Resumo Palestra sobre Técnicas de Desenvolvimento de Games e Simuladores Virtuais

Jonas Bullegon | 17/03/2016

[jonasnbullegon@hotmail.com](mailto:jonasnbullegon@hotmail.com)

Na palestra foram abordados vários conceitos de games, desde como criar, até a conclusão do mesmo. Atualmente na UFSM existem 3 simuladores:

* SIMP 🡪 Simuladores Pneumático
* DSET 🡪 Visualização de batalha de blindados;
* ASTROS 🡪 Lançador de Foguetes;

Um jogo nada mais é do que uma pessoa interagindo com imagens, seja ela em uma televisão ou monitor, etc.

Desenvolvimento de Games

* Inicia através de uma Ideia Original;
* Criação do Design do Jogo;
* Soluções Computacionais;
* Algoritmos específicos;
* Implementação;
* Testes;

Simulação

A simulação nada mais é do que imitar ao longo do tempo fatos reais do dia a dia, para tornam mais interativo possível com nós usuários. Na mesma deve ser ter um modelo da qual pretende realizar, sempre visando os pontos mais importantes que é aspectos físicos e comportamentais. Suas vantagens são o custo, a segurança, acessibilidade, etc.

Implementação

Na implementação de jogos requer aplicações dos usuários, ou seja sua interação com o jogo, além disso a parte em que considero a mais importante que é a Hardware Gráfico da qual envolve processador, memoria e placa de vídeos, e por fim o Display da qual o usuário interage de forma visível com a máquina.

Design

Se existe um papel de fundamental importância no desenvolvimento de um game, e o desempenhado pelo assim chamado game designer. Este profissional está presente na grande maioria das equipes de desenvolvimento de games, e mesmo quando não há um game designer especıfico, sua função e executada de alguma forma pela equipe.

Público Alvo

Quando se desenvolve um game, deve-se fixar um público-alvo para o mesmo. A idade mediado consumidor de jogos eletrônicos mudou bastante nos últimos tempos, e atualmente a maioria dos clientes tem idade entre 16 e 25 anos. A maior parte dos compradores efetivos possuem idade superior a 18 anos. Estas estatísticas são contrarias a ideia popular de que games são direcionados ao público infantil, o que era verdade há alguns anos.

Inteligência Artificial em Jogos

IA Clássica

* Fácil;
* Soluções mais precisas;
* Técnicas formais;
* Tempo ilimitado;

IA Tradicional

* Técnicas mais simplificada e eficiente;
* Tempo real;
* Adaptadas ao contexto de aplicação;

IA para coisas do mundo Real

* Técnicas complexas
* Visão, Raciocínio, Aprendizagem;