

Abductor

Charles Augusto Ferreira

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

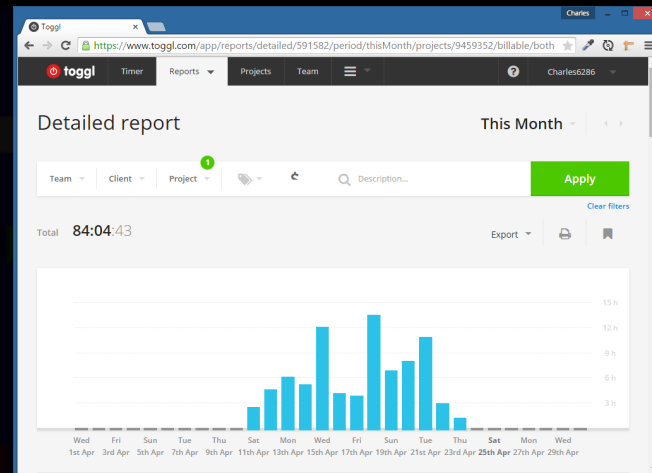
01100

12



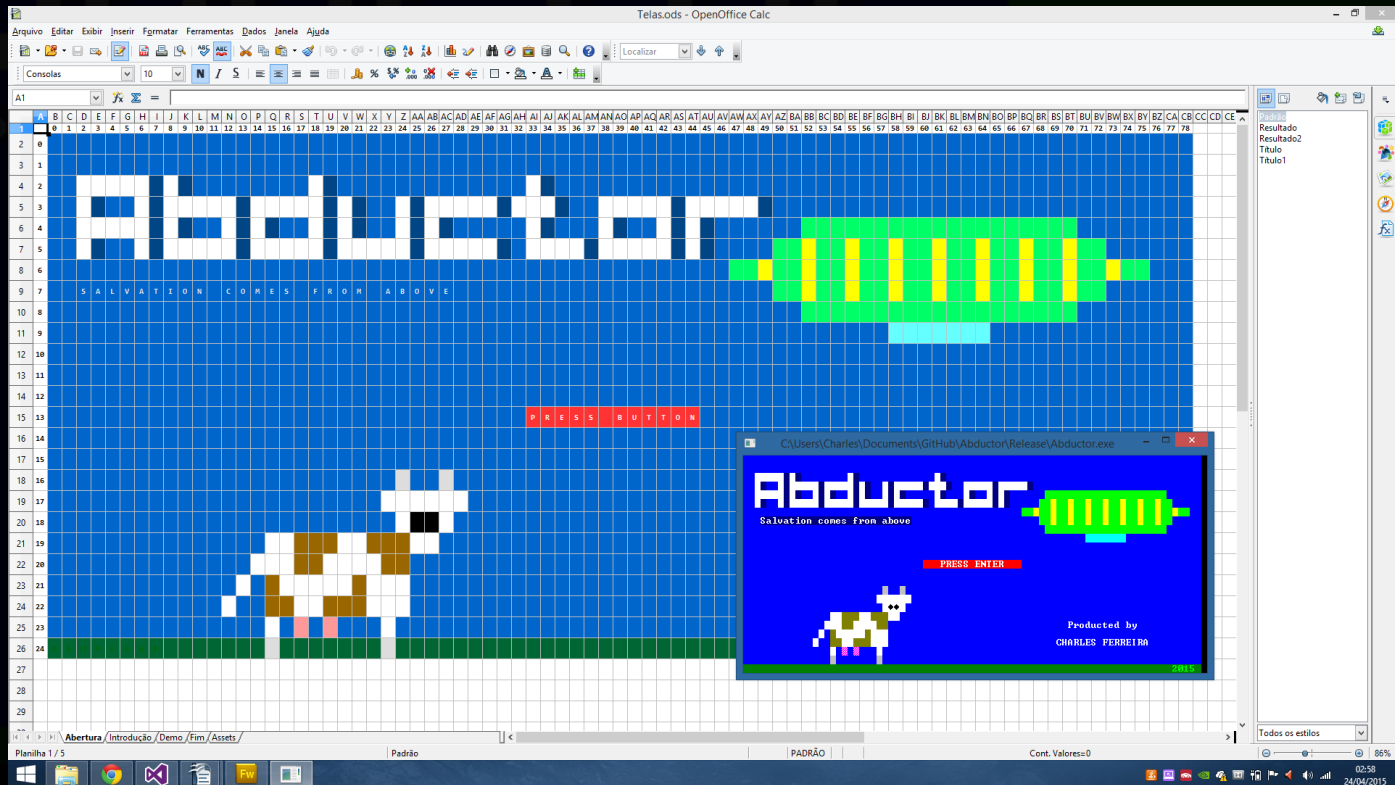
Desenvolvimento

- 84 horas
- 33 classes
- C++
- Visual Studio 2013
- *OpenOffice Calc*



| | |
|---|----------|
| 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



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 a relação entre classes

Produced by
CHARLES PERREIRA

Decisões acertadas

- Cronometrar todas as atividades no Toggl
 - Ajudou a manter o foco (<http://toggl.com>)



