



# CODING DOJO UNREAL ENGINE

Jean Avila Rangel

Paulo Cesar Oliveira

27/09/2017 – UTFPR Curitiba

**Semana Tecnológica 2017**

# Quem somos

Nome	Informações de Contato
Jean Avila Rangel	jean_rangel94@hotmail.com
Paulo Cezar Oliveira	p.cezaroliveira@gmail.com

# Unreal Engine 4 (UE4)

- História:
  - Unreal Engine 1: 1998
  - Unreal Engine 2: 2002
  - Unreal Engine 3: 2005 (Kismet)
  - Unreal Engine 4: 2014 (Blueprint)
- Gratuita até os primeiros 3.000 dólares quadrimestrais de receita.
- Após, 5% em royalties na receita bruta.

# Seguir a ideia do Coding Dojo

1

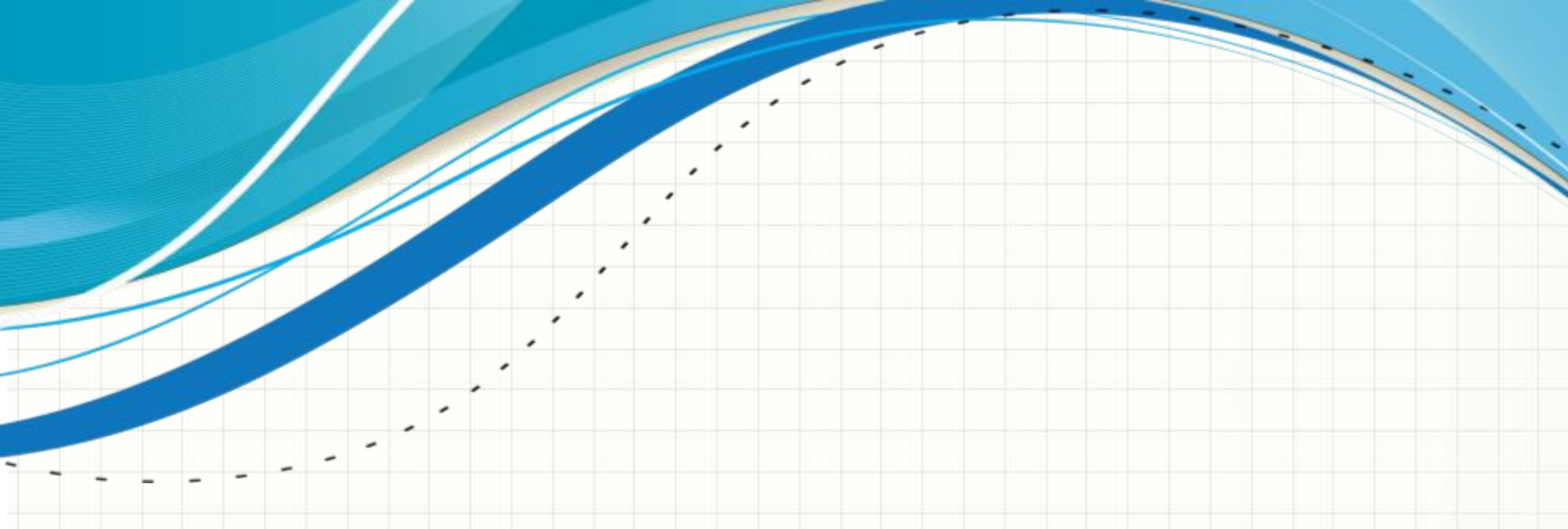
- Criar testes

2

- Codificar

3

- Refatorar



# OPÇÕES

# Opção 1: Jogo de tiro

- Objetivo:
  - Acertar as caixas do cenário no menor tempo possível.
- Regras:
  - Cada caixa acertada conta somente um ponto.
- Extra:
  - A caixa acertada deve mudar de cor.



