



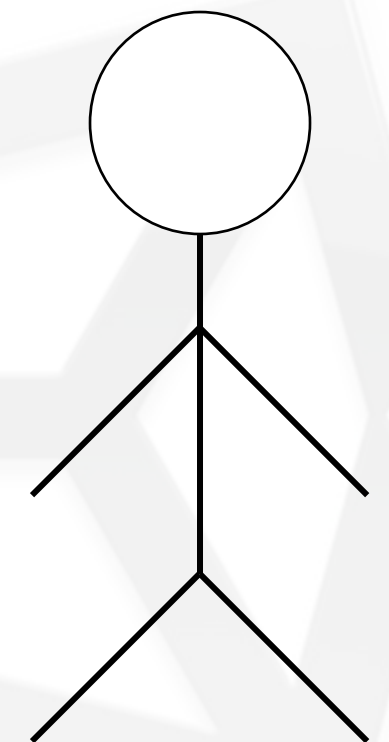
COM937

Interface

Prof: Phyllipe Lima
phyllipe@unifei.edu.br







Jogador



Mundo
do Jogo

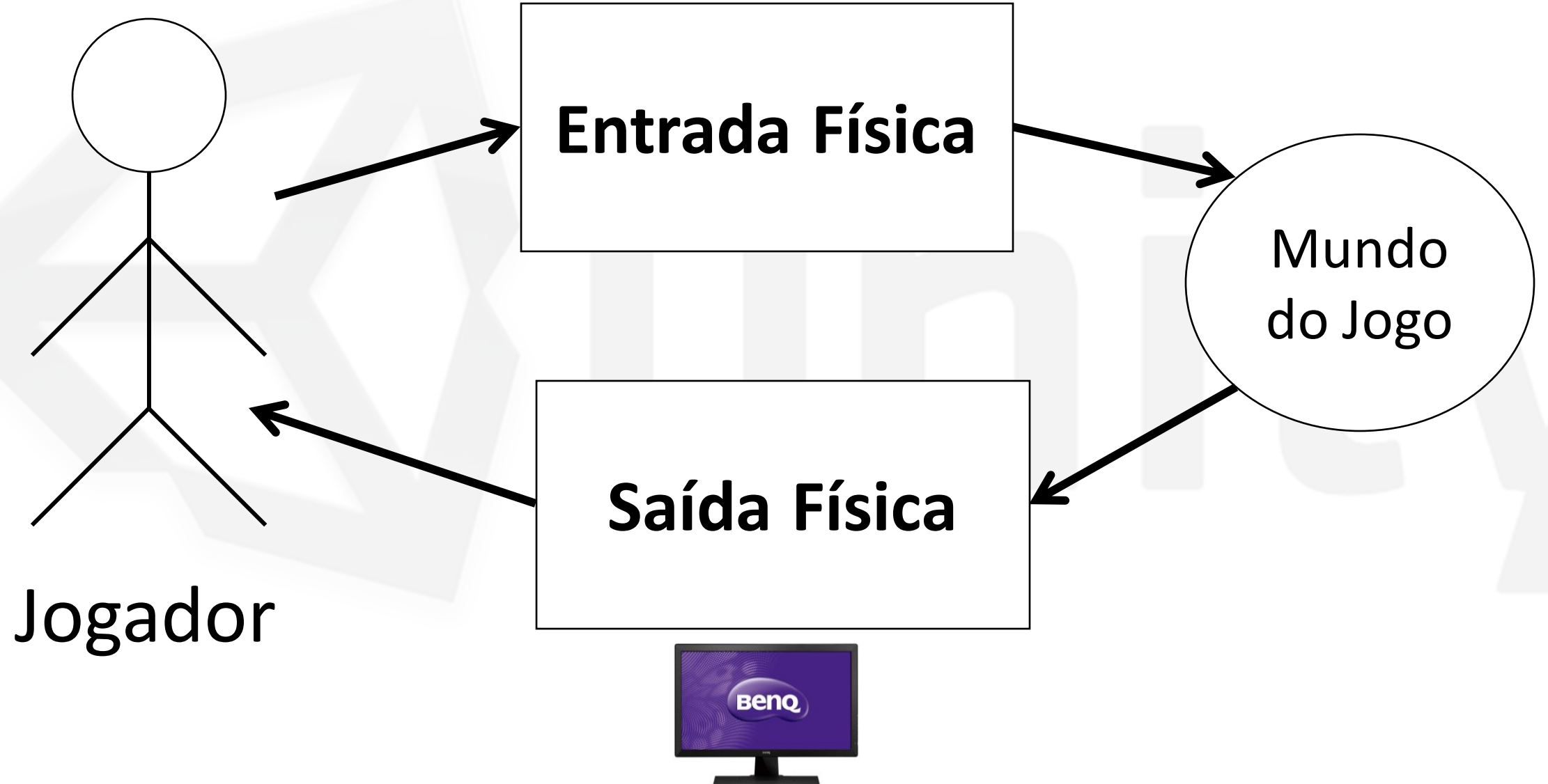


