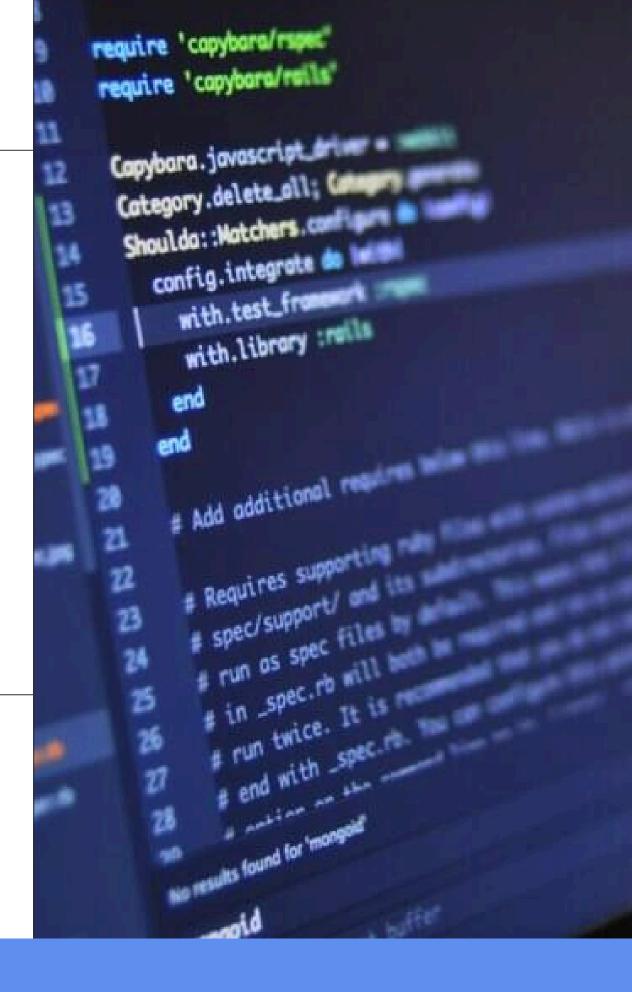


JOGANDO COM PYTHON

IGOR CARDOSO







PROPÓSITO



Sugestão dos professores



Interdisciplinaridade



Engajamento



Simplicidade e popularidade



Ensino motivador e resultados visuais imediatos



PÚBLICO-ALVO



Professores que desejam ensinar de forma dinâmica

Iniciantes em programação

Entusiastas de jogos





OLIVRO



Da Lógica à Criação de Jogos Interativos

Igor Cardoso



ESTRUTURA DO LIVRO

BASE	PYGAME	JOGOS
capítulo 1 a 7	capítulo 8	capítulo 9 a ?



METODOLOGIA

APRENDIZADO PROGRESSIVO EXERCÍCIOS RESOLVIDOS E PROPOSTOS

PROJETOS PRÁTICOS



RECURSOS

LIVRO

VÍDEOS TUTORIAIS REPOSITÓRIO OFICIAL



REPOSITÓRIO





ORÇAMENTO