# Opção 2: Jogo de boliche

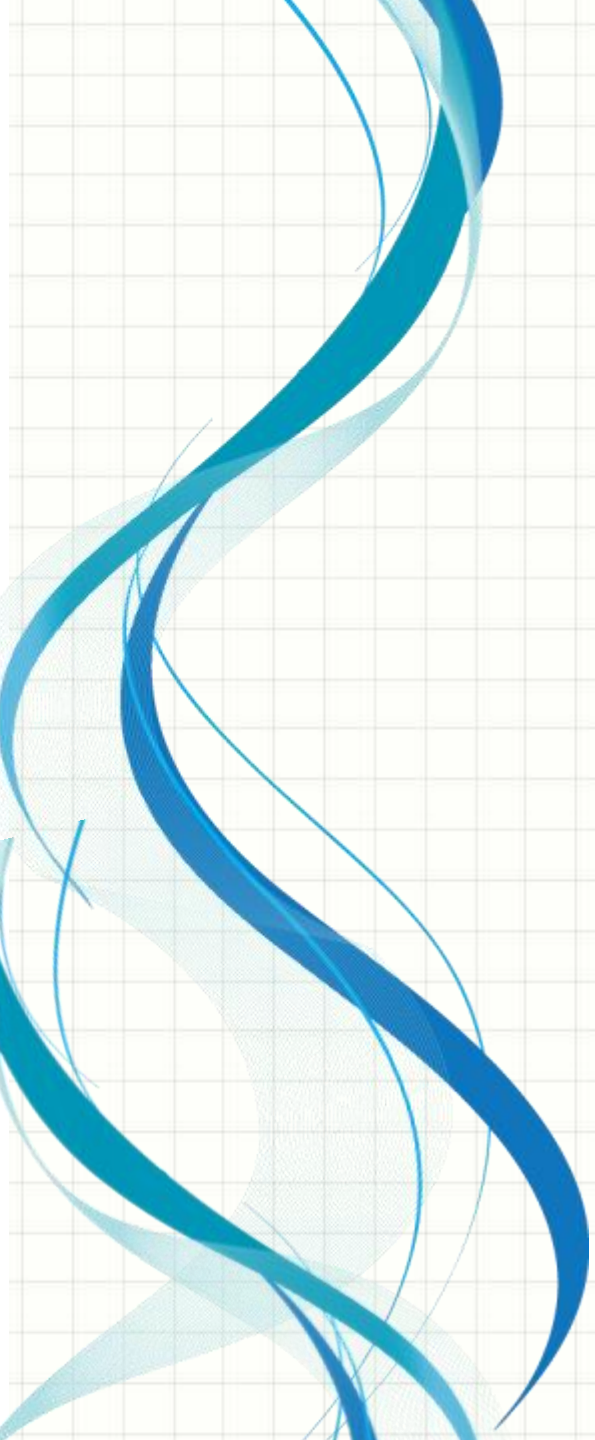
- Objetivo:
  - Derrubar a maior quantidade de pinos dentro do tempo limite utilizando uma bolinha.
- Regras:
  - Deve haver uma rampa para a bolinha saltar e alcançar os pinos.
  - Entre a rampa e o local dos pinos não deve haver chão.
- Extra:
  - Quando a bolinha sair da rampa, desativar seu controle.

# Na programação, lembre-se:



- Baby steps (comece fazendo tudo de maneira simples e narrando o tempo todo);
- Programação orientada a testes (TDD);
- Se estiver na plateia, fale somente quando requisitado.





Não é  
necessário  
terminar o  
código!

# Referências

- FAQ Oficial da Epic Games:  
<https://www.unrealengine.com/en-US/faq>  
<Acessado em: 25/09/2017>
- Wikipédia sobre Unreal Engine:  
[https://pt.wikipedia.org/wiki/Unreal\\_Engine](https://pt.wikipedia.org/wiki/Unreal_Engine)  
<Acessado em: 25/09/2017>



**PERGUNTAS?**