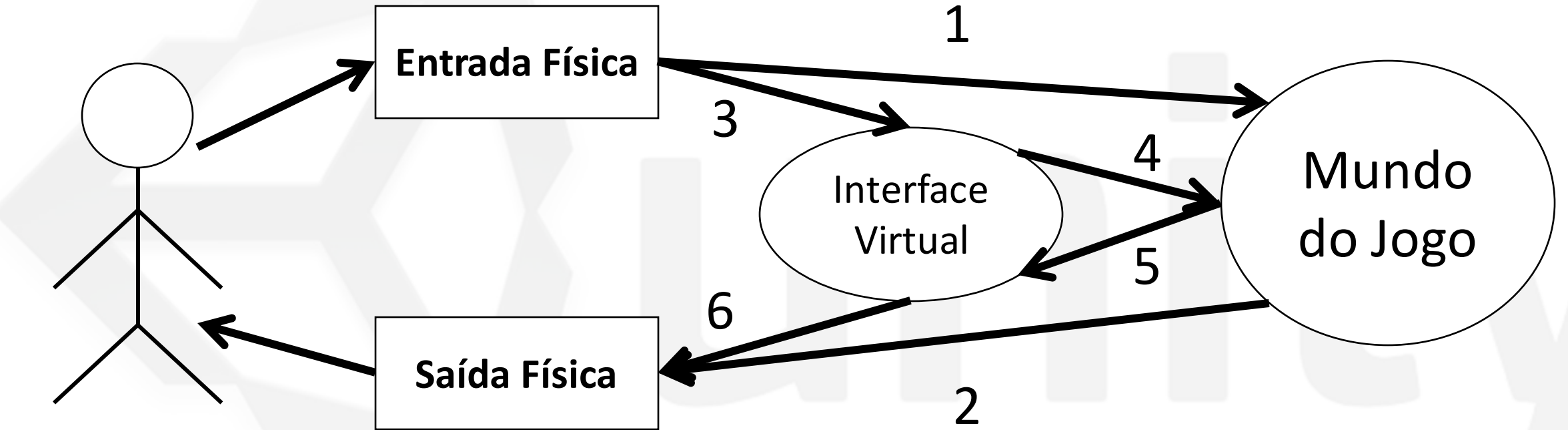
Entrada Física

Mundo
do Jogo

Saída Física

Jogador



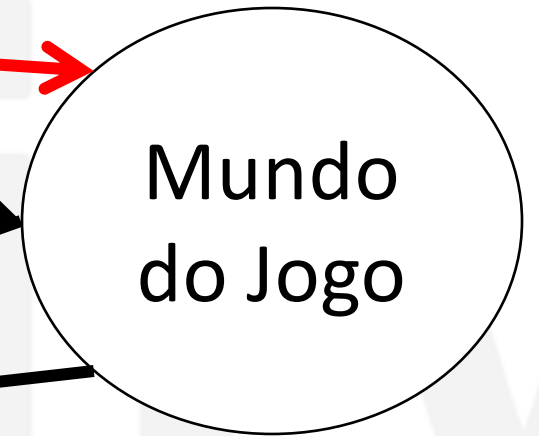
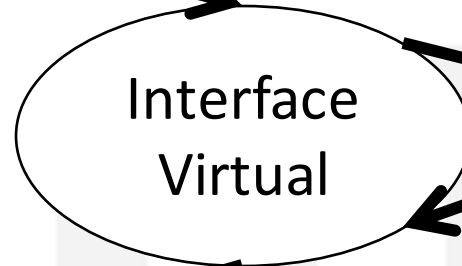


