

# Game Engine

- Introdução -

Aula 01 | 25.02.2022  
**Antunes Vila Nova Neto**

A delimitação do jogo está relacionada ao espaço que ele ocupa – seja dentro ou fora do jogo.

ARRUDA, Eucídio (2014)

# Bem Vindos

2022.1



# Introdução ao Game Engine

:: Bem Vindos!

:: Bibliografia

- Apresentação Discente e Docente

:: Informações Gerais

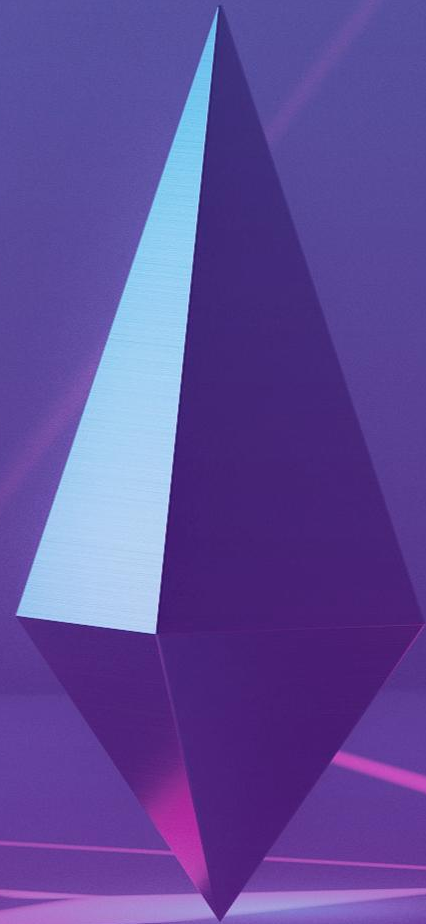
:: Fechamento

Dúvidas e Conclusões



# O que é GAME ENGINE?

Brainstorm



# O que é GAME ENGINE?

É na Engine ou Motor do Jogo que toda a interação do jogo vai acontecer, todas as animações e modelos tridimensionais ganham interatividade, onde serão computados os pontos, as voltas, os recordes, e onde serão criadas as interfaces com o jogador.





# O que é GAME ENGINE?

> Pesquisa:

- Requisitos mínimos;
- Linguagens suportadas;
- 2D, 3D;
- Documentação;



# O que Sabemos?

O que construímos até hoje?



# O que Sabemos?

O que construímos até hoje?



# Game Engine

Sexta 19h - 21h50

# Ementa

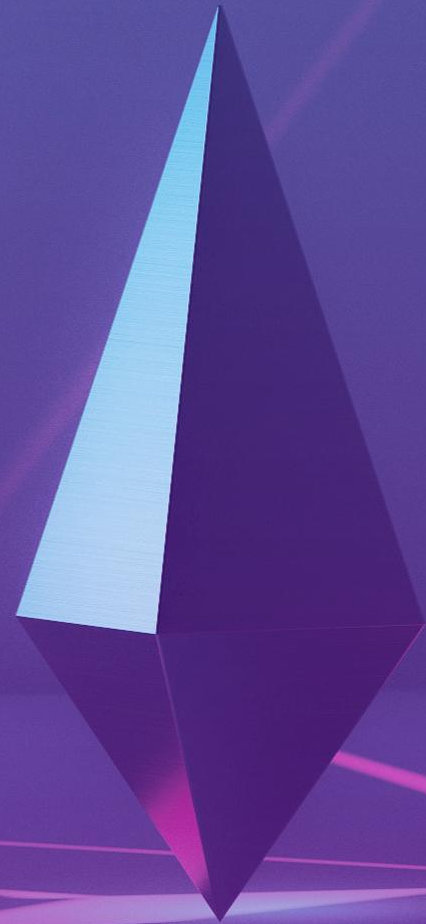
Discorre sobre a compreensão e a criação de jogos 3D utilizando motor comercial de desenvolvimento de jogos e como os componentes de um motor de jogo 3D podem ser usados no desenvolvimento de diferentes tipos de jogos.



# Objetivos

- **Projetar** jogos digitais com padrão atual da indústria através de game engine.
- Implementar **mecânicas** de jogos **coesas** e consistentes de acordo com a tecnologia da game engine utilizada.
- **Avaliar os recursos** da game engine utilizada para tomar decisões de projeto.
- **Implementar** jogos a partir de recursos da game.
- **Analisar** game engines existentes para escolher a tecnologia mais adequada.

# Bibliografia



# Bibliografia Paralela

CHAVES JÚNIO, J. **Ferramenta de Desenvolvimento** - Engine. São Paulo: Érica, 2015. 113 p.

MANZANO, J. **Programação de Computadores com C#**. São Paulo: Érica, 2014. 145 p.

MEYERS, S. **C++ Eficaz**: 55 Maneiras de Aprimorar Seus Programas e Projetos. 3. ed. São Paulo: Bookman, 2011. 304 p.



A 3D pyramid is positioned on the left side of the image. It has a light blue face on the left and a dark blue face on the right. The base of the pyramid is on a dark blue surface. Several bright pink lines radiate from the base of the pyramid across the surface. The background is a solid dark blue.

# Planejamento



# Conteúdos

# Conteúdos

- Comandos e Entradas (controle de Assets);
- Uso de Animação;
- Uso de Física;
- Uso de áudio e Trilha;
- Interface;
- Iluminação e Materiais;
- Efeitos;
- Navegação;
- Terrenos;
- Levels
- Banco de Dados e Multiplayer;
- Mecânica Básica;
- Level Design;
- Refinamento de Projeto;



# Sistema de Notas

N1 | 40%

## mini jogo A

A1 :: 13,3..% (40%/3)

## mini jogo B

A2 :: 13,3..% (40%/3)

## Interface

A3 :: 13,3..% (40%/3)

N2 | 60%

## Projetão

A5 :: 60%

Substitutiva

A6 :: Substitui a A5

3x 1,333..%  
de 10 pontos

60%  
de 10 pontos

100%  
de 6 pontos

Obrigado!