Produced by
CHARLES FERREIRA

Decisões acertadas

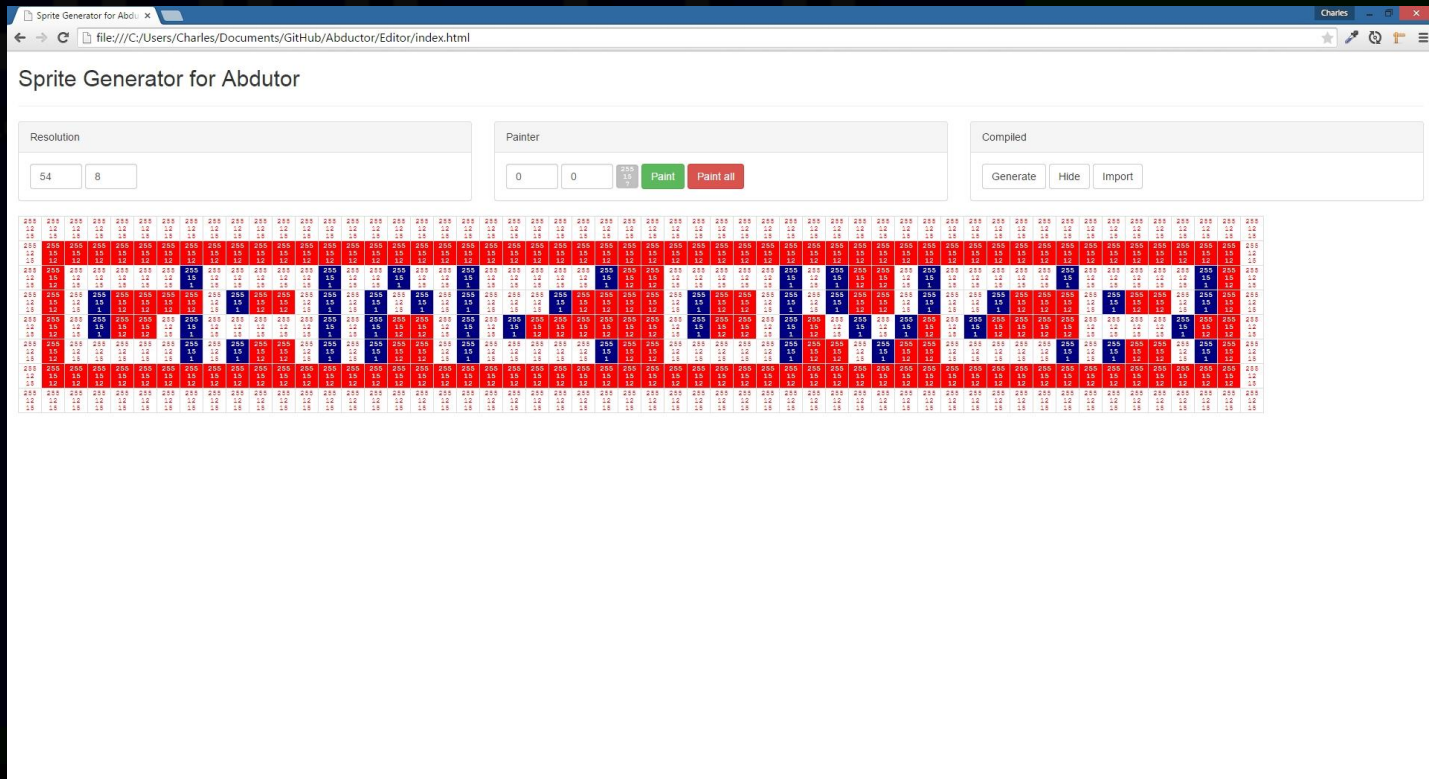
- Cronometrar todas as atividades no Toggl
 - Ajudou a manter o foco (<http://toggl.com>)
- Criar um “buffer” antes de escrever na tela
 - E reescrever somente o necessário (cache)

Produced by
CHARLES FERREIRA

Decisões acertadas

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

Editor de Sprites



Vamos jogar!

(mostrar jogo funcionando)

O que faltou fazer

- Programar melhor
 - Tipos de variáveis, comentar código-fonte



Produced by
CHARLES FERREIRA

O que faltou fazer

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



Produced by
CHARLES FERREIRA

O que faltou fazer

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

Produced by
CHARLES FERREIRA

O que faltou fazer

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

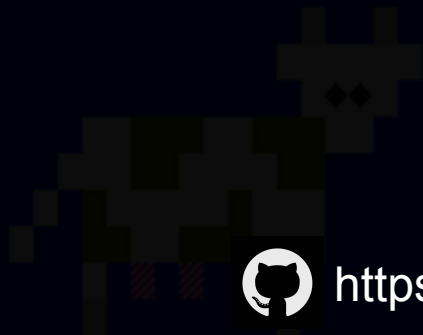
Produced by
CHARLES FERREIRA

Abductor

Salvation comes from above



Obrigado



Produced by

CHARLES FERREIRA



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

2015