Jogador





Jogador



1

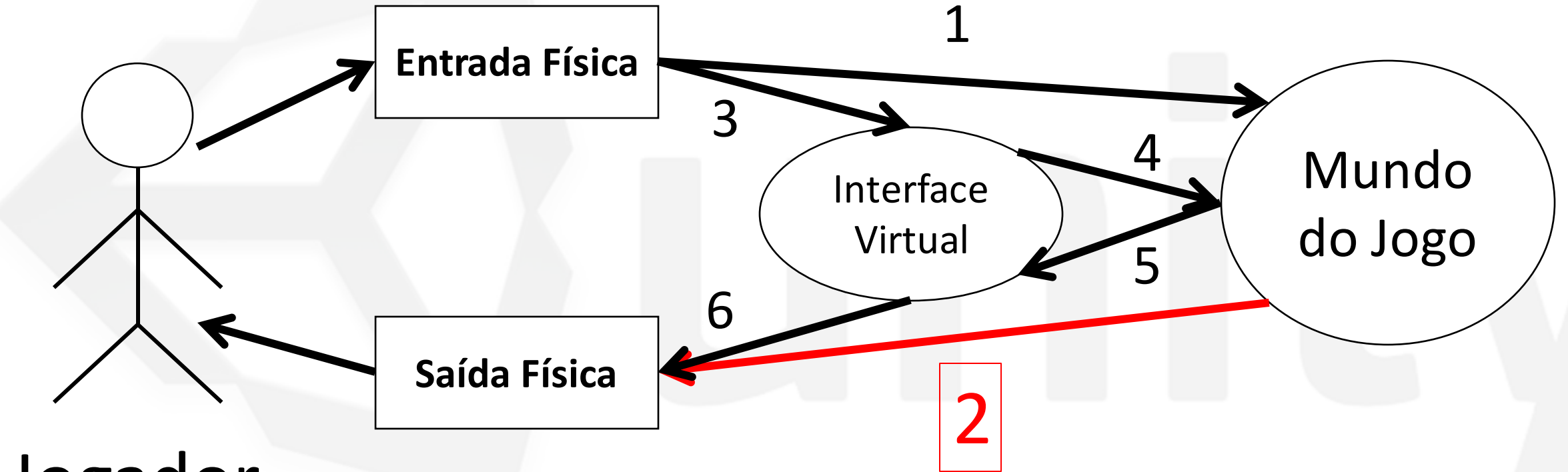
3

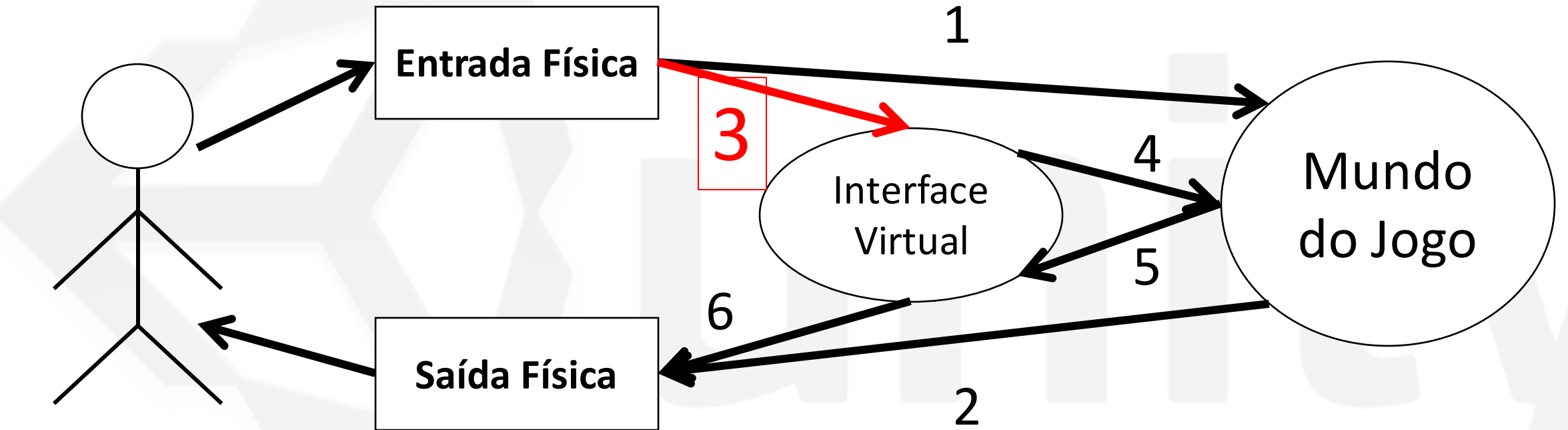
4

5

6

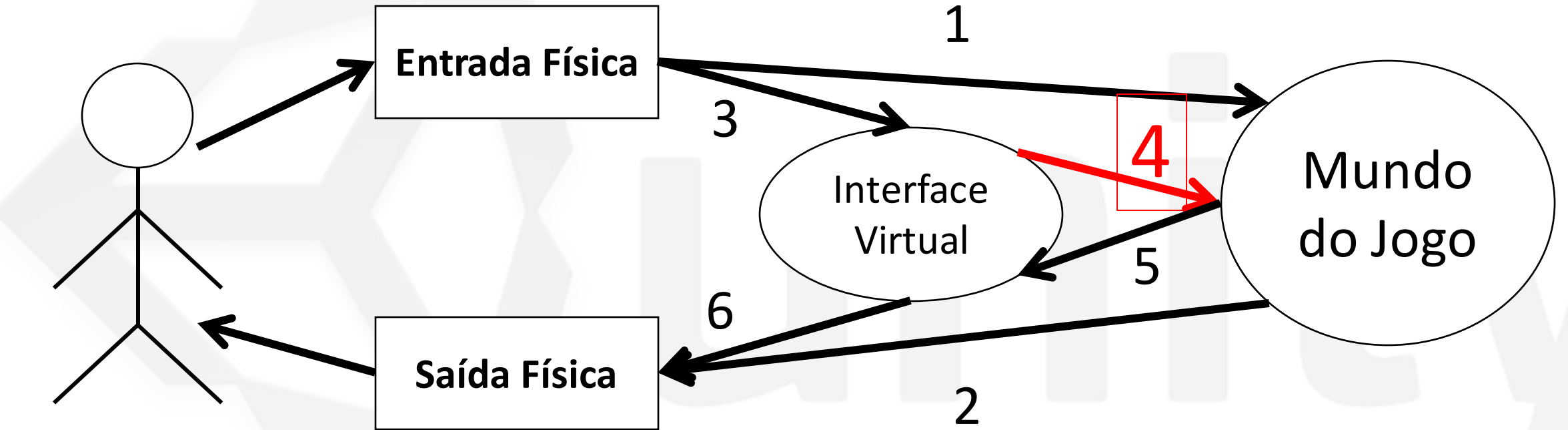
