

FACULDADE SENAC GOIÁS

Professor: Gustavo Siqueira Vinhal

Alunos: Geovani I. Alves Junior, Leandro Peres e Dyego Marques

Disciplina: Tecnologias Emergentes

Turma: Jogos Digitais, 2020/2

### Projeto integrador V – Free Breeze



As tecnologias usadas no projeto relacionadas a matéria de tecnologias emergentes foi o uso e integração de plataformas que possibilitam o armazenamento de dados em nuvem através do login do usuário com a plataforma, plataforma de gerenciamento usada para gerar feedback rápido em relação a possíveis falhas, o uso de shaders e a criação do jogo para sistemas mobile.

A integração do projeto com a plataforma "GameJolt" possibilita a criação de troféus para recompensar o jogador a cada novo marco alcançado e possibilita o armazenamento, tanto do progresso de troféus, quanto do progresso do jogo em sua plataforma na nuvem, além de também ser possível acompanhar a quantidade de pessoas que acessaram a página, baixaram ou não o jogo, tendências, entre outros, ajudando na inteligência do negócio. A própria Unity e o Photon (plataforma que gerencia o multiplayer) também recebem e organizam dados para os desenvolvedores para que possamos analisar ou até alterar alguns aspectos no jogo direto deles.

O shader, resumidamente, é uma técnica computacional responsável por processar luzes e sombras em imagens ou objetos 3D. Ela pode ser aplicada de diversas maneiras, mas tem a mesma finalidade: dar um visual melhor ao jogo ou programa no qual estiver sendo utilizada. No caso deste projeto, alguns exemplos do uso do shader são na grama interativa presente no jogo e no contorno cartunesco presente nos personagens.