

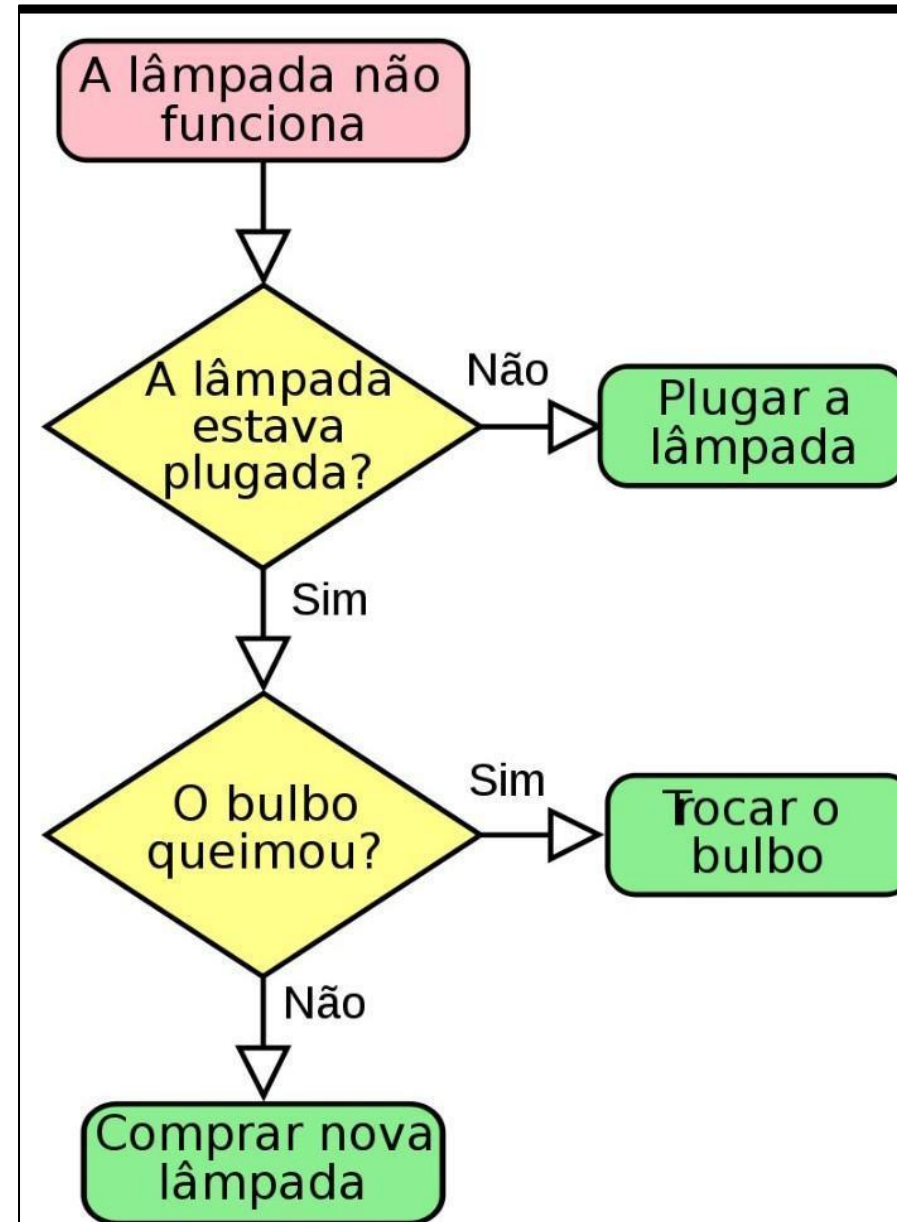
Diagramas para projeto de jogos

(ou qualquer outro tipo de software)