2





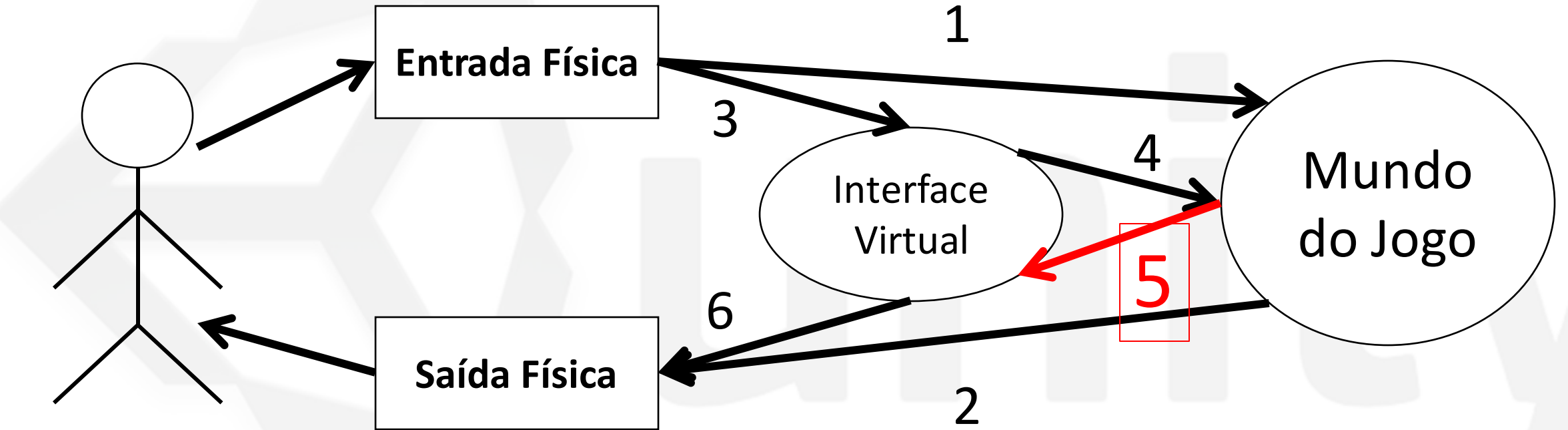
Jogador





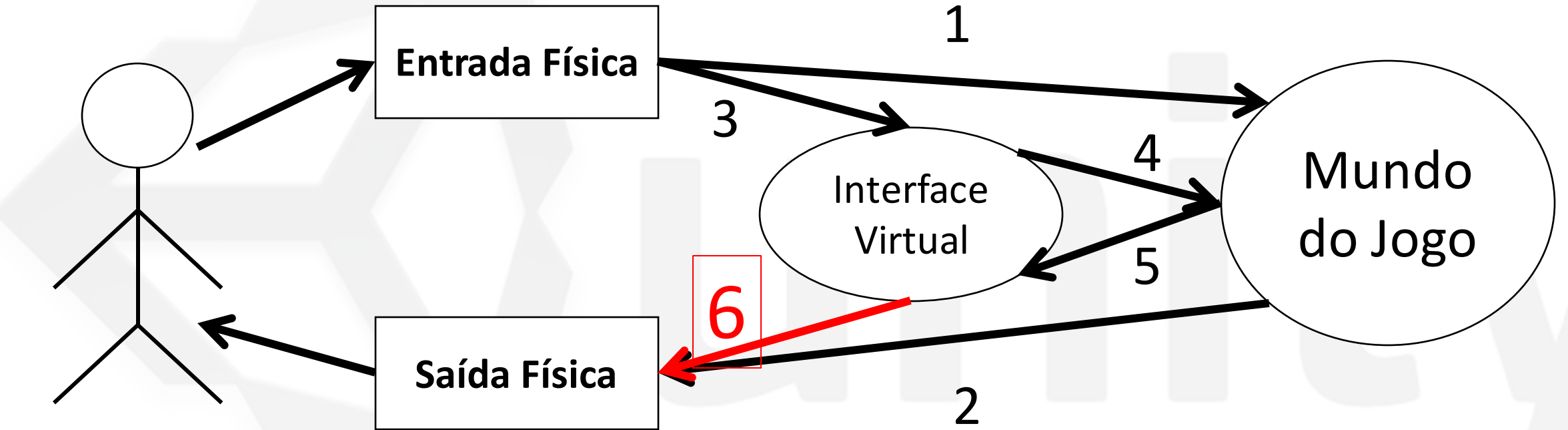
Jogador





Jogador





Jogador







