



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

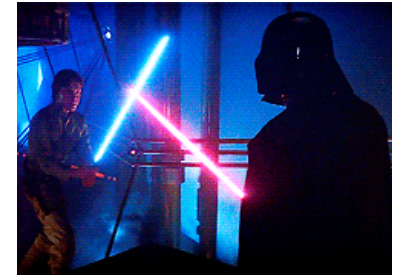
ENTREGA 2 (10 PONTOS)

09/12/2021

AV4

ENTREGA 1 (5 PONTOS)

ENTREGA 3 (5 PONTOS)



POWER UP

MEDIA

=

AV1

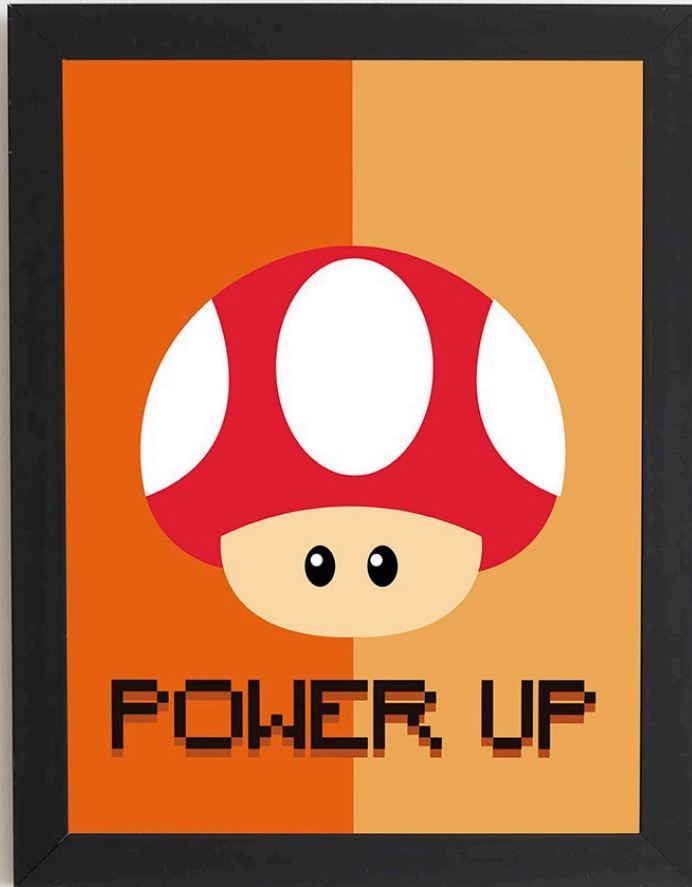
+

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.

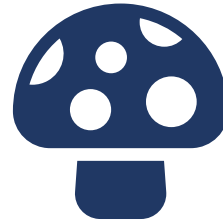


ENTREGA 1

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



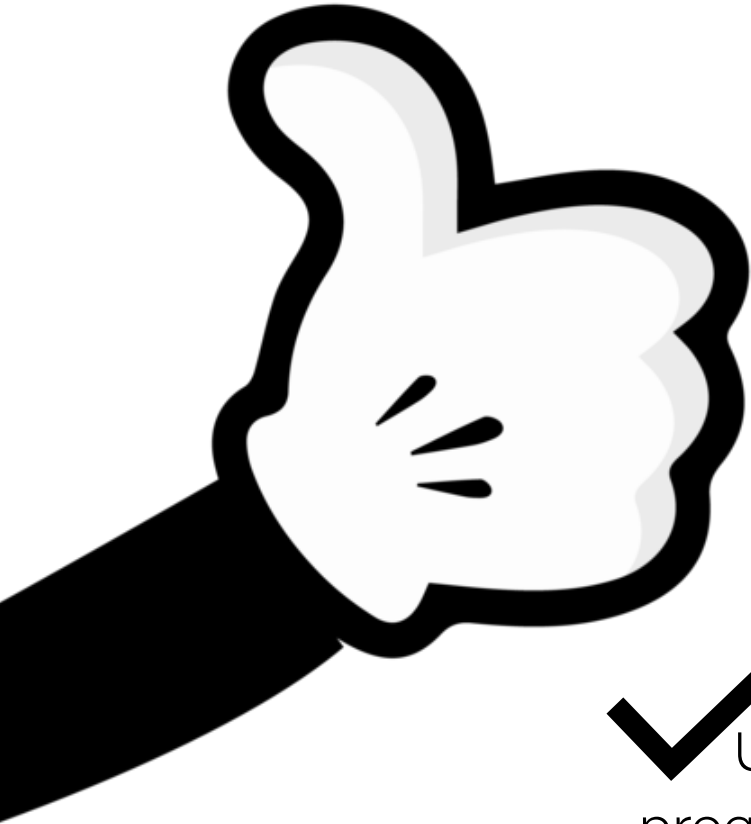
ENTREGA 3

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