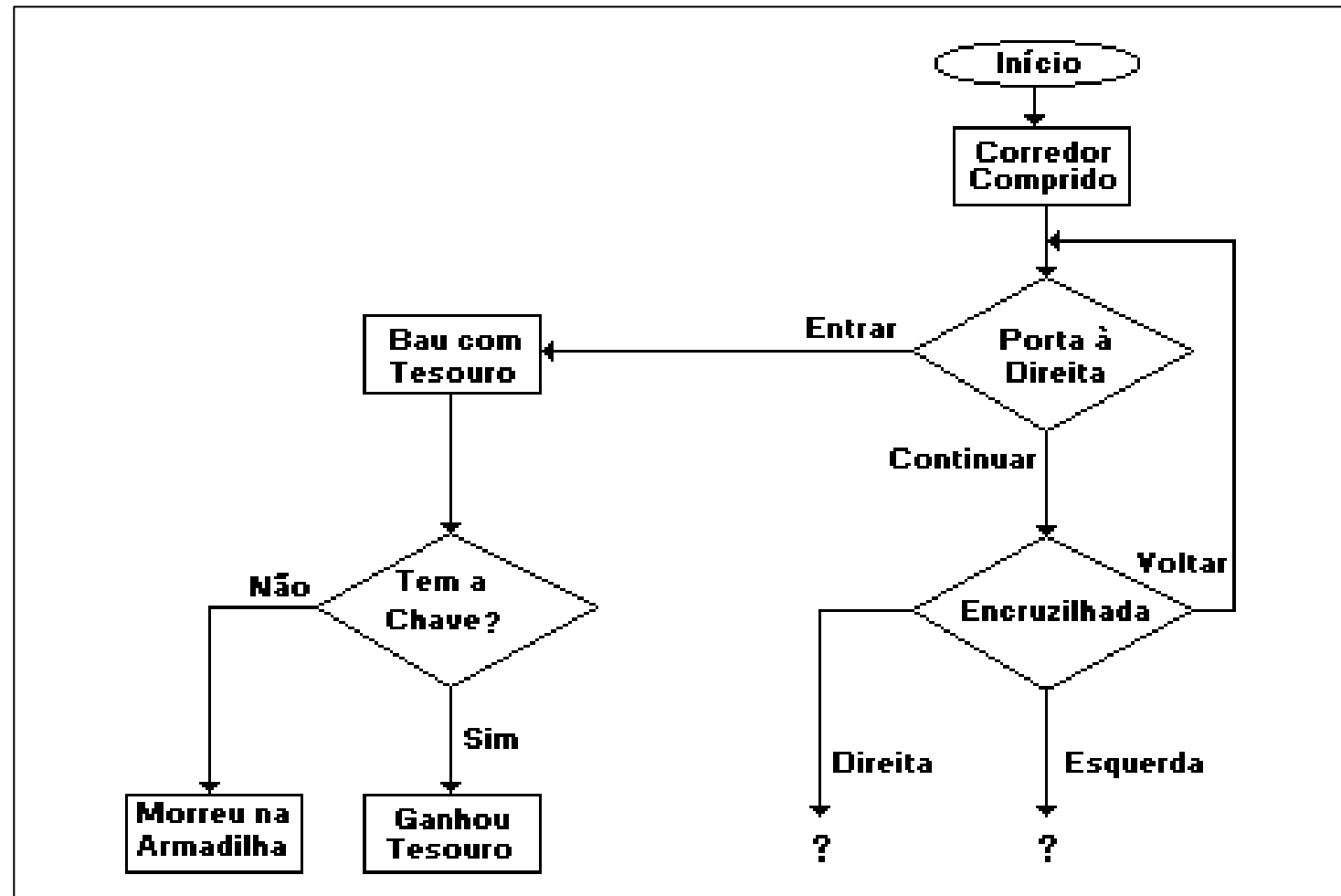
Fluxograma

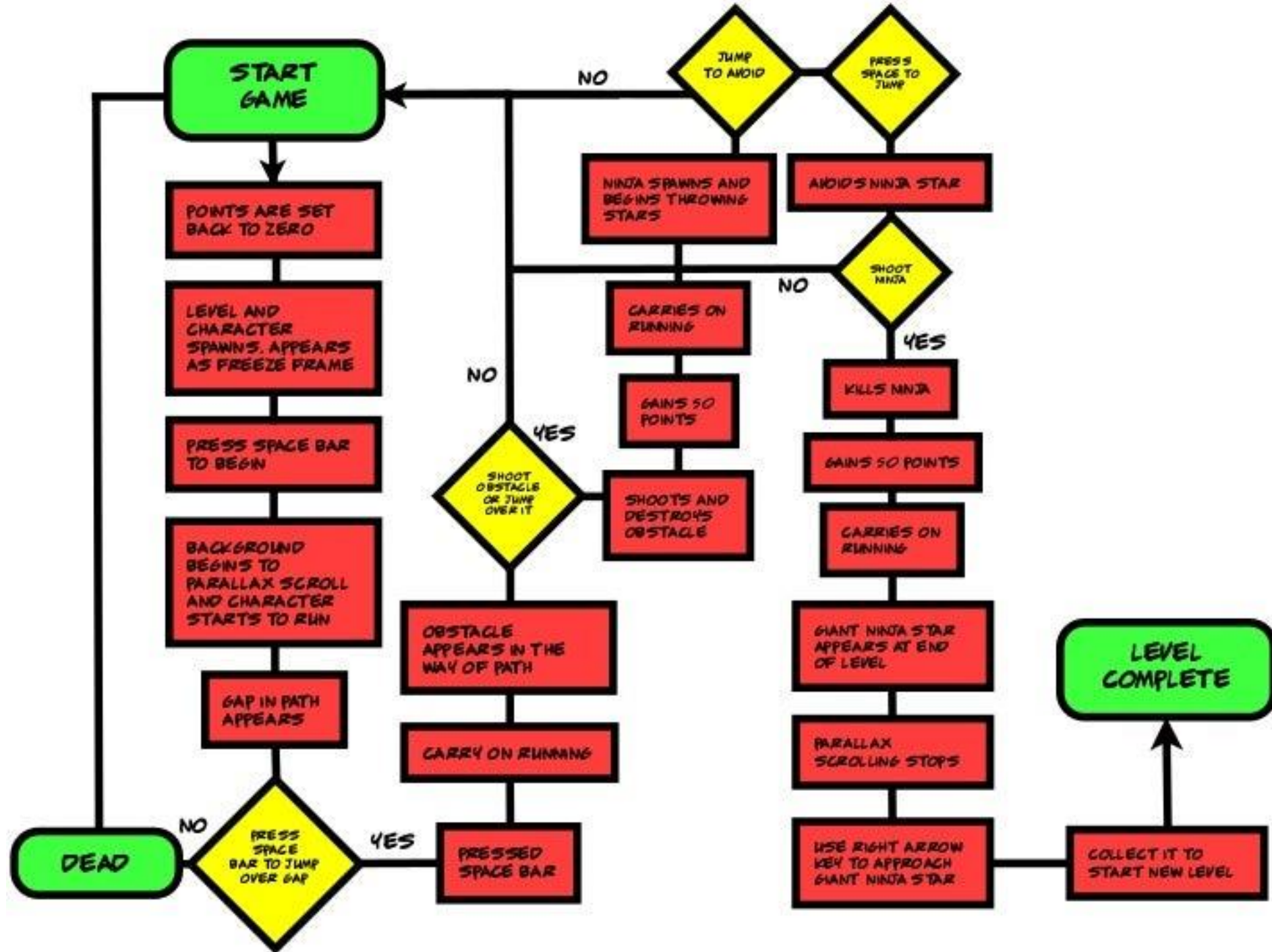
Diagrama que pode ser entendido como uma representação esquemática de um processo ou algoritmo, muitas vezes feito através de gráficos que ilustram de forma descomplicada a transição de informações entre os elementos que o compõem, ou seja, é a sequência operacional do desenvolvimento de um processo.

Exemplo de Diagrama de Fluxo (Fluxogramas)



Exemplo de Diagrama de Fluxo (Fluxogramas)