Feedback

unity

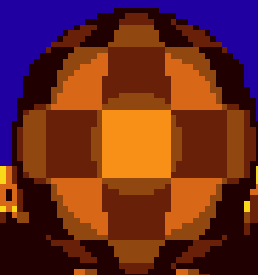




SCORE 31100

TIME 0:57

RING 89



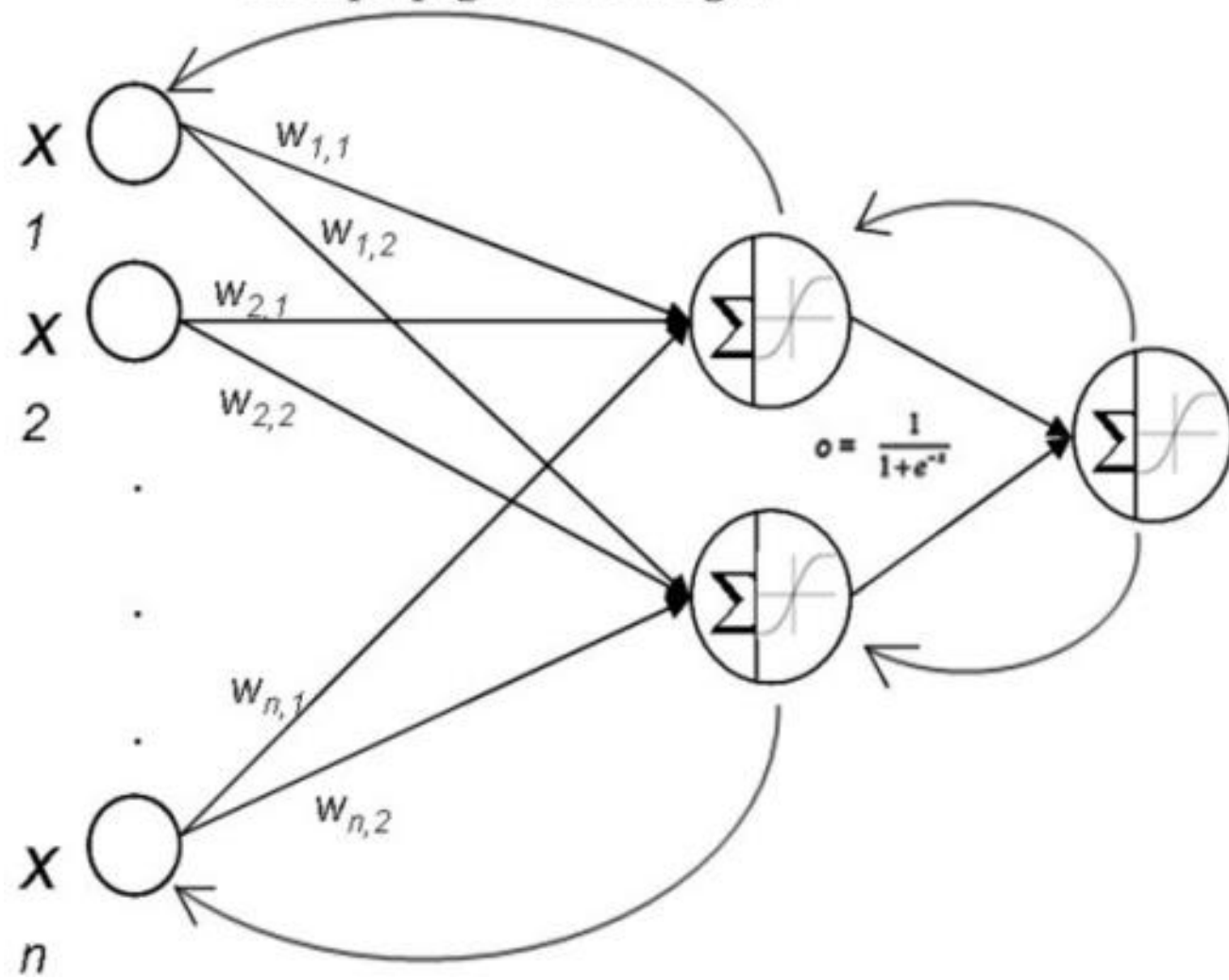
SONIC

×

6



Back propagation of weights





Primitivo





Como saber quais partes do meu jogo são primitivos?



Algun animal conseguiria fazer?



