ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL DE PALMARES

ENSINO MÉDIO INTEGRADO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

MATEUS FLÁVIO JOÃO VITOR DA SILVA DÁVILA PEIXOTO REIS

HIAGO LUIZ MACHADO DE ARRUDA

# DESENVOLVIMENTO DE JOGOS PARA INICIANTES

Palmares 2022

HIAGO LUIZ M. ARRUDA

JOÃO VITOR DA SILVA

MATEUS FLÁVIO HERCULANO D. FARIAS

DÁVILA PEIXOTO

# DESENVOLVIMENTO DE JOGOS PARA INICIANTES

Projeto Integrador apresentado ao Curso Desenvolvimento de Sistemas, da instituição Escola Técnica Estadual de Palmares, a ser tratado como o trabalho de conclusão de curso.

Palmares 2022

HIAGO LUIZ M. ARRUDA

JOÃO VITOR DA SILVA

MATEUS FLÁVIO HERCULANO D. FARIAS

DÁVILA PEIXOTO

# DESENVOLVIMENTO DE JOGOS PARA INICIANTES

Relatório final, apresentado a Escola Técnica Estadual de Palmares como parte das exigências para a obtenção do título de Técnico em desenvolvimento de sistemas.

Aprovado em de de

Nome Professor

Escola Técnica Estadual de Palmares

Nome Professor

Escola Técnica Estadual de Palmares

Nome Professor

Escola Técnica Estadual de Palmares

# Data/local

**2022/PALMARES**

# RESUMO

Com a chegada da era digital, cada dia que se passa mais pessoas ficam viciadas em conteúdos como vídeos, posts em redes sociais, e principalmente jogos eletrónicos, para manter essas Mídias em constante atualização existem os desenvolvedores, uma pesquisa do NPD Group feita em 2016 constatou que os games estão entre as principais atividades dos adolescentes, jovens e adultos do país: cerca de 82% da população do país entre 13 e 19 anos joga algo nas mais diversas plataformas, sejam PCs, consoles, dispositivos móveis ou portáteis.

O projeto em questão trata-se de mostrar para o espectador o desenvolvimento de jogos desktop e como faze-lo, para isso será utilizada a game engine Unity.

**Palavras-Chave:** Unity, Engine, Desenvolvimento.

# ABSTRACT

The theme of this project aims to create a game in which both FPS players (Frist- Person Shoters, Counter Strike Global Offensive example) and RPG players (Role Playing Game, Final Fantasy example) can play and have fun. The game will be made in a way in which the game is best suited to the player, through a skill tree in which the player shapes his player with choices.

**Keywords:** game, player(s)

**Sumário**

1. [Introdução 7](#_bookmark0)
   1. [Objetivo geral 7](#_bookmark1)
   2. [Objetivo específico 7](#_bookmark2)
   3. [Justificativa 7](#_bookmark3)
2. [Desenvolvimento 8](#_bookmark4)
3. Introdução

Sera apresentado um jogo que tem como principal funcao ser educativo e que de alguma maneira torne a vida das pessoas mais produtiva melhorando e contituindo um novo conceito como algo mais voltado para o conhecimento e a busca para mudar as diferentes areas da nossa mente.

* 1. Objetivo geral

Esse projeto tem como objetivo demonstrar para as pessoas que nunca programaram ou tiveram muito contato com o desenvolvimento de jogos que mesmo que pareça ser complexo, não é, podendo ser bem fácil na verdade, com o uso de ferramentas de desenvolvimento de jogos como a Unity, que é muito utilizada para o desenvolvimento de jogos de celular, computadores, etc. Afinal esse programa compatível com esses outros aparelhos não sendo necessário criar o jogo do zero novamente para funcionar no celular ou console. Além disso o desenvolvimento de jogos está em crescimento constante, de acordo o valor investe do globo o mercado de jogos, teve entre 2019 e 2020 um crescimento de 105%, e no início da pandemia apresentou o crescimento de 140%.

* 1. **Objetivo específico**

Paralelo desenvolver a habilidade da equipe durante o projeto. Não só na base técnica como no tema propõe, mas também em tudo que o PI representa, habilidades como: escrita, oratória, trabalho coletivo, comunicação entre outros.

* 1. **Justificativa**

A principal justificativa para o jogo é que ele mude a maneira como as pessoas pensam sobre determinado assunto estruturando e unindo diferentes tipos de informacao para melhorar a sociedade en que vivemos melhorando o trabalho en equipe e associand educacao com a tecnologia e com o mundo dos games.

1. **Desenvolvimento**
   1. **A popularidade dos jogos eletronicos**

Os jogos eletronicos estão no mercado desde a decada de 1980 com os primeiros lançamentos da Atari, desde então os jogos cresceram no mercado de forma que em 20