* **Pergunta 1**

0,09375 em 0,09375 pontos

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | | | |
|  | No desenvolvimento de jogos, o que significa o termo multiplataforma? |  |  |  |
| |  |  | | --- | --- | | Resposta Selecionada: | Corretaa.  É a possibilidade de publicar o jogo para diferentes plataformas utilizando uma mesma tecnologia. | | Respostas: | Corretaa.  É a possibilidade de publicar o jogo para diferentes plataformas utilizando uma mesma tecnologia. | |  | b.  Esse termo é utilizado exclusivamente para se referenciar a consoles como Xbox e PlayStation. | |  | c.  É a possibilidade de se alterar a linguagem de programação que estamos utilizando conforme a plataforma em que a ferramenta está instalada. | |  | d.  É a possibilidade de instalar a ferramenta de desenvolvimento de jogos em diferentes sistemas como Windows e Linux. | |  | e.  É a possibilidade de executar o jogo simultaneamente em vários aparelhos para que ele tenha alta performance. |  |  |  | | --- | --- | | Comentário da resposta: | Multiplataforma é o termo usado para descrever quando fazemos um jogo ou aplicação em uma determinada Tecnologia. Essa tecnologia pode ser executada em diferentes plataformas, sem a necessidade de se alterar todo o código ou programação. | |  |  |  |

* **Pergunta 2**

0,09375 em 0,09375 pontos

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | | | |
|  | O desenvolvimento de jogos é bem antigo. No passado, eram praticamente criados em linguagem de máquina devido à falta de ferramentas específicas. Com o decorrer dos anos, esse cenário foi mudando, até chegar aos dias atuais.  Selecione a alternativa que apresenta CORRETAMENTE os motivos de se usar as ferramentas mais populares do mercado no desenvolvimento de jogos digitais. |  |  |  |
| |  |  | | --- | --- | | Resposta Selecionada: | Corretac.  As ferramentas de desenvolvimento de jogos atuais auxiliam desde a parte gráfica do jogo até a aplicação de Física ou mesmo a implementação de Inteligência Artificial. | | Respostas: | a.  Com as ferramentas atuais, é possível apenas aplicarmos comportamentos de Física nos jogos, o que no passado era bem mais complexo. | |  | b.  As ferramentas de desenvolvimento de jogos atuais auxiliam somente na criação da parte gráfica do jogo; toda a programação deve ser feita, ainda, em linguagem de máquina. | |  | Corretac.  As ferramentas de desenvolvimento de jogos atuais auxiliam desde a parte gráfica do jogo até a aplicação de Física ou mesmo a implementação de Inteligência Artificial. | |  | d.  Hoje, é possível desenvolver jogos somente com o uso das ferramentas como Unity e Unreal. | |  | e.  Com as ferramentas atuais, podemos fazer jogos somente para smartphones, o que não era possível no passado. |  |  |  | | --- | --- | | Comentário da resposta: | As ferramentas atuais possuem como foco facilitar o desenvolvimento de jogos, essa facilitação é no sentido de manusear desde a parte gráfica até os conceitos de Física, como a gravidade, de forma simplificada. Outra característica da maioria dessas ferramentas É permitir publicar o jogo para diferentes plataformas. | |  |  |  |

* **Pergunta 3**

0,09375 em 0,09375 pontos

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | | | |
|  | Os jogos, de forma geral, existem desde tempos remotos, fazendo parte da Sociedade nas mais diferentes áreas. Os jogos podem ser utilizados visando ao entretenimento, à Educação e à saúde, entre outros. Sendo assim, é importante que tenhamos clara sua definição.  Analise as alternativas e marque a que apresenta CORRETAMENTE a definição de jogos, no seu sentido geral. |  |  |  |
| |  |  | | --- | --- | | Resposta Selecionada: | Corretaa.  Jogos são atividades lúdicas compostas por regras, ações e decisões que visam exclusivamente a obter um resultado final, que pode atingir ou não um objetivo previamente determinado. | | Respostas: | Corretaa.  Jogos são atividades lúdicas compostas por regras, ações e decisões que visam exclusivamente a obter um resultado final, que pode atingir ou não um objetivo previamente determinado. | |  | b.  Jogos são atividades compostas por regras que podem ser mudadas e não possuem um objetivo determinado. | |  | c.  Jogos são atividades lúdicas, assim como brincadeiras; não possuem regras claras e, caso existam regras, elas podem ser alteradas totalmente durante o jogo. | |  | d.  Jogos são atividades lúdicas sem regras definidas que visam exclusivamente a entreter o jogador, fazendo com que ele se sinta imerso no mundo do jogo. | |  | e.  Jogos são atividades que não possuem regras e não possuem objetivo determinado. |  |  |  | | --- | --- | | Comentário da resposta: | Jogo é qualquer atividade recreativa que tem por finalidade entreter, divertir ou distrair. Podemos enriquecer um pouco mais tal definição para acrescentar que essa atividade lúdica é composta por uma série de ações e decisões, que conduzem a uma situação final, que se resume em ganhar ou perder, atingir ou não um objetivo previamente proposto. | |  |  |  |