Então é primitivo



Exemplo - Zelda

unity



1º Passo



Listar o que deseja
apresentar ao jogador



Número de Chaves



Vida



Arma atual



Número de bombas



Outros itens no inventário



Ambiente próximo



2º Passo



Definir prioridades



Prioridade máxima



Ambiente próximo



Prioridade média



Número de chaves



Vida



Arma atual



Número de bombas



Prioridade baixa



Olhar inventário



Ambiente distante



3º Passo



Canal de
informação

Parte Superior da tela



Canto inferior
direito



4º Passo



Liste as opções de
canal



Parte principal da tela



Parte do topo da

Tela



Tela auxiliar para o
inventário



5º Passo



Faça o

Mapeamento



Parte principal da tela



Ambiente Próximo



Parte do topo da tela



Vida



Número de chaves



Arma atual



Número de bombas



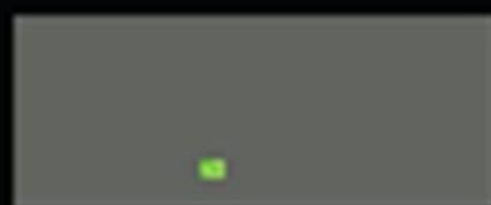
Tela auxiliar



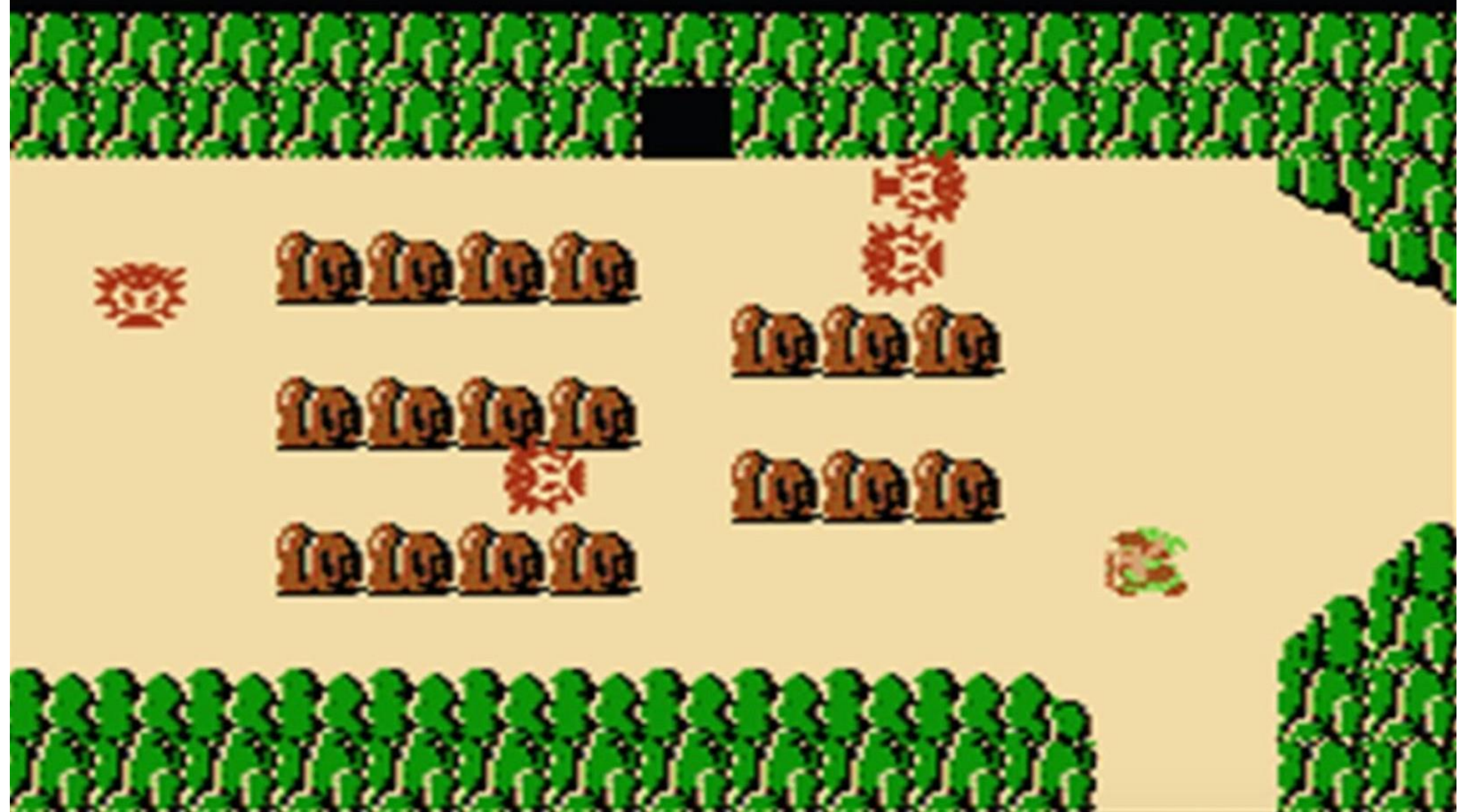
Inventário



Ambiente distante
(através de um mapa)



