

A Magia do SpriteKit



Victor Augusto Borges Dias de Almeida

“Life is more fun if you play games.”

- Roald Dahl

O que é?

Framework para desenvolver jogos 2D

Lançado junto com iOS 7 (set/2013)

Inspirado no Cocos2D

SDK nativo

Vantagens

Amigável ao desenvolvedor

Desenvolvimento a prova do futuro

Integrado com a plataforma

Permite a melhor performance

SKNode

Aplica suas propriedades aos descendentes

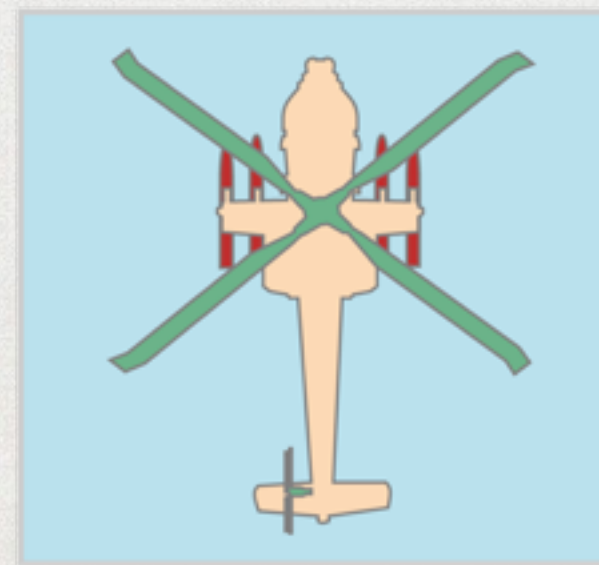
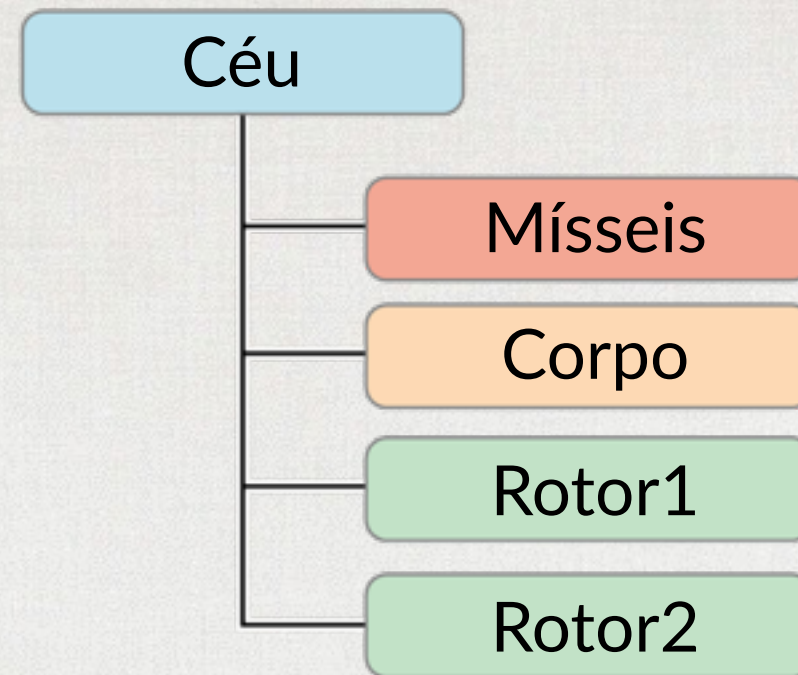
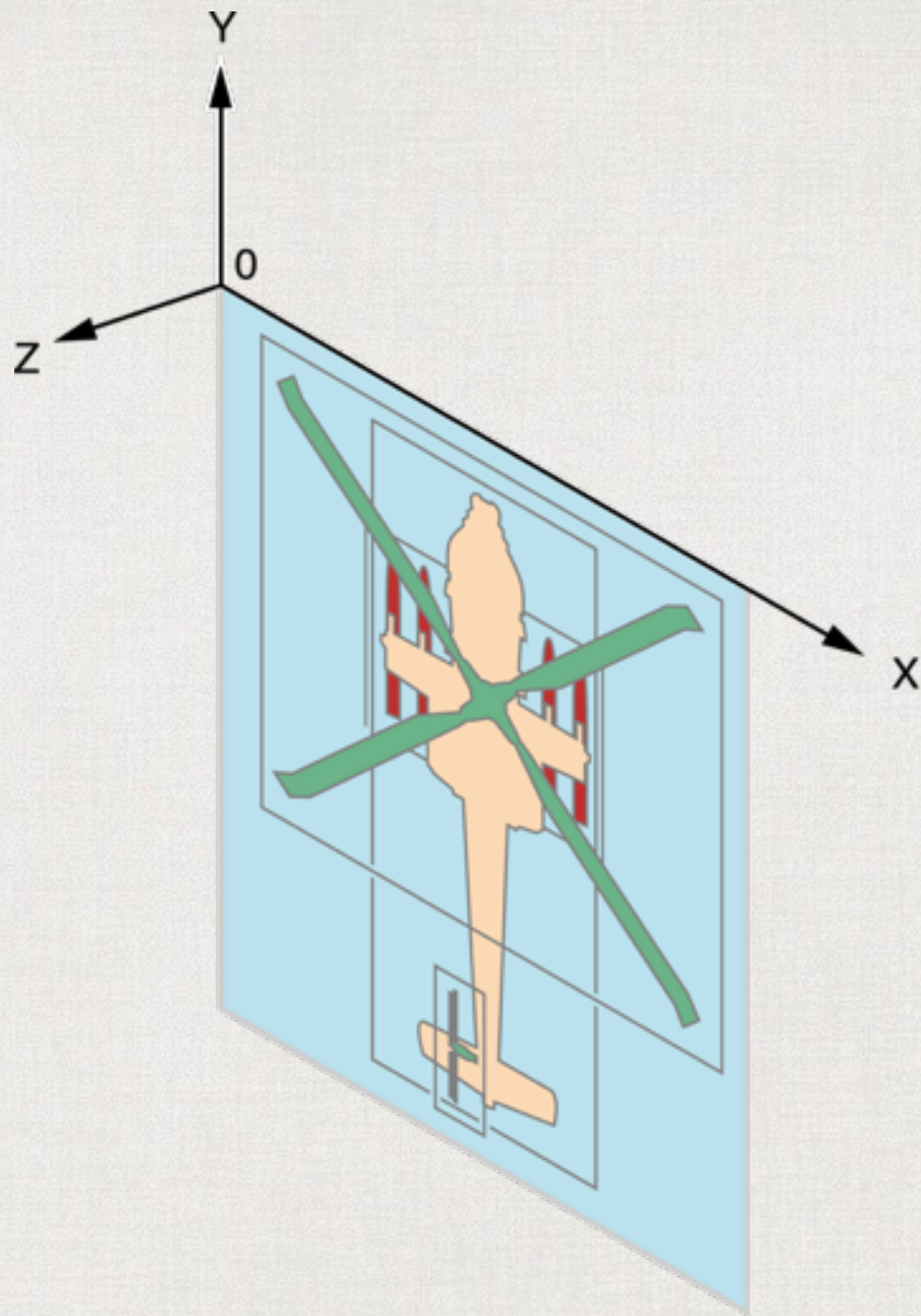
Bloco fundamental de construção