* **Pergunta 4**

0,09375 em 0,09375 pontos

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | | | |
|  | Conforme discutido no Material, existem diferentes ferramentas para o desenvolvimento de jogos. Algumas destas ferramentas dispensam a necessidade de conhecimentos de programação.  Analise as alternativas e marque a que apresenta somente ferramentas que NÃO necessitam de conhecimento de linguagens de programação. |  |  |  |
| |  |  | | --- | --- | | Resposta Selecionada: | Corretaa.  GDevelop e Construct 2. | | Respostas: | Corretaa.  GDevelop e Construct 2. | |  | b.  Godot e JavaScript. | |  | c.  Construct 2 e Unity. | |  | d.  Unity e Godot. | |  | e.  Unity e GDevelop. |  |  |  | | --- | --- | | Comentário da resposta: | Como apresentado no Material, as ferramentas *GDevelop* e *Construct 2* não necessitam de conhecimentos avançados de programação. Podemos desenvolver os jogos utilizando apenas conhecimentos de lógica e a manipulação dos eventos das ferramentas. | |  |  |  |

* **Pergunta 1**

0,09375 em 0,09375 pontos

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | | | |
|  | Todo jogo criado a partir do GDevelop é composto de imagens (exibidas dentro de objetos), objetos (conjunto de blocos), eventos (que controlam a lógica do jogo), comportamentos (Física) e cenas (telas do jogo).  Leia a afirmação a seguir sobre as características do GDevelop: “Toda lógica do jogo é tratada por meio de \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, que são responsáveis por dar vida ao jogo. Sempre que uma ou mais \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ são satisfeitas em um evento, uma \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ ou um conjunto delas serão executadas: por exemplo, um objeto pode se mover, aparecer e/ou mudar a sua direção”.  Assinale a alternativa que preenche CORRETAMENTE as lacunas: |  |  |  |
| |  |  | | --- | --- | | Resposta Selecionada: | Corretab.  eventos, condições, ação | | Respostas: | a.  condições, eventos, imagens | |  | Corretab.  eventos, condições, ação | |  | c.  objetos, condições, ação | |  | d.  ação, condição, objeto | |  | e.  eventos, objetos, ação |  |  |  | | --- | --- | | Comentário da resposta: | Toda lógica do jogo é tratada por meio de eventos, que são responsáveis por dar vida ao jogo. Sempre que uma ou mais condições são satisfeitas em um evento, uma ação ou um conjunto delas serão executados: por exemplo, um objeto pode se mover, aparecer e/ou mudar a sua direção. | |  |  |  |

* **Pergunta 2**

0,09375 em 0,09375 pontos

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | | | |
|  | Leia atentamente as informações contidas nas Colunas A e B para, em seguida, assinalar a alternativa que reúne as correspondências corretas entre as informações nelas contidas.  Coluna A  I. Constituem uma das partes mais importantes e compõem o palco do jogo.  II. São os objetos utilizados para a construção do background do jogo.  III. São os componentes mais utilizados e nos permitem exibir uma imagem ou uma animação.  IV. Local em que são posicionados os ambientes, o jogador, câmeras, inimigos e todos os outros objetos do jogo.  Coluna B  1. Tiled objects  2. Scene (cena)  3. Sprites objects  A sequência CORRETA da associação é |  |  |  |
| |  |  | | --- | --- | | Resposta Selecionada: | Corretab.  I-2; II-1; III-3; IV-2. | | Respostas: | a.  I-2; II-3; III-1; IV-1. | |  | Corretab.  I-2; II-1; III-3; IV-2. | |  | c.  I-1; II-3; III-1; IV-2. | |  | d.  I-2; II-1; III-1; IV-3. | |  | e.  I-3; II-3; III-1; IV-2. |  |  |  | | --- | --- | | Comentário da resposta: | 1- *Scene*: palco do jogo no qual são posicionados todos os elementos dele.  2- *Tiled objects*: objetos utilizados para construir o *background* do jogo.  3- *Sprites objects*: objetos utilizados para exibir uma imagem ou animação. | |  |  |  |