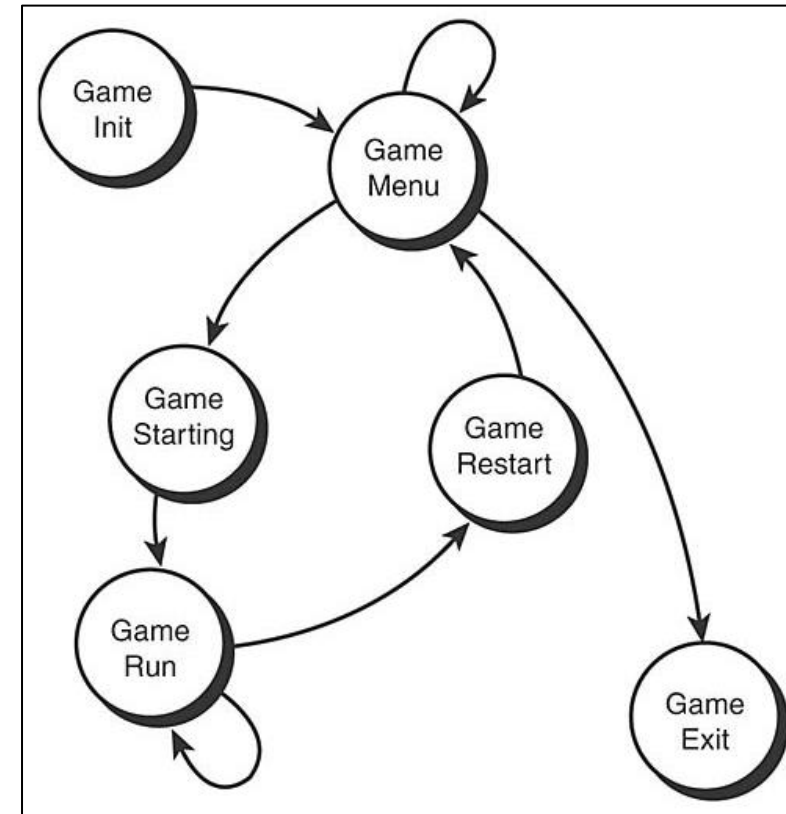
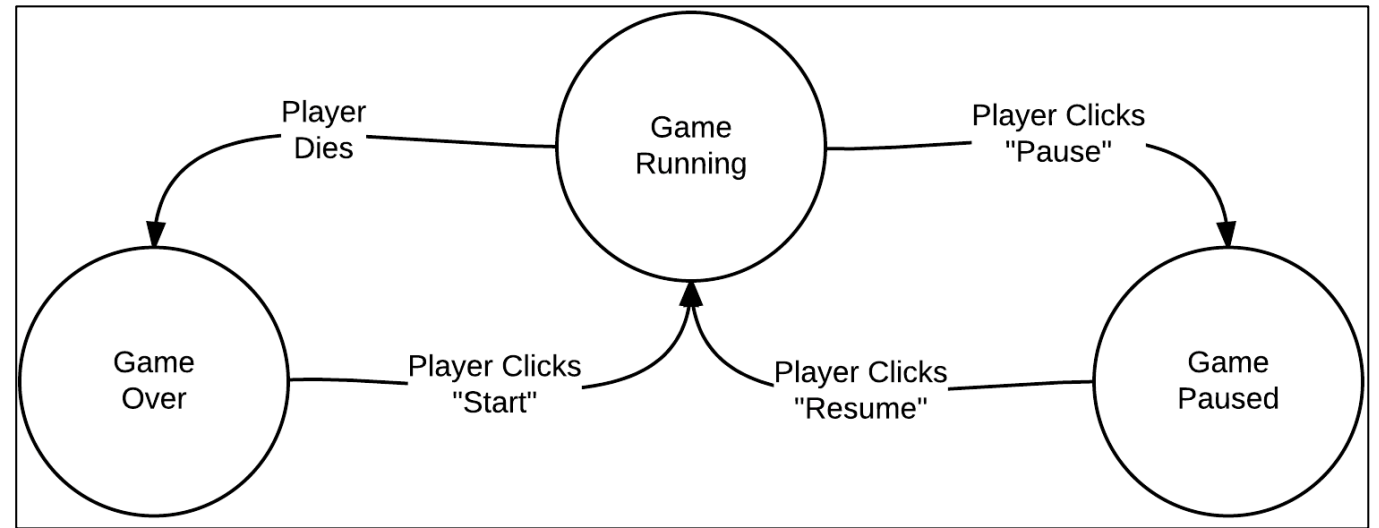
Máquina de Estado Finita

- É um método aplicado para modelar o comportamento de uma entidade com um ciclo de vida conhecido/estabelecido;
- O comportamento é mapeado em um conjunto de estados possíveis e os motivos que levam a entidade a migrar de um estado para outro;
- Os motivos que levam a migração podem ser definidos externamente ou internamente à entidade;
- O estado é a definição da situação em que entidade se encontra em um dado momento (aguardando, feliz, computando, dormindo, etc.)

