

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA - UESB****DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS EXATAS - DCE****PLANO DE CURSO****ANO: 2010**  
**PERÍODO: II****DISCIPLINA**

<i>CÓDIGO</i>	<i>DENOMINAÇÃO</i>	<i>CRÉDITOS</i>	<i>C.HORÁRIA</i>
<b>DCE4 27</b>	<b>Processamento de Linguagem Natural (Desenvolvimento de Jogos)</b>	<b>04</b>	<b>60</b>
<i>TEM COMO PRÉ-REQUISITO</i>		<i>É PRÉ-REQUISITO PARA</i>	
DCE2 32	Inteligência Artificial		
<i>CURSO</i>		<i>PROFESSOR</i>	
Ciência da Computação		Fábio Moura Pereira	

**EMENTA**

Histórico. Mercado. Projeto de Jogos: metodologia, concepção, documentação, etapas. Arquitetura de Jogos. Projeto de Níveis. Mapas. Manipulação de Objetos. Modelagem e Animação de Personagens. Sistema de Colisão. IA para Jogos. Som em Jogos.

**OBJETIVO GERAL**

Capacitar o aluno a identificar as características e as etapas do desenvolvimento de jogos eletrônicos, bem como na sua implementação prática.

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

I UNIDADE – Conhecer da história, o mercado e o projeto de jogos eletrônicos.

II UNIDADE – Conhecer a arquitetura e aprender a projetar níveis de jogos, entender o projeto de mapas, o sistema de controle de colisão, a IA e o uso de sons em jogos.

III UNIDADE – Capacitar o aluno a desenvolver jogos eletrônico em duas dimensões.

**PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS**

Aulas expositivas com participação dos alunos;

- Exercícios em grupo e individuais;
- Aulas práticas em laboratório.

**RECURSOS**

Quadro branco;

- Textos;
- Ferramentas para apresentação (powerpoint);
- Laboratório de informática.

## CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

### I UNIDADE

1. Introdução
2. Histórico
3. O Mercado de Jogos Eletrônicos
4. Projeto de Jogos
  - 4.1 Metodologia
  - 4.2 Concepção
  - 4.3 Documentação
  - 4.4 Etapas

### II UNIDADE

5. Computação Gráfica
6. Arquitetura de Jogos
7. Projeto de Níveis
  - 7.1 Mapas, Personagens, Cenários
  - 7.2 Manipulação de Objetos
  - 7.3 Modelagem e Animação de Personagens
  - 7.4 Ferramentas
  - 7.5 3D Game Studio
8. Sistema de Controle Colisão
9. IA para Jogos
10. Som em Jogos

### III UNIDADE

11. Desenvolvimento de Jogos 2D
  - 11.1 Um Motor de Jogos 2D
  - 11.2 Renderização 2D
  - 11.3 Animação
  - 11.4 Entrada
  - 11.5 Áudio

## AVALIAÇÃO

A aprendizagem será avaliada através dos seguintes instrumentos:

1. Provas escritas, individuais.
2. Projeto em Grupo.

## DISTRIBUIÇÃO DA CARGA HORÁRIA

UNIDADE	PERÍODO	Nº DE AULAS
I	23/08/10 a 15/09/10	14
II	20/09/10 a 18/10/10	16
III	20/10/10 a 15/12/10	30

## BIBLIOGRAFIA

1. Azevedo, E. *Desenvolvimento de Jogos 3D e Aplicações em Realidade Virtual*. Campus, 2005.
2. Harbour, J. *Advanced 2D Game Development*. Course Technology, 2009.
3. Silva, V. *Pro Android Games*. Apress, 2009.