* **Pergunta 3**

0,09375 em 0,09375 pontos

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | | | |
|  | Entre as ferramentas de desenvolvimento de jogos, o GDevelop destaca-se por se tratar de uma engine gratuita e versátil. Analise as afirmações seguintes e assinale V para Verdadeiro ou F para Falso:  I- O GDevelop é uma ferramenta para desenvolvimento de jogos multiplataforma que permite a criação de jogos 2D.  II- A ferramenta, apesar de ser gratuita, exige grande conhecimento de programação, sendo essa uma de suas desvantagens.  III- A lógica de programação do GDevelop é baseada em eventos que disparam ações segundo condições pré-estabelecidas.  IV- São permitidos pelo GDevelop Objetos de Texto, Sprites animados e sons, capazes de tornar o jogo mais atraente e interessante.  As assertivas I, II, III e IV são, RESPECTIVAMENTE,: |  |  |  |
| |  |  | | --- | --- | | Resposta Selecionada: | Corretae.  V, F, V, V. | | Respostas: | a.  F, V, F, F. | |  | b.  F, V, F, V. | |  | c.  V, V, F, F. | |  | d.  F, F, V, V. | |  | Corretae.  V, F, V, V. |  |  |  | | --- | --- | | Comentário da resposta: | assertiva II vai contra o princípio da ferramenta, ou seja, o *GDevelop* não requer conhecimento prévio de uma Linguagem de Programação. | |  |  |  |

* **Pergunta 4**

0,09375 em 0,09375 pontos

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | | | |
|  | Considere as afirmações a seguir referentes aos conceitos básicos do GDevelop:  I- As cenas compõem as diferentes telas do jogo, que podem representar um menu, um nível do jogo ou uma tela de opções, cada uma contendo um conjunto de objetos e eventos. A navegação pelas cenas será feita, também, por meio de eventos.  II- Os objetos na cena têm três coordenadas, uma representada no Plano Cartesiano pelo eixo horizontal conhecido como Eixo das Abcissas (X), outra representada no Plano Cartesiano pelo eixo vertical conhecido como Eixo das Ordenadas (Y), e a última representada pelo eixo perpendicular ao Plano da Tela (Z).  III- Os eventos são apresentados em uma lista hierárquica contendo as condições à direita e as ações à esquerda.  IV- A plataforma web, disponível no GDevelop, pode ser usada para criar jogos que serão executados em navegadores web, utilizando HTML5.  Sobre os conceitos apresentados, é CORRETO o que se AFIRMA em: |  |  |  |
| |  |  | | --- | --- | | Resposta Selecionada: | Corretaa.  I e IV, apenas. | | Respostas: | Corretaa.  I e IV, apenas. | |  | b.  I e III, apenas. | |  | c.  I, apenas. | |  | d.  II e IV, apenas. | |  | e.  III, apenas. |  |  |  | | --- | --- | | Comentário da resposta: | As afirmações I e IV estão corretas, as demais estão erradas. A afirmação II correta seria II- são apenas duas coordenadas X e Y. A afirmação III correta seria III- as condições são exibidas à esquerda e as ações à direita. | |  |  |  |

* **Pergunta 1**

0,09375 em 0,09375 pontos

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | | | |
|  | Analise as afirmações seguintes quanto às características do GDevelop e assinale V para VERDADEIRO ou F para FALSO:  I- As animações são responsáveis por dar mais realismo ao jogo;  II- Uma câmera poderá ser adicionada para seguir nosso Player pelo jogo, porém, não será possível vê-lo percorrer toda a plataforma;  III- O Z Order controla a ordem de exibição do elemento ao longo do eixo Z, que é perpendicular ao plano da tela;  IV- As instâncias são cópias dos objetos criados e posicionados na cena, ao longo da plataforma.  As assertivas I, II, III e IV são, RESPECTIVAMENTE: |  |  |  |
| |  |  | | --- | --- | | Resposta Selecionada: | Corretad.  V, F, V, V | | Respostas: | a.  F, F, V, V | |  | b.  V, V, F, F | |  | c.  F, V, F, V | |  | Corretad.  V, F, V, V | |  | e.  F, V, F, F |  |  |  | | --- | --- | | Comentário da resposta: | As alternativas I, III e IV são verdadeiras, somente a II está falsa, o correto é que com a adição de uma câmera, podemos acompanhar todo o movimento do player pela plataforma do jogo. | |  |  |  |