Fornece um sistema de coordenadas aos filhos

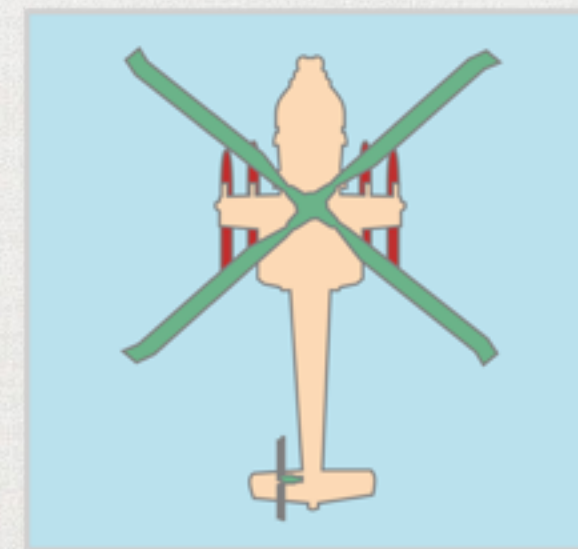
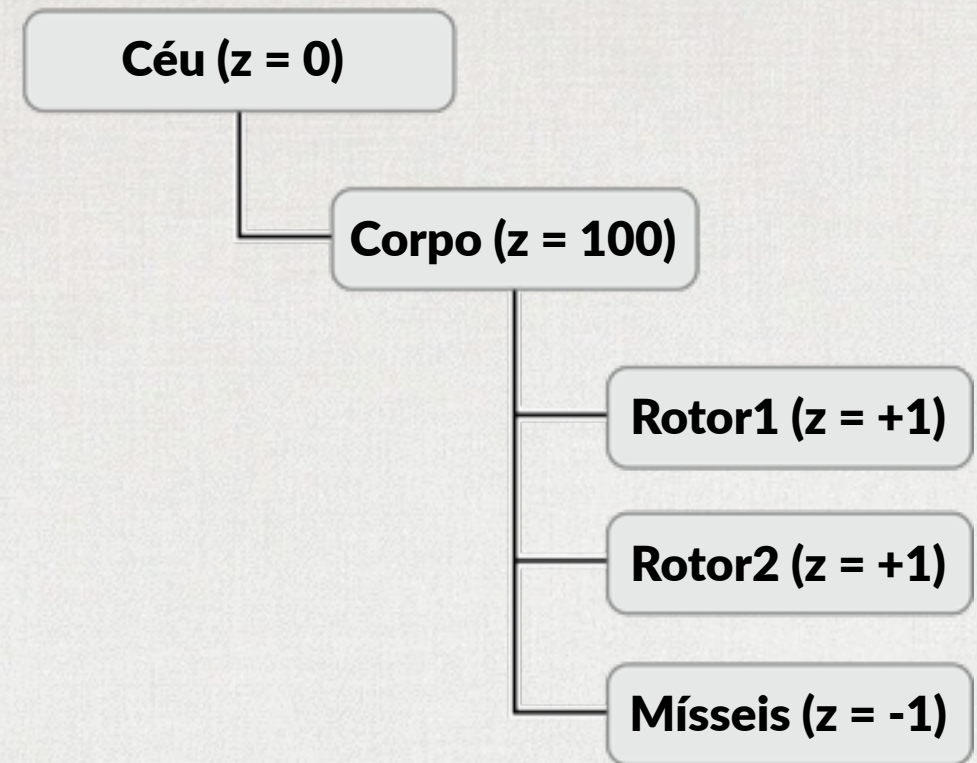
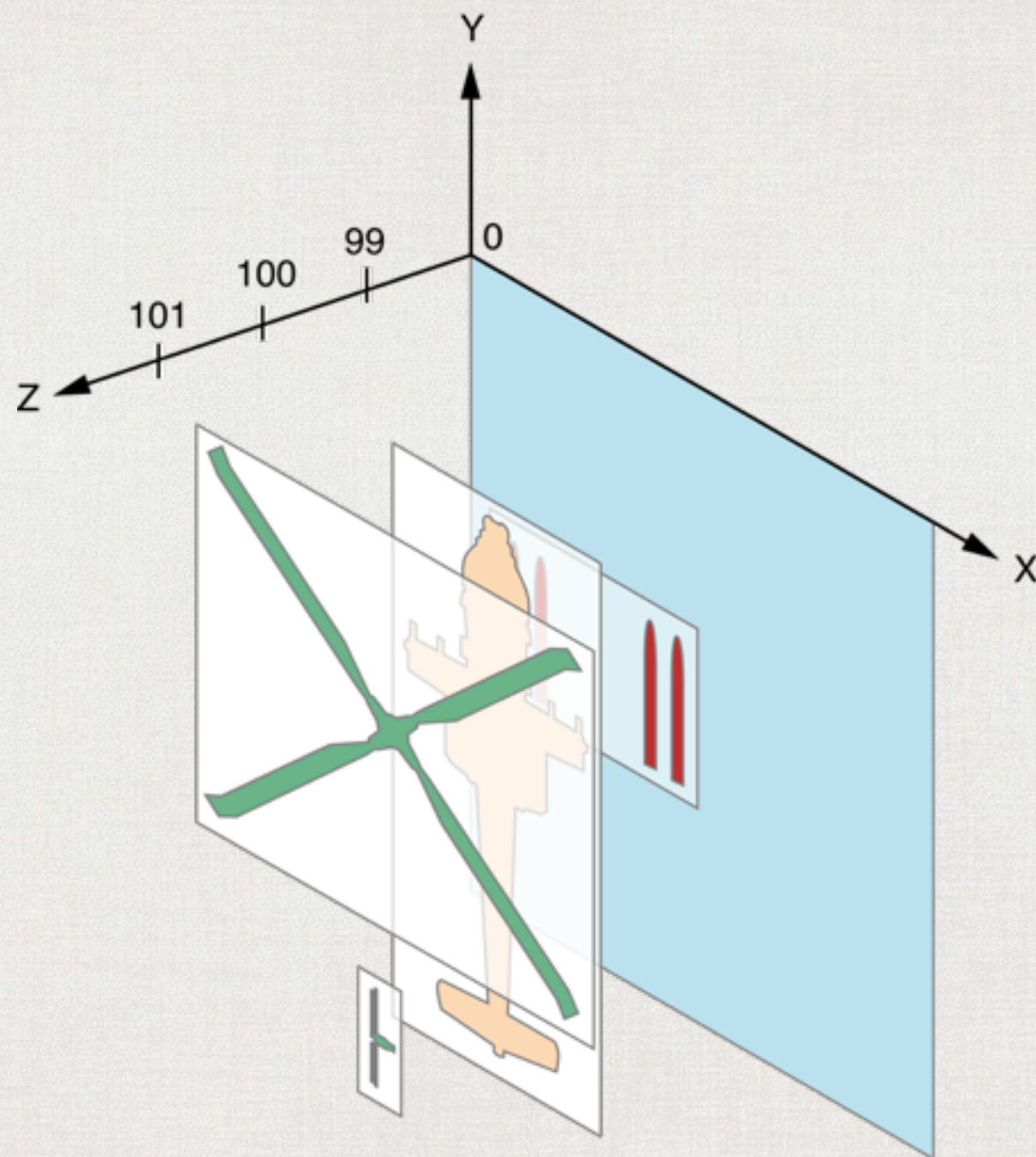
Não desenha nada na tela

