

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

Melhorias

Estudo de caso

Conclusão

Introdução

Indústria de jogos digitais

- ▶ Todo tipo de consumidor.
- ▶ Atividades: entretenimento, educação, treinamentos entre outras.
- ▶ Várias plataformas.

Introdução

Indústria de jogos digitais

- ▶ Todo tipo de consumidor.
- ▶ Atividades: entretenimento, educação, treinamentos entre outras.
- ▶ Várias plataformas.

Projeto CGT

Projeto Ceará *Games Tools* tem o objetivo de oferecer uma ferramenta para a construção de jogos onde qualquer um poderá criar seu próprio jogo.

Introdução

- ▶ Vínculo CNPQ

Introdução

- ▶ Vínculo CNPQ
- ▶ Projeto de extensão

Introdução

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

Introdução

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

Introdução

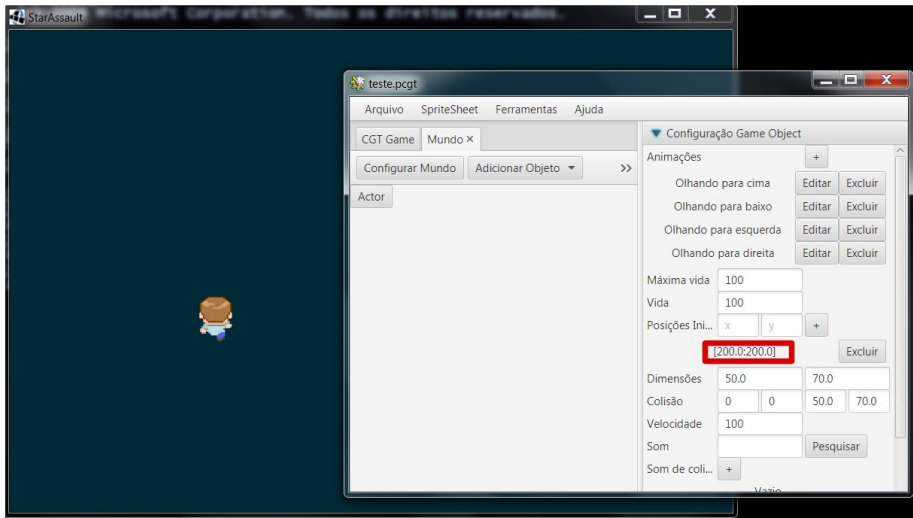
- ▶ Vínculo CNPQ
- ▶ Projeto de extensão
- ▶ Ferramenta de criação de jogos
 - Robusta
 - Sem *feedback*

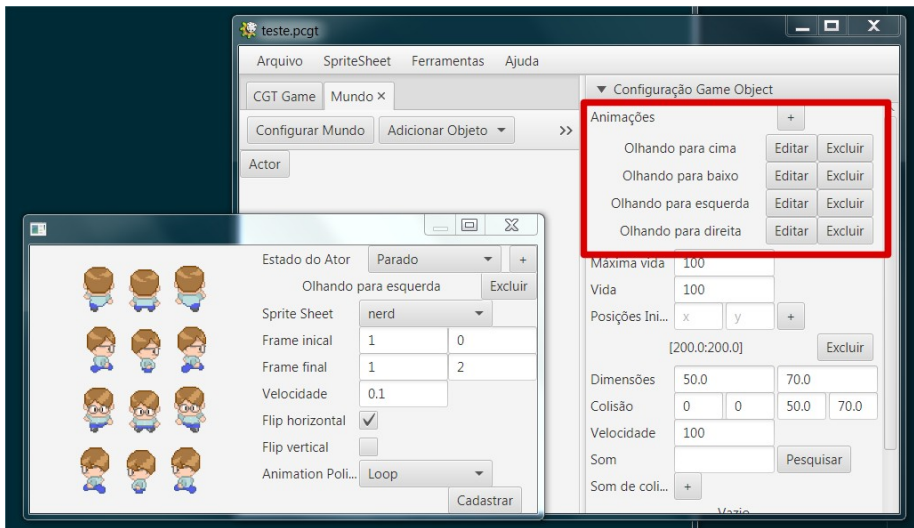
Introdução

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

Introdução

- ▶ Vínculo CNPQ
- ▶ Projeto de extensão
- ▶ 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