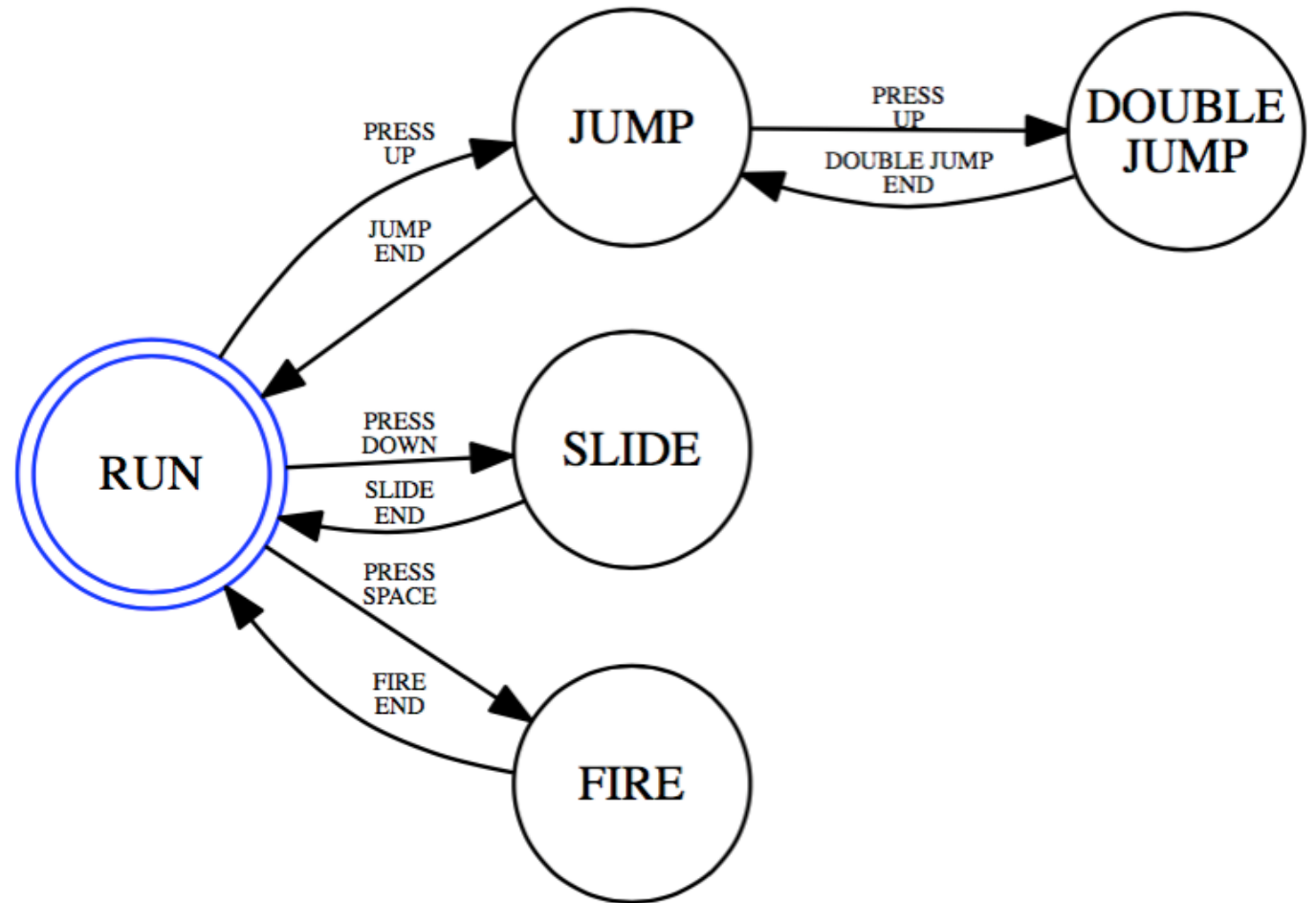


VIDEO GAMES
ARE
FINITE STATE
MACHINES

Exemplos de Máquina de Estados Finita



Exemplo de Máquina de Estados Finita



Exemplo de Máquina de Estados Finita

