

# Abductor

Salvation comes from above



PRESS ENTER



Produced by  
CHARLES FERREIRA

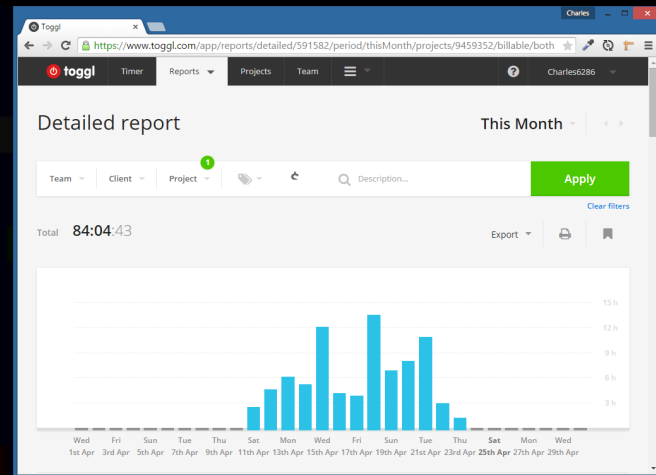
# Objetivos

- Desenvolver um jogo em modo texto
  - Tela apresentação: nome do jogo e equipe
  - Controle pelo teclado
  - 01 fase completa
- Tema livre

Produced by  
CHARLES FERREIRA

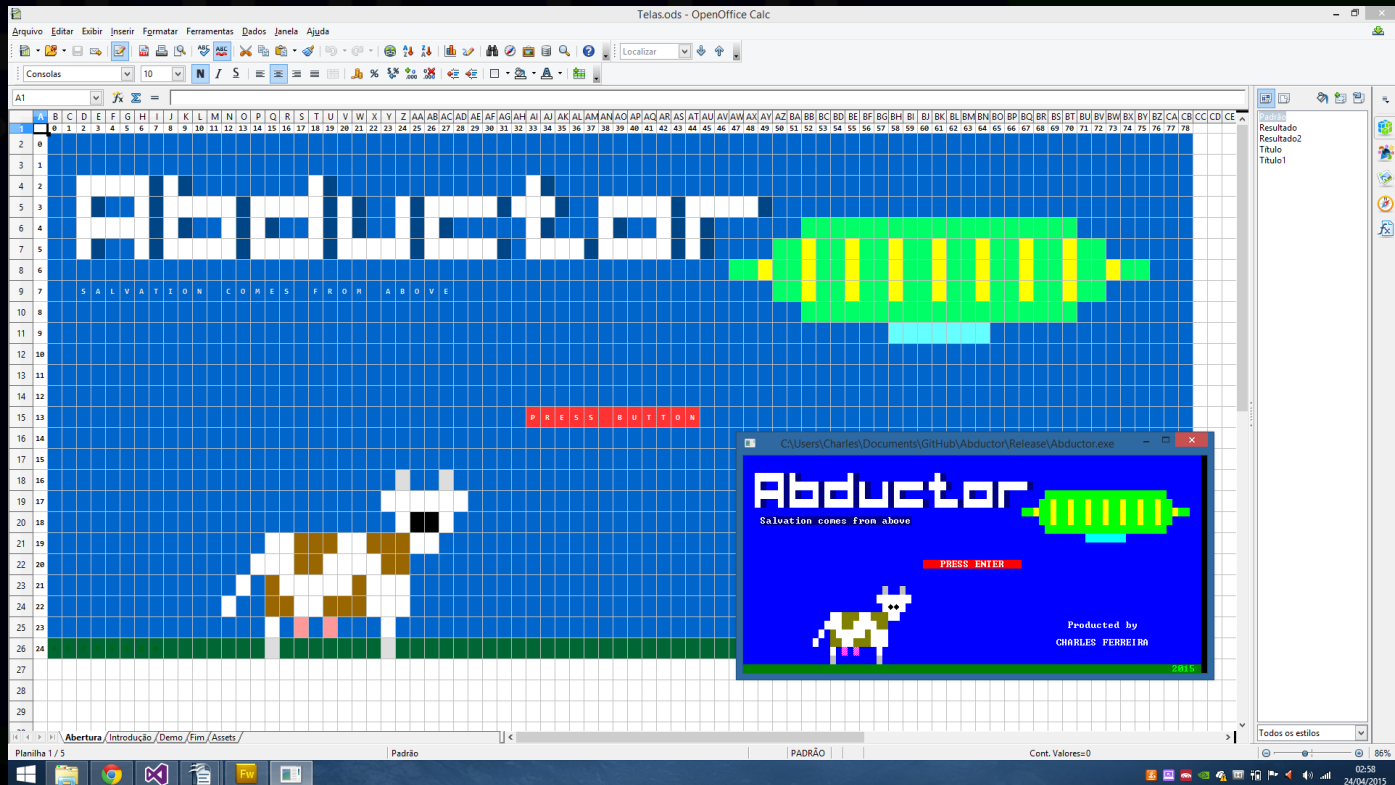
# Desenvolvimento

- 84 horas
- C/C++
- Visual Studio 2013
- OpenOffice Calc (“Excel”)
- “*Cabelos no peito*” - ViniGodoy



