



Código: BiSuCOM.156

Disciplina: Desenvolvimento de Jogos

Pré-requisito(s): Programação Orientada a Objetos

Co-requisito(s): -

Carga Horária		
Teórica: 33.2	Prática: 33.2	Total: 66.4

Ementa:

Conceitos básicos de jogabilidade. Sistemas de cooperação e competição. Construção e tratamento de Sprites e texturas. Desenvolvimento de sistemas de plataforma, turno e real time. Implementação de sistemas de física: colisão, gravidade, balística e elástica. Modelagem de ambientes 2D e 3D.

Objetivo Geral:

Desenvolver jogos para computador e celular com dinâmicas voltadas ao entretenimento.

Objetivo Específico:

- Construir animações baseadas em sprites e modelos 3D; - Implementar sistemas de física em um modelo configurável; - Construção e publicação do jogo em diferentes plataformas.

Bibliografia Básica:

DYR, K.; NAVARRO, P. F.; OLIVEIRA, R.; SPARKS, B.; **Game Development for Human Beings: Build Cross-Platform Games with Phaser.** : , . 472 p. Acervo: <https://gamedevacademy.org/wp-content/uploads/2016/08/Game-Development-for-Human-Beings-ebook.pdf>

NAVARRO, P.. **Learn Unity by Creating a 3D Multi-Level Platformer Game.** 60 p. Acervo: <https://gamedevacademy.org/unity-3d-platformer-ebook/>

ROUSE, R.. **Game design: Theory & Practice.** : , . 723 p. ISBN 1-55622-912-7. Acervo: <https://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/>



5-game-design-theory-and-practice.pdf

Bibliografia Complementar:

BRITO, ALLAN. **Blender 3D: jogos e animações interativas**. 1. ed. São Paulo: Novatec, 2011. 365 p. ISBN 9788575222805. Acervo: 006.696 B862b

SENAC. **3D Studio: passo a passo**. 1. ed. Rio de Janeiro: , 1997. 279 p. ISBN 8585746343. Acervo: 005.3 S474s (BI)

CONCI, AURA; AZEVEDO, EDUARDO; LETA, FABIANA R.. **Computação gráfica**. 1. ed. , v. 2. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008. 432 p. ISBN 9788535223293. Acervo: 006.6 C744c v. 2

AMMERAAL, L.; ZHANG, KANG. **Computação gráfica para programadores Java**. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2008. 217 p. ISBN 9788521616290. Acervo: 006.6 A518c

AZEVEDO, EDUARDO; AURA CONCI. **Computação gráfica: geração de imagens**. 1. ed. Rio de Janeiro: Campus, 2003. 353 p. ISBN 9788535212525. Acervo: 006.6 A994c (BI)
