

PROJETO INTEGRADOR IV – DESENVOLVIMENTO DE JOGOS

Planejamento Periódico

IDENTIFICAÇÃO DOCENTE

Professor(a): Me. Claudio Ferreira de Carvalho

Objetivos: Entender e desenvolver Jogos de Plataforma, utilizado o Construct.



Cara(o) aluna(o), a modalidade de educação a distância exige um perfil diferenciado para seu aluno, pois ele deve ter disciplina e organização, bem como, boa leitura e escrita. O Planejamento Periódico é pensado nessas características. Procure se organizar dividindo o seu tempo buscando realizar as leituras, assistir as videoaulas e realizar as atividades dentro do prazo, visando um melhor aproveitamento da disciplina.

IMPORTANTE! Em caso de dúvidas acione os professores tutores, o próprio professor da disciplina ou a coordenação, pois nós todos estamos a sua disposição para esclarecimentos de dúvidas.



ATIVIDADES

1 Fazer o cadastro no Construct

Duração: 01 hora

Não é necessário envio de arquivo

Atividade: Abrir o Construct <https://editor.construct.net/> e no canto superior esquerdo clicar em “Guest”. Em seguida no Menu suspenso que surgir, clicar em “Register” e criar um cadastro. Anotar o nome e a senha escolhidos para utilizar durante o curso

Objetivo da Atividade: Passar a ser um usuário cadastrado para ter direito a 50 linhas de código no Event Sheet.

Ação: Cadastro no Software

2 Atividade: Assistir as Web Aulas referentes ao desenvolvimento de um Jogo de Plataforma.

Duração: 46 horas

Não é necessário envio de arquivo

Objetivo da Atividade: Assistir as Web aulas e desenvolver em paralelo o jogo explicado e executado no decorrer de todas as aulas.

Ação: Acompanhar passo a passo todas as aulas executando em paralelo uma cópia do jogo para desenvolver a habilidade de criar jogos semelhantes.

3 Atividade: Desenvolver um jogo com elementos e programação semelhantes ao jogo desenvolvido nas Web Aulas.

Duração: 03 horas

Não é necessário envio de arquivo

Atividade: Responder o teste apresentado ao final das atividades.

Objetivo da Atividade: Comprovar o entendimento dos conceitos desenvolvidos durante as aulas.

Ação: Responder o teste e enviar ao encerrar.