Todos são objetos de resposta

SKNode



SKNode



SKPhysicsBody

Amortecimento

Atrito

Elasticidade

Gravidade

Massa

SKAction

Alterar a posição (mover)

Alterar a orientação (rotacionar)

Alterar o tamanho (escalar)

Alterar a visibilidade (alpha)

Animar com uma série de texturas

SKAction

Colorizar o nó

Executar um bloco

Invocar um seletor em um objeto

Remover da árvore de nós

Tocar sons simples

SKAction

Agrupar ações

Sequenciar ações

Cancelar ações

Nomear ações

Receber um bloco de conclusão

SKScene

Derivada do SKNode

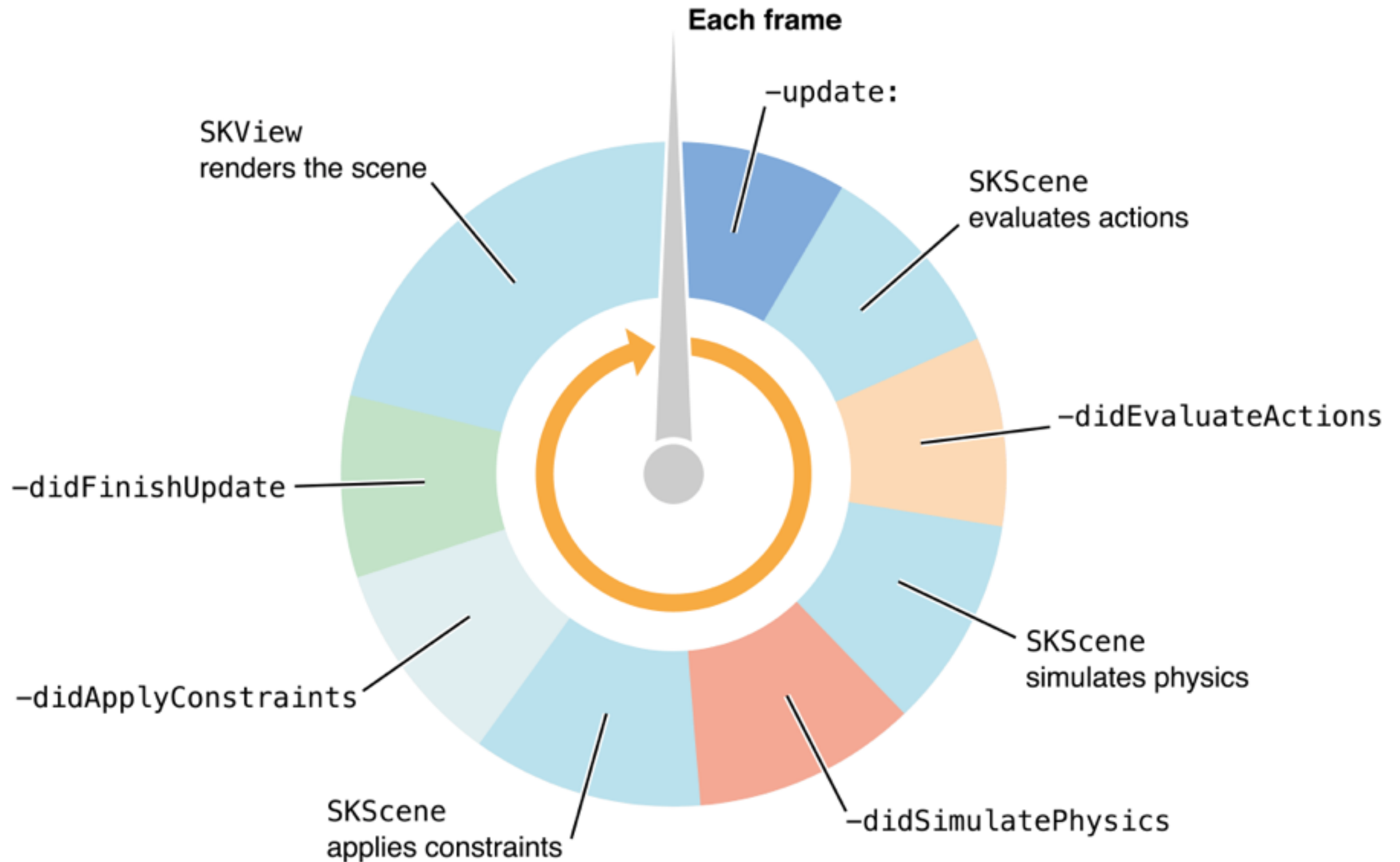
Determina qual conteúdo é desenhado

Determina como é renderizado

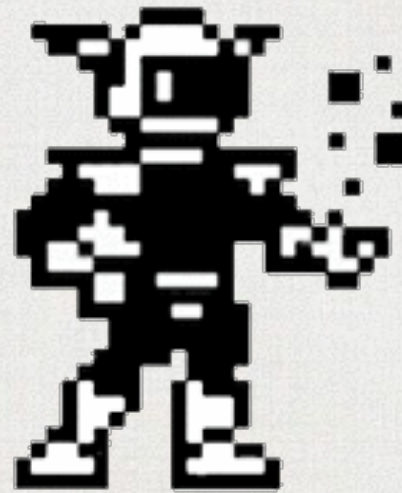
Executa ações e simula a física

Nó raiz de uma árvore de nós

SKScene



DEMO



Dúvidas?



victorabda@gmail.com



meetup.com/design-de-jogos/