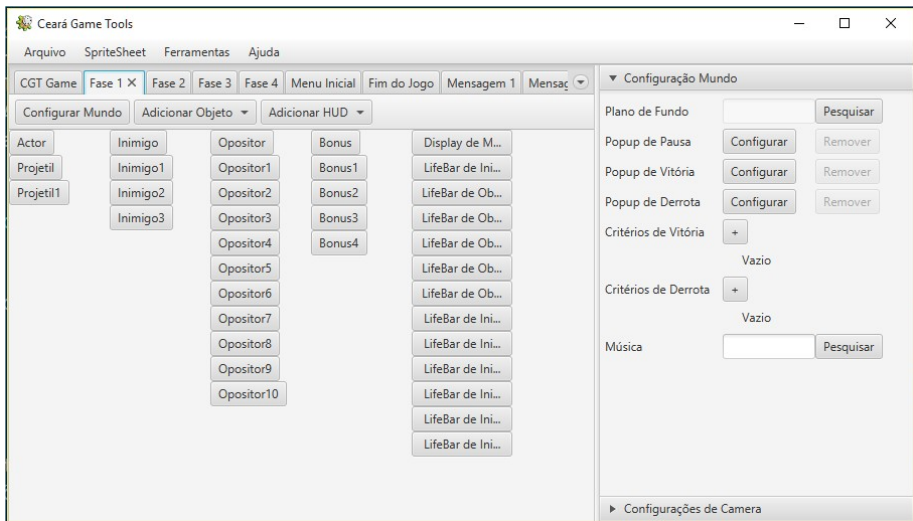
- ▶ Jogos longos
- ▶ Hierarquia

Problema

Organização dos objetos do jogo

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

Objeto	Descrição
Mundo	Fase do jogo definindo o plano de fundo.
Ator	Objeto controlado pelo jogador.
Inimigo	Objeto que causa dano ao ator e impede os objetivos dele.
Opositor	Objeto que impede ações do ator.
Bônus	Objeto que promove bônus ao ator.
Projétil	Objeto que pode ser arremessado pelo ator.
Tela	Representa uma tela do jogo.
Botão de tela	Botão de uma tela do jogo.
Vida de um objeto	Mostra a quantidade de vida que um objeto possui.
Munição de um objeto	A quantidade de projéteis que o ator ainda pode arremessar.



Problema

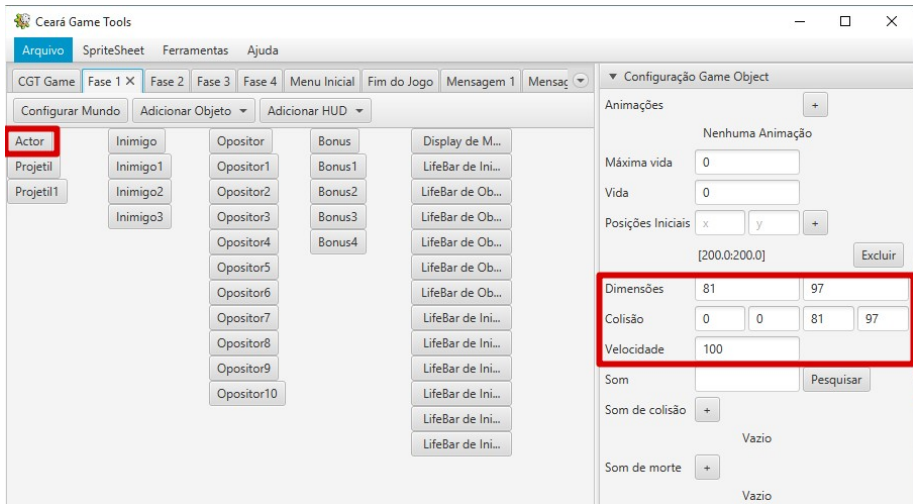
Painéis de configuração

- ▶ 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
- ▶ Objetos demandam

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.

Melhorias

Obrigado.