

# Módulo de pré visualização para a ferramenta CGT

Ceará Game Tools

**Joel Rocha**

Orientador: Prof. Dr. Carlos Hairon  
Engenharia de Computação  
Instituto Federal de Ciência, Arte e Tecnologia

Dezembro, 2015

# Sumário

---

Introdução

Problemas

# Introdução

---

- ▶ Projeto CGT

# Introdução

---

- ▶ Projeto CGT
- ▶ Vínculo CNPQ

# Introdução

---

- ▶ Projeto CGT
- ▶ Vínculo CNPQ
- ▶ Ferramenta de criação de jogos

# Introdução

---

- ▶ Projeto CGT
- ▶ Vínculo CNPQ
- ▶ Ferramenta de criação de jogos
  - Robusta

# Introdução

---

- ▶ Projeto CGT
- ▶ Vínculo CNPQ
- ▶ Ferramenta de criação de jogos
  - Robusta
  - Sem *feedback*

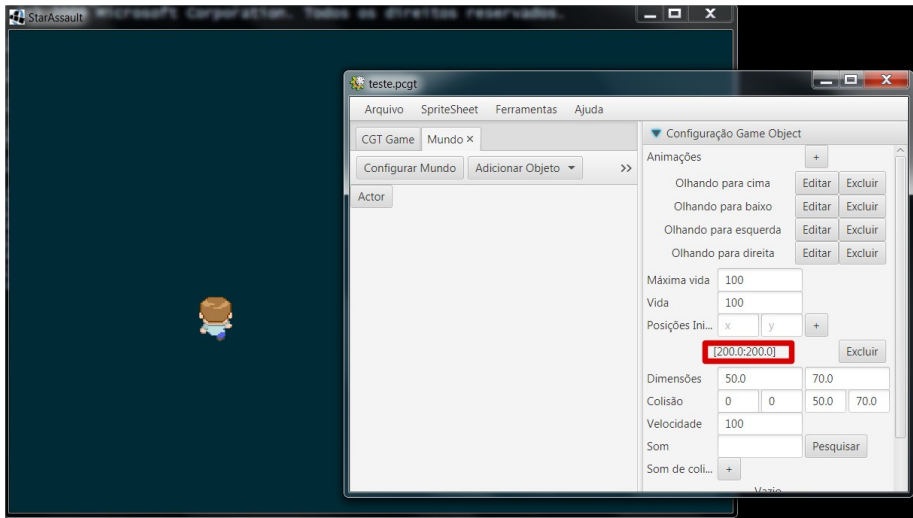
# Introdução

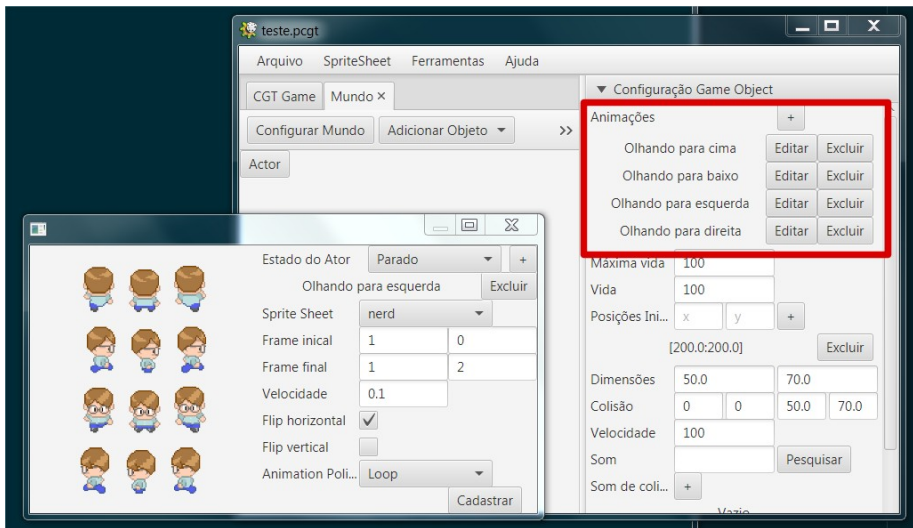
- ▶ Projeto CGT
- ▶ Vínculo CNPQ
- ▶ Ferramenta de criação de jogos
  - Robusta
  - Sem *feedback*
  - Controles confusos



# Introdução

- ▶ Projeto CGT
- ▶ Vínculo CNPQ
- ▶ Ferramenta de criação de jogos
  - Robusta
  - Sem *feedback*
  - Controles confusos
  - Processo de criação demorado