-LIFE-



INVENTORY



USE B BUTTON
FOR THIS



MAP



COMPASS



LEVEL-1



X32

X0
X8

B

A

-LIFE-





6º Passo



Múltiplas
dimensões





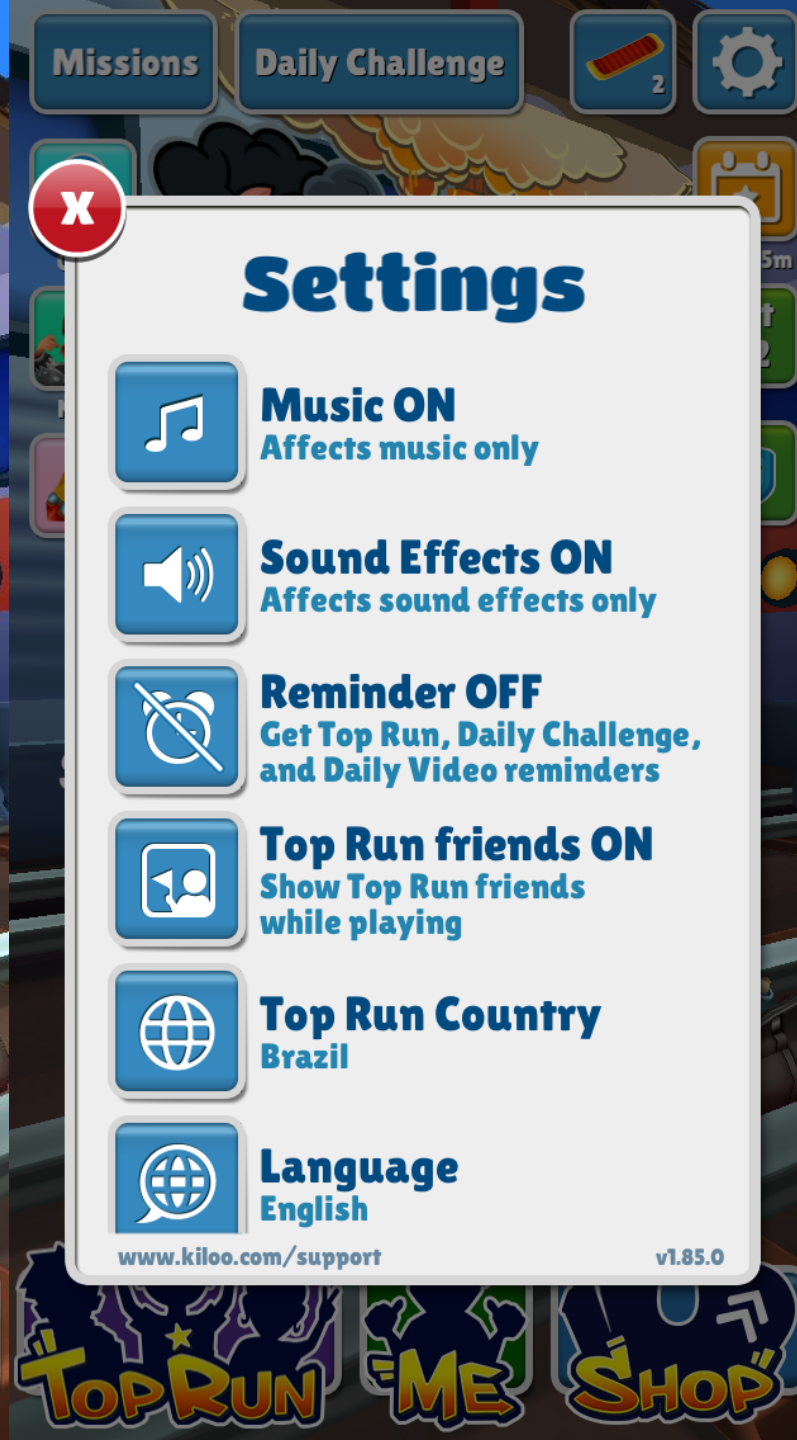
Modos



Forma de modificar algum mapeamento do diagrama de interfaces



Precisa ficar claro para o jogador que o modo mudou







00



Asylum Demon

82



4 Estus Flask

140

00

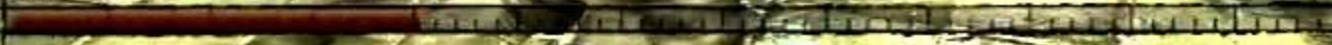


5



Estus Flask

Asylum Demon



114

318



Dicas para construção de modos



Dica 1: Evite modos

unity



Dica 2: Evite modos
sobrepostos



Dica 3: Garanta que os modos são facilmente distinguíveis.



Dicas gerais para criação de interface



Use um jogo parecido
como base e faça
customizações



Pense na entrada física

unity



Faça interfaces com
temas

unity



 Desenvolva sua Interface

 Interface Virtual

 Feedback

 Listar/Ordenar – Definir Canal

 Mapear

 Usar Múltiplas Dimensões



COM937

Interface

Prof: Phyllipe Lima
phyllipe@unifei.edu.br

