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

Será apresentado um jogo que tem como principal função ser educativo e que de alguma maneira torne a vida das pessoas mais produtiva melhorando e constituindo um novo conceito como algo mais voltado para o conhecimento e a busca para mudar as diferentes áreas 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 eletrónicos**

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

* 1. **A história dos jogos eletrónicos**

A história dos jogos começa na década de 50 sendo um dos primeiros um jogo similar ao pong que foi lançado na década de 70, nessa época devido ao alto custo, grande consumo de energia e a necessidade de se empregar uma equipe altamente treinada para manter e operar as máquinas, a tecnologia da computação ficou limitada para organizações maiores. Por conta disso, a criação dos primeiros jogos eletrônicos limitou-se a testes e demonstrações de teorias relacionadas a áreas como a interação humano-computador, a aprendizagem adaptativa e estratégia militar. De certa forma se assemelhando a internet que era muito limitada na época, Por causa da documentação é difícil afirmar qual foi de fato o primeiro jogo porem o que mais se destaca é o tennis for two que foi o jogo falado anteriormente. Ainda assim os jogos só começarem a serem desenvolvidos para lazer como Lunar Lander, que foi o primeiro jogo voltado ao lazer e comercializado com gráficos vetoriais, na forma de wireframes, ou seja, os objetos eram formados por linhas como se fossem o esqueleto de um modelo 3D nesse nasceu o antecessor dos gráficos poligonais, usados na maioria dos jogos da atualidade, Atualmente jogos 3d usam polígonos mesmo que não pareça como o jogo god of war de 2018 onde apenas o rosto do protagonista Kratos tem cerca de 80000 polígonos.

Já na década de 80 nasceu um jogo muito icónico conhecido com Space Invader que foi lançado para Atari 2600, nessa década também nasceu outros jogos icónicos como o pac-man para arcade sendo o mais famoso, nesta década foi onde ocorreu a popularização dos jogos eletrónicos com mario Bros, metal gear, vampire Killers(antecessor da franquia castlevania), The legend of zelda, entre vários outros que estão vivos até os dias de hoje podendo ser considerado o “boom” dessa indústria, mas antes dessa popularização, ouve a crise norte-americana dos jogos eletrônicos que foi uma grande recessão nessa indústria que ocorreu de 1983 até 1985 nos Estados Unidos. A saturação do mercado de jogos eletrónicos na segunda geração de consoles junto más decisões da líder Atari, e a ascensão do computador pessoal fizeram várias companhias de consoles quebrarem ou abandonarem o meio.



**asada**

as