



INTRODUÇÃO

FELIPE G. TORRES

INTRODUÇÃO



FELIPE TORRES

fgtorres15@unijorge.pro.br

www.fgtorres.com.br



fgtorres18



fgtorres18



OnSave



Conceitos e programação orientada a objetos.
Operações e estruturas orientadas a objetos.
Dispositivos de entrada de dados e seus objetos.
Jogos em ASCII Artes utilizando a linguagem JAVA.
Introdução a bibliotecas e funções.



CALENDÁRIO AULA A AULA

| # | Data | Assunto |
|----|-------|---|
| 1 | 11/08 | Apresentação |
| 2 | 18/08 | Objetos e Classes |
| 3 | 25/08 | Estrutura e instâncias de uma classe |
| 4 | 01/09 | Abstração e associação |
| 5 | 08/09 | Encapsulamento e Herança |
| 6 | 15/09 | Sobreescreita e sobrecarga Tratamento de erros |
| 7 | 22/09 | Classe abstrata |
| 8 | 29/09 | AV1 |
| 9 | 06/10 | Interfaces |
| 10 | 13/10 | Armazenamento de dados em arquivos de texto |
| 11 | 20/10 | Agregação e composição |
| 12 | 27/10 | Polimorfismo |
| 13 | 03/11 | AV3 |

| # | Data | Assunto |
|----|-------|----------------------------------|
| 14 | 10/11 | Serialização |
| 15 | 17/11 | Threads |
| 16 | 24/11 | AV2 |
| 17 | 01/12 | Segunda chamada AV1 e AV2 |
| 18 | 15/12 | AV4 |

AVALIAÇÕES



29/09/2021

AV1

PROVA (5 PONTOS)

24/11/2021

AV2

PROVA (5 PONTOS)

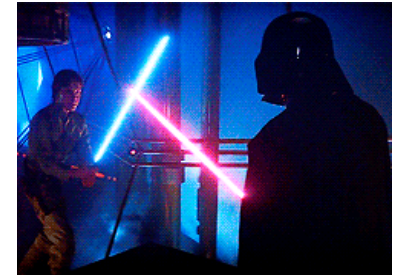
03/11/2021

AV3

ENTREGA 3 (10 PONTOS)

09/12/2021

AV4


ENTREGA 1 (5 PONTOS)
ENTREGA 2 (5 PONTOS)

POWER UP

MEDIA

=

AV1

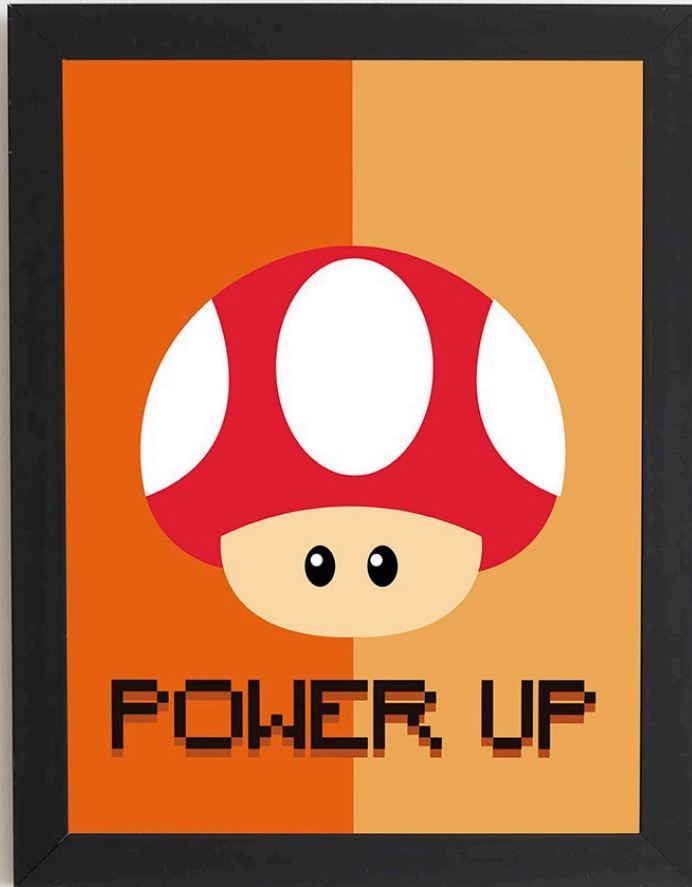
+

AV2

+

AV3

3



🍄 O Power UP é a sua oportunidade de praticar o que vemos em sala.

