
Games MÓD. I e MÓD. II

Nº de Aulas: 13

Nº de Aulas: 14

O mercado de games não para de crescer, e a demanda de profissionais altamente qualificados também. Através destes dois cursos, o aluno aprenderá a criar um jogo utilizando a linguagem HTML 5, CSS e Java script, onde posteriormente poderá rodá-lo em qualquer plataforma (IOS, Android, Windows Phone, etc). O aluno também criará um jogo completo, utilizando uma das plataformas mais utilizadas e completas no mundo dos games, a plataforma Unity 3D. O Unity 3D possui vários recursos prontos, facilitando e agilizando sua utilização. Em alguns momentos o aluno utilizará a linguagem de programação C#. O Game será criado em ambiente 3D, possibilitando ao aluno inserir personagens tanto em primeira quanto terceira pessoa.

MOD I

Aula 1

Introdução
Profissionais Envolvidos
Escolher A Linguagem
Preparar O Ambiente
Passo A Passo – Primeiro Projeto
Exercícios

Aula2

Estrutura Básica Do Html5
O Doctype
O Html
Folha De Estilos Css
Passo A Passo Css
Javascript
Exercícios

Aula 3

Elemento Canvas
Desenhando Uma Linha
Desenhando Um Quadrado
Desenhando Um Círculo
Formatando Formas Geométricas
Exercícios

Aula4

Documento Do Jogo
O Método Drawimage
Desenhando O Herói
Exercícios

Aula5

Loop Do Jogo
Função Atualiza quadro
Identificar Colisões
Exercícios

Aula6

O Que É Um Framework
Porque O JQuery
Eventos E Efeitos JQuery
Exercícios

Aula7

Evento De Teclado E Mouse
Evento De Teclado
Instrução Switch
Evento De Mouse
Movimentar Com O Mouse
Exercícios

Aula8

Transformações
Salvar E Restaurar Um Estado
Translate
Rotate
Inspecionar
Exercícios

Aula9

Inteligência Artificial
Trabalhando Com Arrays
Funções Nativas
Exercícios

Aula10

Colisões
Colisão Frontal
Colisão Superior
Efeito Parallax
Exercícios

Aula11

Cancel animation frame
Textos Dinâmicos
Impedir Seleção
Localstorage
Salvar Recorde
Exercícios

Aula12

Áudio E Vídeo
Inserido Sons No Jogo
Design Responsivo
Exercícios

Aula13

Tela Inicial

Phonegap Build
O Arquivo ConfigXml
Criar Uma Adobe Id
Instalar O Jogo
Enviar Para A Loja
Exercícios

MOD II

Aula 1

Introdução
História dos jogos
Mercado de trabalho de desenvolvimento de games
Motores de jogos
Criando uma conta
Criando o primeiro projeto
Asset Store
Exercícios

Aula 2

Introdução
Game Objects
Transform Tools
Translate
Rotate
Scale
Hand
Terrain
Ferramentas do Terrain
Ferramentas de Altura
Projetos e Cenas
Importando Assets
Exercícios

Aula 3

Introdução
Iniciando o jogo
Importando o Cenário
Importando os Personagens
Dar vida ao Personagem
Hierarchy
Adicionando Components
Exercícios

Aula 4

Introdução
Textura, Shader e Material
Texturas
Shaders
Material

Super Dica

Funções

Exercícios

Aula 5

Introdução

Animation

Animator

Hora de Programar

Exercícios

Aula 6

Introdução

Trocando a Cena

Camera Segue

Exercícios

Aula 7

Introdução

Hora de Programar

Exercícios

Aula 8

Introdução

Atualizando Script troca Cena

Exercícios

Aula 9

Introdução

Script Bomba

Exercícios

Aula 10

Introdução

Atualizando Script abre Fecha Porta

Atualizando Script Chave

Atualizando Script troca Cena

Exercícios

Aula 11

Introdução

Script game Over

Implementando Scripts

Atribuindo Funções aos botões

Exercício

Aula 12

Introdução

Script Pause

Atribuindo Funções aos botões

Exercícios

Aula 13

Introdução

Iniciando o Script Menu

Voids dos botões do Menu Principal

Opção de Qualidade Gráfica

Opção de Modo Tela Cheia

Opção de Áudio

Finalizando o Menu Principal

Exercícios

Aula 14

Introdução

Adicionando som para o relógio da bomba

Adicionando som na Cena Casa

Adicionando som na Cena game Over

Exercícios