# Problema

---

## Organização dos objetos do jogo

- ▶ Jogos longos

# Problema

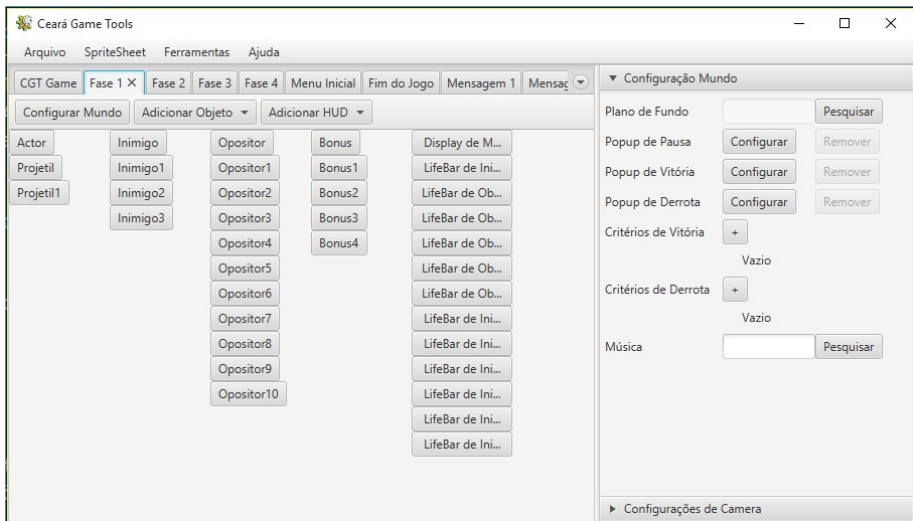
## Organização dos objetos do jogo

- ▶ Jogos longos
- ▶ Hierarquia

# Problema

## Organização dos objetos do jogo

- ▶ Jogos longos
- ▶ Hierarquia
- ▶ As características importam



# Problema

---

## Painéis de configuração

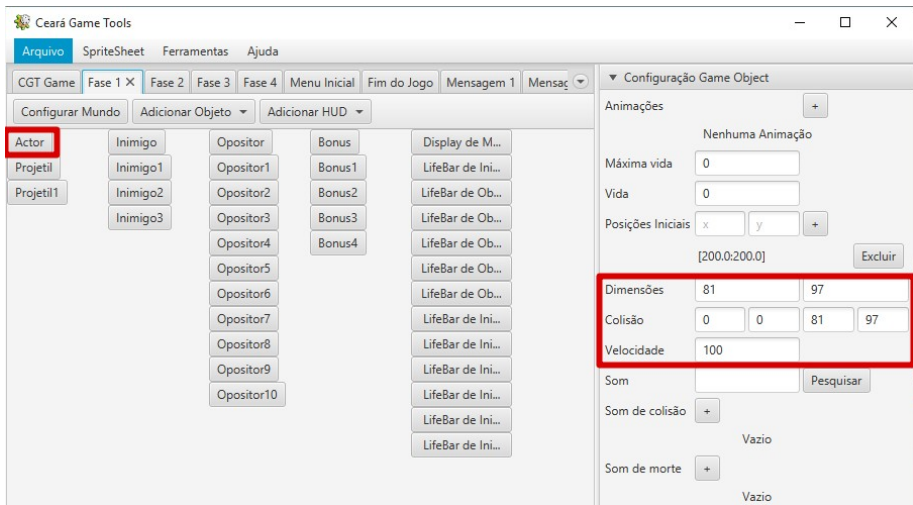
- ▶ Devem ser claros



# Problema

## Painéis de configuração

- ▶ Devem ser claros
- ▶ Significado de cada propriedade



# Problema

---

## Pré visualização

- ▶ Simulação do jogo

# Problema

## Pré visualização

- ▶ Simulação do jogo
- ▶ Características que precisam

Objeto(s)	Atributo(s)
Mundo e tela do jogo	Plano de fundo
Ator, inimigo, bônus, opositor e projétil	Animações ( <i>spritesheet</i> ), posição inicial, dimensões e área de colisão.
Botão de uma tela	Posição, dimensões, textura do botão normal e textura quando for pressionado.
Munição do projétil	Posição, dimensões e ícone.
Barra de vida de um objeto	Posição, dimensões, textura do preenchimento da barra e textura do plano de fundo.