

Construção de um jogo, ubíquo com HTML5

Jean Carlo Machado

CUB

Julho, 2013

Este trabalho trata-se de como criar um jogo utilizando das tecnologias emergentes, HTML 5, Javascript e CSS o qual seja transparente à plataforma de utilização, mesmo utilizando recursos específicos de hardware ou software, Fêz-se um levantamento das tecnologias existentes foi proposta uma metodologia para a criação de um jogo de ação que funcione em todas as plataformas populares, tendo em foco principal a utilização dos recursos oferecidos pelas plataformas *mobile* emergentes.

A dificuldade de criar jogos, fornecendo uma experiência de alta similaridade de utilização por arquitetura, que suporte as plataformas de maior popularidade, utilizando um único set de tecnologias, fazendo uso de recursos específicos de plataforma.

A criação de um jogo, de plataforma, de presença ubíqua, ou seja, que rode em todas plataformas mobile de maior popularidade, vulgo Android, IOS, Windows 8 e FirefoxOS, bem como nas plataformas de computadores de mesa convencionais, diga-se Linux, Windows e Mac; e que forneça uma experiência de usuário o mais linear possível. O foco do trabalho reside na prova da factibilidade do conceito e não na construção do jogo em si.

Almeja-se utilizar somente de tecnologias livres para a construção do aplicativo.

Deseja-se também identificar os pontos relevantes (fraquezas e acertos) que a implementação atual do HTML5, nos diferentes tipos de plataforma, dessa forma sendo possível obter uma visão panorâmica de o quanto falta para o HTML5 estar plenamente estabelecido.

Objetivos Secundários

Objetiva-se também demonstrar os conhecimentos adquiridos no curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, abordando às áreas de programação, desenvolvimento de sistemas, interação humano computador, engenharia de software entre outros.

Fornece material de *proof-of-concept* (ou prova de conceito) sobre a factibilidade da construção de jogos onipresentes utilizando as tecnologias emergentes. Servirá também para demonstrar o estado da arte do HTML5 e os contornos necessários, para se desenvolver um jogo completo, multiplataforma fazendo-lhe uso.

Considerando à popularidade destas tecnologias e suas perspectivas o trabalho também poderá auxiliar desenvolvedores, a selecionar um conjunto de tecnologias os quais poderão trabalhar com maior facilidade em meio ao ecossistema de soluções existentes e não cair nos erros que este tipo de tecnologia pioneira ainda pode pregar.

Vários trabalhos tratam da utilização de HTML5 na criação de jogos, todavia, este trabalho se diferencia pela abordagem da criação de jogos, na perspectiva das diferenças de cada plataforma e na procura de uma solução que permita tanto o desenvolvimento quanto uma utilização horizontalizada.

Dúvidas?

Dúvidas?

Obrigado.

Obrigado.