

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE INFORMÁTICA
CIÊNCIAS DA COMPUTAÇÃO

Orientador: Marcelo de Oliveira Johann

Aluno: Thiago Auler dos Santos

Cartão: 114331

PLANO DE TRABALHO

MOTIVAÇÃO

Nas últimas décadas, percebe-se um avanço considerável na temática de jogos eletrônicos, que começou como brincadeira e hoje é um dos setores mais produtivos e rentáveis no mundo.

O desenvolvimento de jogos inclui praticamente quase todos os ramos de pesquisa da computação: processamento de imagens, processamento de sons, inteligência artificial, otimização, etc. Tornando-a assim, uma das áreas mais fartas em conhecimentos.

OBJETIVO

Este trabalho tem como objetivo estudar e implementar um software para um hardware portátil de uso específico. Concebido nos primeiros anos do século XXI, o Nintendo DS é um handheld que inova no quesito interatividade, e este trabalho busca explorar essas funcionalidades.

ETAPAS

INF99001 – Estudo de metodologias para desenvolvimento de jogos. Estudo do hardware do console portátil Nintendo DS e prototipação utilizando os recursos que o hardware fornece (touchscreen, microfone, dois processadores, wifi, etc).

INF99002 – Implementação de um jogo que busque utilizar vários dos recursos que o handheld Nintendo DS oferece.

A previsão de encontros com o professor orientador é presencial e semanal, toda segunda-feira às 10:00, com uma duração mínima de 1h. Também está prevista a comunicação através de e-mail para troca de informações.

BIBLIOGRAFIA INICIAL

PERUCIA, A. S.; et al. Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos: Teoria e Prática. São Paulo: Novatec, 2005. 302p.

NDS/Tutorial. Disponível em: <<http://dev-scene.com/NDS/Tutorials>>. Acesso em: 17 ago. 2009.

Homebrew Nintendo DS Development. Disponível em: <http://www.double.co.nz/nintendo_ds>. Acesso em: 17 ago. 2009.

Libnds Documentation. Disponível em: <<http://libnds.devkitpro.org>>. Acesso em: 17 ago. 2009.