**Universidade Federal de Minas Gerais  
Escola de Belas Artes  
Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais   
Tópicos em Artes Digitais A: Processing 2   
Profa. Rosilane Mota **

**Trabalho Prático   
Yari Delgado de Almeida Carneiro**

1. **Projeto**

O projeto desenvolvido para o Trabalho Prático final da disciplina Tópicos em Artes Digitais A foi uma versão própria de um conhecido jogo eletrônico da década de 80: Tetris.

1. **Objetivo**

O objetivo por trás do desenvolvimento de um videogame idealizado por terceiros e de conceito já definido está relacionado a desejos de aprendizagem e exploração da linguagem quanto à sua capacidade para construção de jogos. Processing alia dois mundos que podem parecer distintos à primeira vista: a programação e a arte, permitindo a construção de peças visuais e interativas a partir de códigos. Diante disso, há um interesse pessoal pelas possibilidades que a linguagem oferece especificamente para o desenvolvimento de jogos, com toda a interatividade possível de alcançar, os recursos de animação e toda a capacidade da linguagem, no geral.

A ideia de aproveitar o trabalho final para produzir algum jogo – um projeto contando não apenas com interação, mas também “gamificação” – existia desde o início do período. Quando o conteúdo da disciplina referente à segunda metade do semestre começou a ser estudado, com o tema arranjos, logo o Tetris veio à mente, por ser um jogo baseado em matrizes (ou arranjos bidimensionais). Assim, surgiu a ideia de entender o conceito de um jogo existente – e pessoalmente adorado –, desconstrui-lo e construi-lo, como que desmontando um brinquedo para fazê-lo funcionar novamente. Dessa maneira, seria possível focar na programação sem despender muito tempo na criação de um conceito, resultando em um trabalho bem mais objetivo. O processo possibilitou o intenso trabalho com matrizes, bem como o exercício de alguns outros conhecimentos da disciplina, especialmente no momento de decidir e elaborar o design da versão do jogo.

1. **Referências**
   1. **Tema musical**

MUSIC8BITS. Tetris Theme: Dubstep Remix. 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=E8FQBjVlERk>>. Acesso em: 25 nov. 2018.

* 1. **Efeitos sonoros**

TANAKA, Kirokazu. In: RBM95. Tetris: Sound Effects Collection. 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Xm9O2iJLWxY>>. Acesso em: 25 nov. 2018.