

COMMANDO98

PILATTI, Douglas Murilo¹; CRUZ, Fernando Ferreira²; MODESTO, Lisandro Rogério³; RANDO, Déverson Rogério⁴;

RESUMO

Objetivo: Desenvolver um jogo com gráficos do tipo 2D (duas dimensões), que sirva de entretenimento para o usuário. **Método:** Utilizar a engine Unity para desenvolvimento, junto a linguagem de programação C#. **Resultado:** O jogo está em fase de programação, porém possui fase inicial, personagem principal e inimigos. **Conclusão:** Entreter o usuário com um jogo divertido e ao mesmo tempo, desafiador.

Palavras-chave: Unity; Jogo; 2D;

ABSTRACT

Objective: To develop a game with 2D-type graphics (two dimensions), which serves as entertainment for the user. **Method:** Use the Unity engine for development, along with the C # programming language. **Result:** The game is in the programming phase, but has an initial phase, main character and enemies. **Conclusion:** Entertaining the user with a fun and challenging game.

Keywords: Unity; Game; 2D;

¹ Acadêmico do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade de Apucarana – FAP.

² Docente/Orientador Especialista do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade de Apucarana – FAP.

³ Docente Doutor do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade de Apucarana – FAP.

⁴ Docente Mestre do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade de Apucarana – FAP.

INTRODUÇÃO

Atualmente, um dos principais nichos do mundo da computação é o desenvolvimento de games. Desde a programação dos motores de jogo até o design do game em si, trata-se de uma arte que envolve, geralmente, muitas pessoas. Porém, com o grande salto de qualidade dos smartphones, o desenvolvimento de games cresceu enormemente, e muitos desenvolvedores resolvem se aventurar na criação de jogos simples, que muitas vezes se tornam grandes sucessos, como Angry Birds.

Pensando nisso, o presente trabalho consiste no desenvolvimento de um jogo, que não busca o profissionalismo, mas sim que seja divertido, envolvente e desafiante para quem estiver jogando.

OBJETIVO

Implementar um jogo de plataforma, que seja divertido e desafiador, onde o personagem principal possa realizar as missões necessárias para concluir a fase e em meio a isso, enfrentar os inimigos que estão pelo mapa.

MÉTODO

O trabalho em questão está sendo desenvolvido com as seguintes ferramentas:

- Unity - Uma game engine ou motor de jogo, que é um conjunto de ferramentas que agiliza e facilita o desenvolvimento. Foi utilizada também uma dependência do unity, chamada Asset Store, que oferece uma grande variedade de recursos, como efeitos visuais e sonoros, etc.
- Visual Studio Code - O Visual Studio Code é um editor de código-fonte desenvolvido pela Microsoft para Windows, Linux e macOS.
- Linguagem de Programação C# - A linguagem utilizada para codificar os scripts do jogo.

RESULTADOS

O projeto ainda está em andamento, porém já possui a mecânica do personagem principal, inimigos e a fase principal, ficando poucos itens para a conclusão do jogo.

Figura 1 – Tela do jogo (Amostra do player, inimigos e cenário)



CONCLUSÃO

O projeto desenvolvido deve alcançar o objetivo, que é a diversão para quem estiver jogando, tem uma jogabilidade fácil e intuitiva e ao mesmo tem seus desafios. Ainda faltam alguns ajustes em alguns aspectos do jogo, como melhorias nos inimigos, e obstáculos nas fases, porém irá atingir o proposto. Com isso, o projeto atenderá a finalidade que é entreter os usuários e futuramente adicionar mais fases, níveis de dificuldade e personagens jogáveis.

REFERENCIAS

MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem.** São Paulo: Pearson Prentice-Hall, 2010. Disponível em: www.fap.bv3.digitalpages.com.br. Acesso em: 09 out. 2019.

MENDES, Cláudio Lúcio. **Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação.** Campinas, SP: Papirus, 2006. Disponível em: www.fap.bv3.digitalpages.com.br. Acesso em: 09 out. 2019.