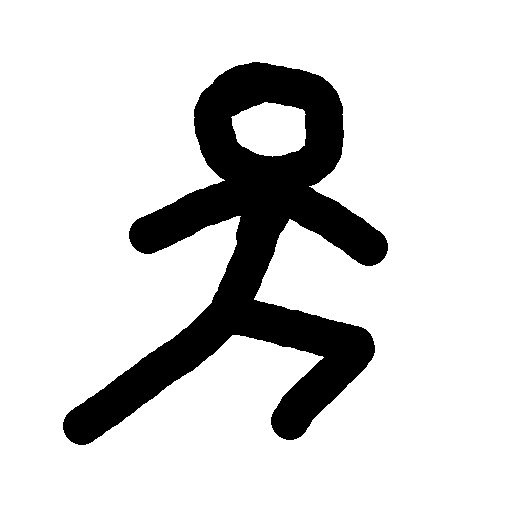


Figura 2.1 - Exemplo

Todas as figuras do Trabalho devem ser legendadas (legenda abaixo da figura), seguindo o esquema “Figura X.Y - Descrição”, onde X é o número do capítulo e Y é o número da Figura dentro daquele capítulo, seguido da sua descrição. As figuras também devem ser listadas na Lista de Figuras.

**2.4 Mecânicas**

Descrever detalhadamente todas as mecânicas presentes no jogo. Além disso, pode-se criar uma tabela, como a Tabela 2.1, para indicar os comandos do jogador.

Tabela 2.1 - Exemplo de Controles

|  |  |
| --- | --- |
| Controle | Ação |
| Seta para Cima | Pular |
| Seta para Esquerda | Anda para a Esquerda |
| Seta para a Direita | Anda para a Direita |
| Seta para baixo | Abaixar |

Todas as tabelas do Trabalho devem ser legendadas (legenda acima da tabela), seguindo o esquema “Tabela X.Y - Descrição”, onde X é o número do capítulo e Y é o número da Tabela dentro daquele capítulo, seguido da sua descrição. As tabelas também devem ser listadas na Lista de Tabelas.

**2.5 Desafios**

Caso existam desafios específicos no seu jogo, como quebra-cabeças, puzzles, etc. onde a progressão do jogador fica interrompida até que ele resolva um certo problema, esta seção é o lugar onde a solução desses desafios deve ser detalhadamente apresentada.

Para cada desafio, cria-se um subtópico como o seguinte.

**2.5.1 Desafio 1 – Nome do Desafio (se houver)**

Descrever o que é o desafio

**2.5.1.1 Localização**

Onde se encontra e/ou em que momento do jogo o jogador se depara com esse desafio.

**2.5.1.2 Resolução**

Apresentar o que o jogador precisa fazer para resolver esse desafio. Utilizar imagens para ilustrar a solução passo-a-passo sempre que possível.

**2.6 Descrição do *Level Design***

Descrever detalhadamente os níveis de jogo, para cada nível criar um subtópico como o seguinte.

**2.6.1** **Nome e/ou Número do *Level***

Resumir sobre o que o *level* oferece ao jogador em termos de narrativa, mecânica e desafio.

**2.6.1.1 Mapa**

Inserir um mapa e descrições contendo a disposição dos objetos e desafios no level

**2.6.1.2 Caminho Crítico**

Inserir uma imagem com o caminho crítico do jogador no nível, com descrição das etapas do início ao fim e/ou o que ele deve fazer para completar cada desafio.

**2.7 Interface**

Descrever detalhadamente a interface do jogo, com imagens e descrições de cada elemento.

**2.8 Publico Alvo**

Apresentar e descrever o publico alvo do jogo em termos de idade, aspectos culturais e sociais.

**2.9 Análise de Jogos Similares**

Realizar uma análise de 5 jogos no mercado que tenham características semelhantes ao seu jogo. Para cada jogo, criar um subtópico como o seguinte.

**2.9.1 Nome do Jogo Analisado**

Breve resumo sobre o jogo.

* História – Análise da história do jogo.
* Mecânica – Análise das mecânicas de jogo e jogabilidade.
* Estética – Análise da estética do jogo, tanto de gráficos e interface quanto de áudio e game design.
* Tecnologia – Análise da tecnologia presente no jogo.

**3 TECNOLOGIA**

Apontar e descrever quais tecnologias, *engines,* programas, etc. foram utilizados no desenvolvimento do jogo, criando um subtópico para cada, como exemplo a seguir.

**3.1 Construct 2**

Descrever a *engine* utilizada e apontar quais aspectos da mesma foram essenciais para o seu trabalho.

**3.2 Paint**

Descrever o programa usado para fazer a arte utilizada e apontar quais aspectos da mesma foram essenciais para o seu trabalho

**3.3 Piskel**

**3.4 Photoshop**

**4 ARTE E ESTÉTICA**

Nesta seção é necessário realizar um apanhado bibliográfico para justificar suas escolhas artísticas e de estética do jogo. É importante também ter referências de outros jogos assim como de outras mídias que não jogos, como filmes, pinturas, quadrinhos, etc.

**5 DESENVOLVIMENTO**

Nesse tópico deve ser abordada a metodologia e as etapas do desenvolvimento do seu jogo.

**5.1 Metodologia**

Descrever a metodologia utilizada para o desenvolvimento do projeto.

**5.2 Produção**

Descrever passo a passo o processo da produção do projeto de jogo, pode conter subtópicos para melhor organizar os diferentes aspectos do produto, como exemplo a seguir.

**5.2.1 Controlador do Personagem**

Descrição do controlador do personagem, com exemplos de código e esquemas gráficos, demonstrando o papel de cada uma de suas funcionalidades.

**5.2.2 Controlador da Câmera**

Descrição do controlador da câmera, com exemplos de código e esquemas gráficos, demonstrando o papel de cada uma de suas funcionalidades.

**6 CONCLUSÕES**

Fiz só porque tem que fazer, essa bosta de trabalho que deu trabalho para uma porra, já está no nome “TRABALHO”, nada funcionou, tudo deu errado, aprendi que era melhor eu ter feito um ensino médio regular que daí eu já estaria formada bem longe desse inferno (chamei de inferno só por modo de falar, o IF é muito legal, só que te deixa a beira da loucura), só faço outro se for para ganhar vários dinheirinhos, porque se não nunca mais, que eu não estou dando o meu cu.

Desenvolver as conclusões acerca do trabalho, o que funcionou, o que não funcionou, as lições aprendidas e as possibilidades de trabalhos futuros.

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

Referencias da minha mente (que aliás está destruída).

(ABNT é meu cu de óculos).

Adicionar as referências bibliográficas no padrão ABNT.