

# Apresentação do curso - MindSet - Rascunhos sobre GameDesign

Flávio Roberto Dias Silva

Encontro 1

**Desenvolvimento de jogos em Unity 3D**

Universidade Estadual do Oeste do Paraná



# Apresentação do curso

**Título:** Curso de desenvolvimento de Jogos Eletrônicos com Unity 3D.

**Resumo:** Um curso dedicado a ensinar técnicas computacionais para o desenvolvimento de jogos eletrônicos com o motor de jogos Unity 3D.



## O que entra no curso

- Arquitetura da programação em Unity.
- Organização do código de um jogo.
- Manipulação de Objetos 3D e Sprites 2D.
- Criação de sistema de partículas.
- Gerenciar Cenas.
- Documento de Game Design.
- Produção de um jogo básico.
- Criação de HUD.
- Compilar um jogo.
- Noções sobre programação orientada a objetos.



## O que ficou de fora do curso

- Criação de Objetos 3D e Sprites 2D.
- Criação de imagens dedicadas a elementos específicos do jogo.
- Criação nas áreas sonora e artística.
- Publicação e Marketing.
- Como ganhar dinheiro com seu jogo.



## Coisas para se ter em mente antes de iniciar o desenvolvimento de jogos

- Sua ideia não vale nada.
- Cuidado com o escopo.



## Sua ideia não vale nada

**Mito:** Pra fazer um bom jogo é só ter uma boa ideia.



## Sua ideia não vale nada

**Mito:** Pra fazer um bom jogo é só ter uma boa ideia.

- Fazer um jogo custa tempo, dedicação e foco.



## Sua ideia não vale nada

**Mito:** Pra fazer um bom jogo é só ter uma boa ideia.

- Fazer um jogo custa tempo, dedicação e foco.
- Ideias são baratas, qualquer um tem ideias.





## Sua ideia não vale nada

**Mito:** Pra fazer um bom jogo é só ter uma boa ideia.

- Fazer um jogo custa tempo, dedicação e foco.
- Ideias são baratas, qualquer um tem ideias.
- Medo de roubarem minhas ideias

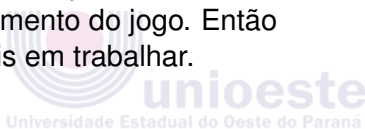


## Sua ideia não vale nada

**Mito:** Pra fazer um bom jogo é só ter uma boa ideia.

- Fazer um jogo custa tempo, dedicação e foco.
- Ideias são baratas, qualquer um tem ideias.
- Medo de roubarem minhas ideias

**Resumo:** Sua ideia ideia não vale nada, o que vale é o trabalho que você coloca no desenvolvimento do jogo. Então se preocupe menos em ter ideias e mais em trabalhar.



## Cuidado com o escopo

**Vou fazer o meu primeiro jogo**



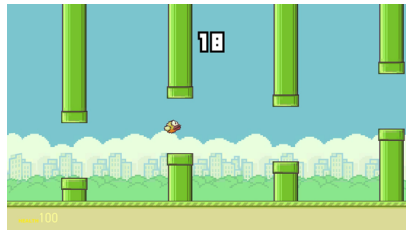
## Cuidado com o escopo

**Vou fazer o meu primeiro jogo**



## Cuidado com o escopo

Vou fazer o meu primeiro jogo



- [1] Barnes, D. J., Kölling, M.(2009), Programação Orientada a Objetos com Java. Uma introdução prática usando BLUEJ, 4ªed., Pearson Prentice Hall.
- [2] Battaiola, A. L. (2000). Jogos por Computador ? Histórico, Relevância Tecnológica e Mercadológica, Tendências e Técnicas de Implementação In: XIX Jornada de Atualização em Informática. Curitiba: SBC, Julho/2000, v. 2. pp. 83 - 122
- [3] Battaiola, A. L.; Elias, N. C.; Domingues, R.G. et al (2002). Desenvolvimento de um Software Educacional com Base em Conceitos de Jogos de Computador In: XIII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. São Leopoldo: SBC, 2002, pp. 282-290.

- [4] Crua, E. W. G.; Bittencourte, J. R.(2005) Desenvolvimento de Jogos 3D: Concepção, Design e Programação. Anais da XXIV Jornada de Atualização em Informática do Congresso da Sociedade Brasileira de Computação, pp.1313-1356, São Leopoldo, Brasil, Julho de 2005.
- Deitel, H. M., Deitel, P. J.(2010), Java: Como programar, 8ªed., Pearson Prentice Hall. Rio de Janeiro IMPA.
- [5] Freeman, E., Freeman, E.(2007), Use a Cabeça Padrões de Projetos, 2ªed., Rio de Janeiro Altabooks.
- [6] Sintes, A.(2002), Aprenda Programação Orientada a Objetos em 21 dias, São Paulo Makron Books.
- [7] Stellman, A.; Greene, J.(2011), Use a Cabeça! C#, Rio de Janeiro, AltaBooks.

- [8] Unity Technologies (2016)(A). Unity 3D User Manual [online]. Disponível em: [\[http://docs.unity3d.com/Manual/index.html\]](http://docs.unity3d.com/Manual/index.html) [[Acesso em 18/04/2016]
- [9] Unity Technologies (2016)(B). Unity 3D Community Forum [online]. Disponível em: [\[http://forum.unity3d.com/\]](http://forum.unity3d.com/) [[Acesso em 18/04/2016]
- [10] Unity Technologies (2016)(C). Unity 3D Online Tutorials [online]. Disponível em: [\[https://unity3d.com/pt/learn/tutorials\]](https://unity3d.com/pt/learn/tutorials) [[Acesso em 18/04/2016]
- [11] Unity Technologies (2016)(D). Unity 3D Community Wiki [online]. Disponível em:





[[http://wiki.unity3d.com/index.php/Main\\_Page](http://wiki.unity3d.com/index.php/Main_Page) ][Acesso em 18/04/2016]