* **Pergunta 2**

0,09375 em 0,09375 pontos

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | | | |
|  | Leia a frase a seguir e procure completar as informações omitidas (lacunas) selecionando a alternativa correta.  Até esse momento do jogo, nosso \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ parece imortal. Precisamos configurar as colisões do Player com o \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ e com o campo de espinhos. Dependendo de como o jogo foi pensado, podemos \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ o jogo, terminar o jogo ou trabalhar com o conceito de vidas. |  |  |  |
| |  |  | | --- | --- | | Resposta Selecionada: | Corretac.  personagem, inimigo, reiniciar. | | Respostas: | a.  jogador, inimigo, reiniciar. | |  | b.  personagem, inimigo, recriar. | |  | Corretac.  personagem, inimigo, reiniciar. | |  | d.  jogador, personagem, recriar. | |  | e.  inimigo, reiniciar, personagem. |  |  |  | | --- | --- | | Comentário da resposta: | Até esse momento do jogo, nosso personagem parece imortal. Precisamos configurar as colisões do Player com o inimigo e com o campo de espinhos. Dependendo de como o jogo foi pensado, podemos reiniciar o jogo, terminar o jogo ou trabalhar com o conceito de vidas. | |  |  |  |

* **Pergunta 3**

0,09375 em 0,09375 pontos

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | | | |
|  | Considere as afirmações abaixo referentes aos conceitos de Score com variáveis no GDevelop:  I- As variáveis são espaços na memória reservados para guardar informações.  II- Apesar de útil, para adicionarmos a pontuação ao jogo, o uso das variáveis é opcional.  III- O incremento na pontuação do jogador é feito a partir da criação de uma ação Value of variable.  IV- Um objeto tipo Sprite é utilizado para exibir o Score na tela do jogo.  Sobre os conceitos apresentados, é correto o que se afirma em: |  |  |  |
| |  |  | | --- | --- | | Resposta Selecionada: | Corretaa.  I e III, apenas. | | Respostas: | Corretaa.  I e III, apenas. | |  | b.  I e IV, apenas. | |  | c.  I, apenas. | |  | d.  III, apenas. | |  | e.  II e IV, apenas. |  |  |  | | --- | --- | | Comentário da resposta: | .  As afirmações I e II estão corretas, já as demais estão erradas, o correto para as afirmações II e IV é:  II- Para adicionarmos a pontuação ao jogo é necessário o uso de variáveis.  IV- Um objeto tipo Text é utilizado para exibir o Score na tela do jogo. | |  |  |  |

* **Pergunta 4**

0,09375 em 0,09375 pontos

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | | | |
|  | Leia a afirmação a seguir sobre as características de um jogo de plataforma, e procure completar as informações omitidas (lacunas) marcando a alternativa correta.  Um jogo de plataforma é um gênero de jogo eletrônico que surgiu no início dos anos 80, no qual um \_\_\_\_\_\_ percorre uma plataforma 2D, correndo e pulando obstáculos, enfrentando \_\_\_\_\_\_\_\_ e coletando \_\_\_\_\_\_\_\_ que constituirão a pontuação do jogador. |  |  |  |
| |  |  | | --- | --- | | Resposta Selecionada: | Corretac.  player, inimigos, objetos. | | Respostas: | a.  jogador, moedas, objetos. | |  | b.  jogador, objetos, moedas. | |  | Corretac.  player, inimigos, objetos. | |  | d.  player, moedas, inimigos. | |  | e.  jogador, inimigos, moedas. |  |  |  | | --- | --- | | Comentário da resposta: | Um jogo de plataforma é um gênero de jogo eletrônico que surgiu no início dos anos 80, no qual um player percorre uma plataforma 2D, correndo e pulando obstáculos, enfrentando inimigos e coletando objetos que constituirão a pontuação do jogador. | |  |  |  |

