



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CAMPUS DE RUSSAS

Disciplina: Introdução à Ciência da Computação

Resumo da disciplina: Desenvolvimento de Jogos

Discente: Paulo Henrique Diniz de Lima Alencar

DESENVOLVIMENO DE JOGOS

Uma das primeiras perguntas respondidas pelo grupo relativa à disciplina Desenvolvimento de Jogos foi “o que se aprende na disciplina?”. Foi a partir dessa pergunta que o grupo deu início a sua apresentação e mostrou que a um dos primeiros assuntos que a cadeira aborda é a gênese dos jogos, onde um professor capacitado seria o responsável por ministrar a disciplina, abordando inicialmente um pouco sobre o surgimento dos jogos eletrônicos, a sua evolução e posteriormente os jogos no nosso contexto atual.

Algo que achei bastante interessante logo no início da apresentação, foi que o grupo fez um pequeno resumo sobre o surgimento dos jogos eletrônicos e em decorrência disso acabou citando o *game* “spacewar”, isso acabou despertando minha curiosidade e logo depois acabei pesquisando um pouco mais sobre esse jogo. Em resumo, obtive as seguintes informações, o “spacewar” é considerado um dos primeiros jogos eletrônicos de tiro já criado e que aliás, foi o jogo utilizado no primeiro campeonato da história dos videogames, que ocorreu em 1972. Eu particularmente não sabia sobre a existência desse game e gostei bastante dessa informação.

Já referente a evolução dos jogos eletrônicos, o grupo falou resumidamente sobre a evolução dos consoles mais famosos e as principais empresas que deram início a produção dos *games*. A Atari e Nintendo foram dois exemplos citados, sendo as mais conhecidas e as principais responsáveis pela enorme popularização dos vídeo games.

Outra informação obtida por meio da apresentação, é que essa disciplina também busca ensinar durante a sua fase inicial alguns exemplos das categorias dos jogos, como: ação, aventura, estratégia, RPG, esporte, corrida e simulação.

Ademais, o conceito do que seria um jogo também é desmiuçado e explicado pelo professor no decorrer do curso, no entanto, o grupo trouxe como informação no trabalho

uma definição mais genérica do que seria um jogo, e isso nos faz ter uma noção básica sobre a sua definição. O grupo traz a seguinte explicação: “Um Jogo é toda e qualquer atividade em que se existam a figura do jogador (como indivíduo praticante) e regras que podem ser para ambiente restrito ou livre”.

Outra coisa que se aprende na disciplina é sobre game design, que basicamente é uma pessoa responsável pela criação do projeto, a elaboração das etapas iniciais da criação do game, sua prototipação, organização e planejamento desde a parte inicial até final. Então é a partir desse conteúdo que você vai aprender um pouco sobre como cuidar da organização da produção de um jogo, a sua elaboração e criação de protótipos.

Além disso, no decorrer do curso você vai passar a conhecer pouco a pouco sobre as principais ferramentas usadas para a produção de jogos como: Unity, Unreal, monoGame e GameMaker. Essas ferramentas citadas facilitam muito a produção dos jogos, isso porque cada ferramenta já possui alguns recursos prontos ou pré-prontos e isso acaba permitindo que o processo de produção jogo seja muitos mais rápido e fácil.

Em seguida o grupo apresentou o ultimo tópico que é aprendido nessa disciplina, isto é, as principais técnicas mais utilizadas por desenvolvedores de *games* na elaboração de mapas, sprites, criação de personagens, manipulações de cores e animação. Foi uma parte bem legal, onde o grupo abordou de maneira bastante didática diversas técnicas utilizadas pelos antigos desenvolvedores para economizarem o máximo possível de memória durante a produção de algum *game*.

Um dos últimos tópicos abordados na apresentação foi sobre a seguinte pergunta “Para que o conhecimento é útil?”. Para responder essa pergunta o grupo mostrou que durante a produção de um game é necessário aprender diversas técnicas que em geral bastante importantes para um cientista da computação. As técnicas de otimização, programação *multitasking* e computação gráfica são alguns desses conhecimentos que são normalmente utilizados em várias áreas da computação, então buscar conhecer, mesmo que você não queira seguir uma carreira de desenvolvedor de jogos ou quem sabe até dominar uma dessas técnicas é algo bastante agregador e importante no decorrer da carreira de uma cientista da computação.

Por fim, o grupo mostrou que é uma cadeira uma bastante interessante e que felizmente a UFC - Campus Russas tem um professor e mestre Daniel Marcio Batista de Siqueira que pode dar essa disciplina.