Trabalho 1 - Técnicas de Implementação de Jogos Digitais - PU	84:04:43
C-PR	
Configurando ambiente de trabalho - IDE	1:41:06
Estudando jogo "Números"	0:10:09
Estudando os requisitos do trabalho	0:15:12
Pensando no tema	0:22:30
Planejando tarefas para o desenvolvimento	0:18:34
Programando	77:39:15
Prototipando as telas do jogo	3:37:57

# Desenvolvimento



# Principais problemas enfrentados

- #1: Falta de conhecimento da linguagem
  - Estruturas de dados e gerenciamento de memória



PRESS ENTER

Produced by  
CHARLES FERREIRA

# Principais problemas enfrentados

- #1: Falta de conhecimento da linguagem
  - Estruturas de dados e gerenciamento de memória
- #2: Limitação de recursos
  - Escassez de tempo (friend or foe?)
  - Limitação gráfica

Produced by  
CHARLES FERREIRA

# Principais problemas enfrentados

- #1: Falta de conhecimento da linguagem
  - Estruturas de dados e gerenciamento de memória
- #2: Limitação de recursos
  - Escassez de tempo (friend or foe?)
  - Limitação gráfica
- #3: Organizar e relacionar classes

Produced by  
CHARLES PERREIRA

# Decisões acertadas

- Prototipar as telas e criar um editor de sprites
  - Facilitou o desenvolvimento desde o início



Produced by  
CHARLES FERREIRA



# Decisões acertadas

- Prototipar as telas e criar um editor de sprites
  - Facilitou o desenvolvimento desde o início
- Cronometrar todas as atividades no **Toggl**
  - Ajudou a manter o foco (<http://toggl.com>)

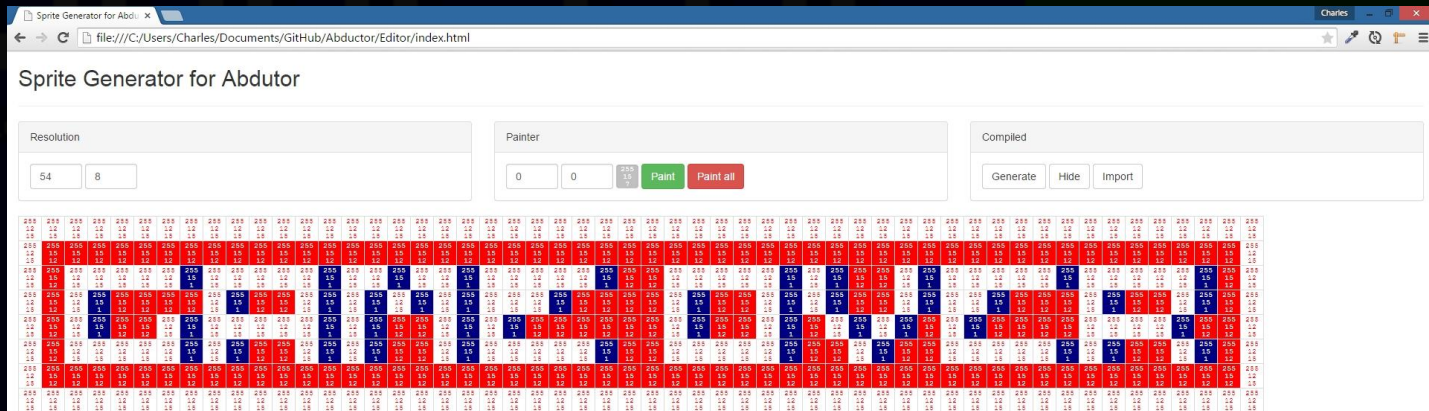
Produced by

CHARLES FERREIRA

# Decisões acertadas

- Prototipar as telas e criar um editor de sprites
  - Facilitou o desenvolvimento desde o início
- Cronometrar todas as atividades no **Toggl**
  - Ajudou a manter o foco (<http://toggl.com>)
- Criar um “buffer” antes de escrever na tela
  - E reescrever somente o necessário (cache)

# Decisões acertadas



# O que faltou fazer

- Sonorização



PRESS ENTER

Produced by  
CHARLES FERREIRA

# O que faltou fazer

- Sonorização
- Aprimorar comportamentos



PRESS ENTER

Produced by  
CHARLES FERREIRA

# O que faltou fazer

- Sonorização
- Aprimorar comportamentos
- Features: Pause, Combos



Produced by  
CHARLES FERREIRA

# O que faltou fazer

- Sonorização
- Aprimorar comportamentos
- Features: Pause, Combos
- Programar melhor
  - Tipos de variáveis, comentar código-fonte

Produced by

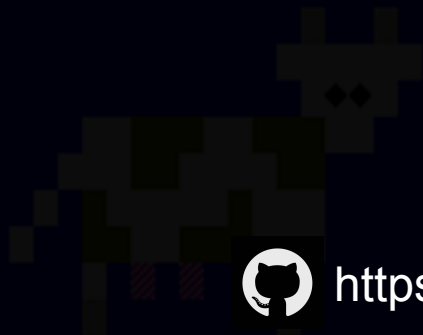
CHARLES PERREIRA

# Abductor

Salvation comes from above



# Obrigado



Produced by

CHARLES FERREIRA



<https://github.com/vegano/abductor>

2015