🍄 Junte três amigos e pense em um jogo utilizando ASCII artes para praticar OO.

🍄 Seu jogo deve ser desenvolvido usando a linguagem JAVA e limitado a interface do terminal.

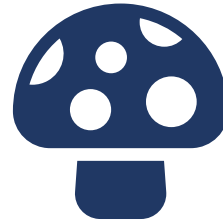


ENTREGA 1

29/09/2021

Nessa entrega você e seus amigos devem entregar:

- Arte de divulgação do seu game nas redes sociais.
- Vídeo de chamada para o seu game nas redes sociais. (30 segundos)
- Versão básica do código do jogo, sem animações ou armazenamento de dados.



ENTREGA 2

03/11/2021

Na entrega 3 cobraremos que o game tenha uma área de administrador, onde as configurações do jogo serão armazenadas em um banco de dados ou um arquivo de texto no formato JSON.

ESSA ENTREGA SUBSTITUI A AV3



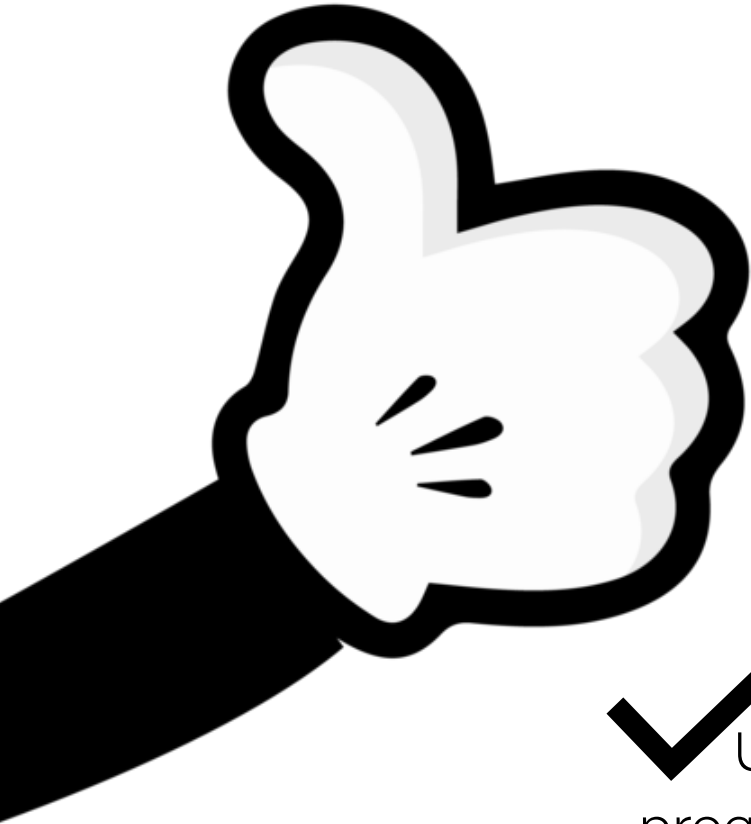
ENTREGA 3

01/12/2021

Nessa entrega você e seus amigos devem entregar:

- Vídeo com gameplay do jogo de vocês.
- Versão final do código do jogo, com animações e armazenamento de dados.
- Texto de uma lauda, apresentando o jogo de vocês e contando a experiência da construção do game.

O QUE VAMOS VER ESSE SEMESTRE...



✓ Conceitos de programação orientada a objeto que serão utilizados no futuro em Unity.

✓ Aplicaremos esses conceitos e alguns passos de lógica em um projeto de game limitado ao terminal mas ilimitado em criatividade.

✓ Utilizaremos bastantes práticas de programação orientada a objetos com exemplos práticos de jogos desenvolvidos em sala.



✗ Não veremos Game Engine ou algo do gênero pois o foco dessa disciplina é preparar você para o que vem por aí...

✗ Não desenvolveremos uma releitura do League of Legends com inteligência artificial e novos campeões....





INTRODUÇÃO

FELIPE G. TORRES