* **Pergunta 1**

0,09375 em 0,09375 pontos

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | | | |
|  | Leia a afirmação a seguir e procure completar as informações omitidas (lacunas) selecionando a alternativa correta.  Diferentemente do método utilizado pela hospedagem do \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, para os demais serviços precisaremos fazer o \_\_\_\_\_\_\_\_ manual para os servidores. O procedimento para exportar o jogo é semelhante ao que fizemos anteriormente. Porém, agora você vai escolher Local folder para criar o jogo localmente em formato \_\_\_\_\_\_. |  |  |  |
| |  |  | | --- | --- | | Resposta Selecionada: | Corretad.  GDevelop, upload, HTML5. | | Respostas: | a.  Steam, download, ASP. | |  | b.  Itch.io, upload, PHP. | |  | c.  Servidor remoto, download, PHP. | |  | Corretad.  GDevelop, upload, HTML5. | |  | e.  BitBallon, download, HTML5. |  |  |  | | --- | --- | | Comentário da resposta: | Diferentemente do método utilizado pela hospedagem do GDevelop, para os demais serviços precisaremos fazer o upload manual para os servidores. O procedimento para exportar o jogo é semelhante ao que fizemos anteriormente. Porém, agora você vai escolher Local folder para criar o jogo localmente em formato HTML5 | |  |  |  |

* **Pergunta 2**

0,09375 em 0,09375 pontos

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | | | |
|  | Analise as afirmações seguintes quanto à hospedagem Web padrão e assinale V para VERDADEIRO ou F para FALSO:  I- A Hospedagem VPS é do tipo intermediária, com recursos que variam muito conforme o plano contratado;  II- A Hospedagem Cloud é mais flexível e ideal para blogs e sites.  III- Um Servidor dedicado apresenta hospedagem mais robusta e com vasta disponibilidade de recursos.  IV- A hospedagem Web requer um conhecimento técnico mais específico, porém, não é necessária a contratação de um domínio.  As assertivas I, II, III e IV são, RESPECTIVAMENTE: |  |  |  |
| |  |  | | --- | --- | | Resposta Selecionada: | Corretac.  V, V, V, F | | Respostas: | a.  V, F, V, V | |  | b.  F, V, F, V | |  | Corretac.  V, V, V, F | |  | d.  V, F, F, V | |  | e.  F, F, V, V |  |  |  | | --- | --- | | Comentário da resposta: | As afirmações I, II e III são verdadeiras e a IV é falsa, ela seria verdadeira se fosse:  IV- A hospedagem Web requer um conhecimento técnico mais específico e a contratação de um domínio (que poderá ser contratado em https://registro.br/). | |  |  |  |

* **Pergunta 3**

0,09375 em 0,09375 pontos

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | | | |
|  | Analise as afirmações seguintes quanto às opções para publicação de um jogo digital e assinale V para VERDADEIRO ou F para FALSO:  I- O serviço de hospedagem nos servidores do GDevelop é gratuito e seu jogo estará disponível por alguns dias para que você possa compartilhar;  II- Uma das desvantagens do servidor Itch.io é a dificuldade para fazer o upload do jogo;  III- Das opções analisadas, o BitBalloon é a única que não permite a publicação de jogos gratuitamente;  IV- A hospedagem do GDevelop utiliza os robustos serviços da Amazon e permite o compartilhamento de um link privado.  As assertivas I, II, III e IV são, RESPECTIVAMENTE: |  |  |  |
| |  |  | | --- | --- | | Resposta Selecionada: | Corretad.  V, F, F, V | | Respostas: | a.  V, F, V, V | |  | b.  F, V, F, F | |  | c.  F, F, V, V | |  | Corretad.  V, F, F, V | |  | e.  F, V, F, V |  |  |  | | --- | --- | | Comentário da resposta: | As afirmações I e IV são verdadeiras, a II e III são faltas, elas seriam verdadeiras se fossem escritas como segue:  II- Uma das vantagens do servidor Itch.io é a facilidade para fazer o upload do jogo.  III- O serviço de hospedagem BitBalloon permite a publicação de jogos gratuitamente, sob o domínio \*.bitballoon.com. | |  |  |  |

* **Pergunta 4**

0 em 0,09375 pontos

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | | | |
|  | Analise a afirmação seguinte quanto à hospedagem de um jogo online:  “Uma vez que seu jogo esteja publicado, você poderá alterar o nome e o domínio, dentre outras opções. Vale destacar que você não precisa criar uma conta para publicar seus jogos, porém, eles serão removidos após um dia. Assim, para mantê-lo online, você precisará de uma conta no site.”  Estamos falando do serviço de hospedagem: |  |  |  |
| |  |  | | --- | --- | | Resposta Selecionada: | Incorretab.  GDevelop | | Respostas: | a.  Steam | |  | b.  GDevelop | |  | Corretac.  BitBalloon | |  | d.  Servidor dedicado | |  | e.  itch.io |  |  |  | | --- | --- | | Comentário da resposta: | Essa afirmação é referente ao serviço de hospedagem BitBallon. | |  |  |  |