

# Desenvolvimento de Jogos

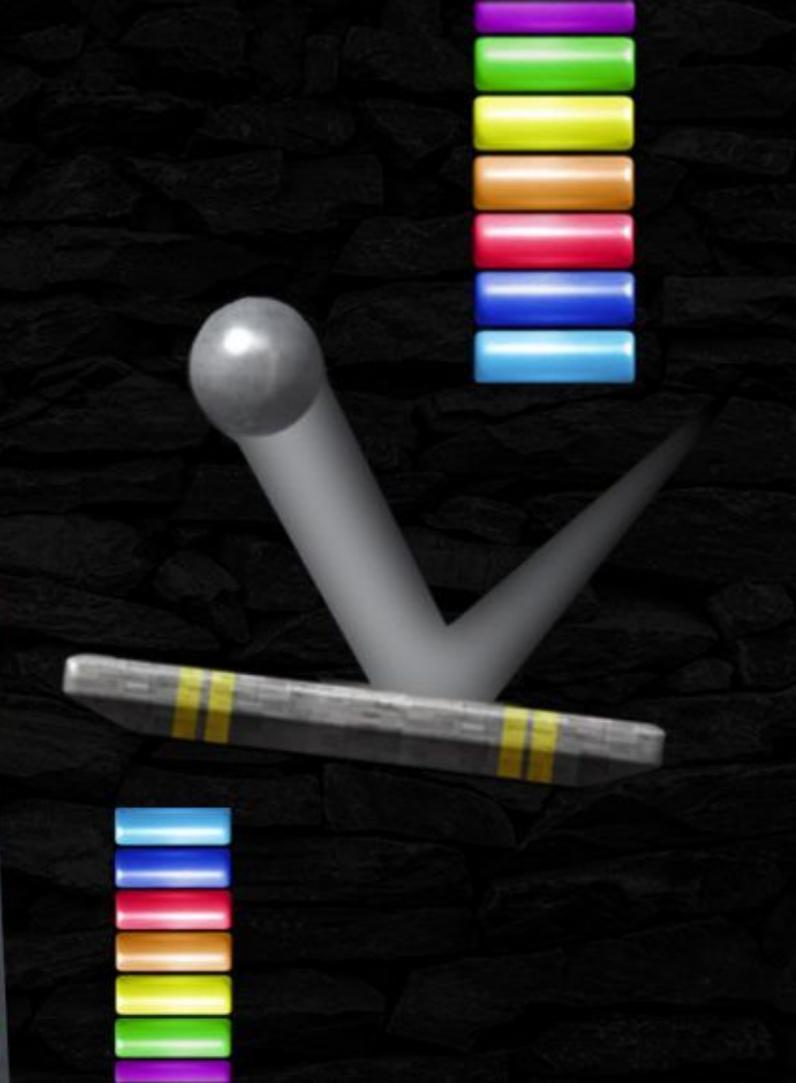
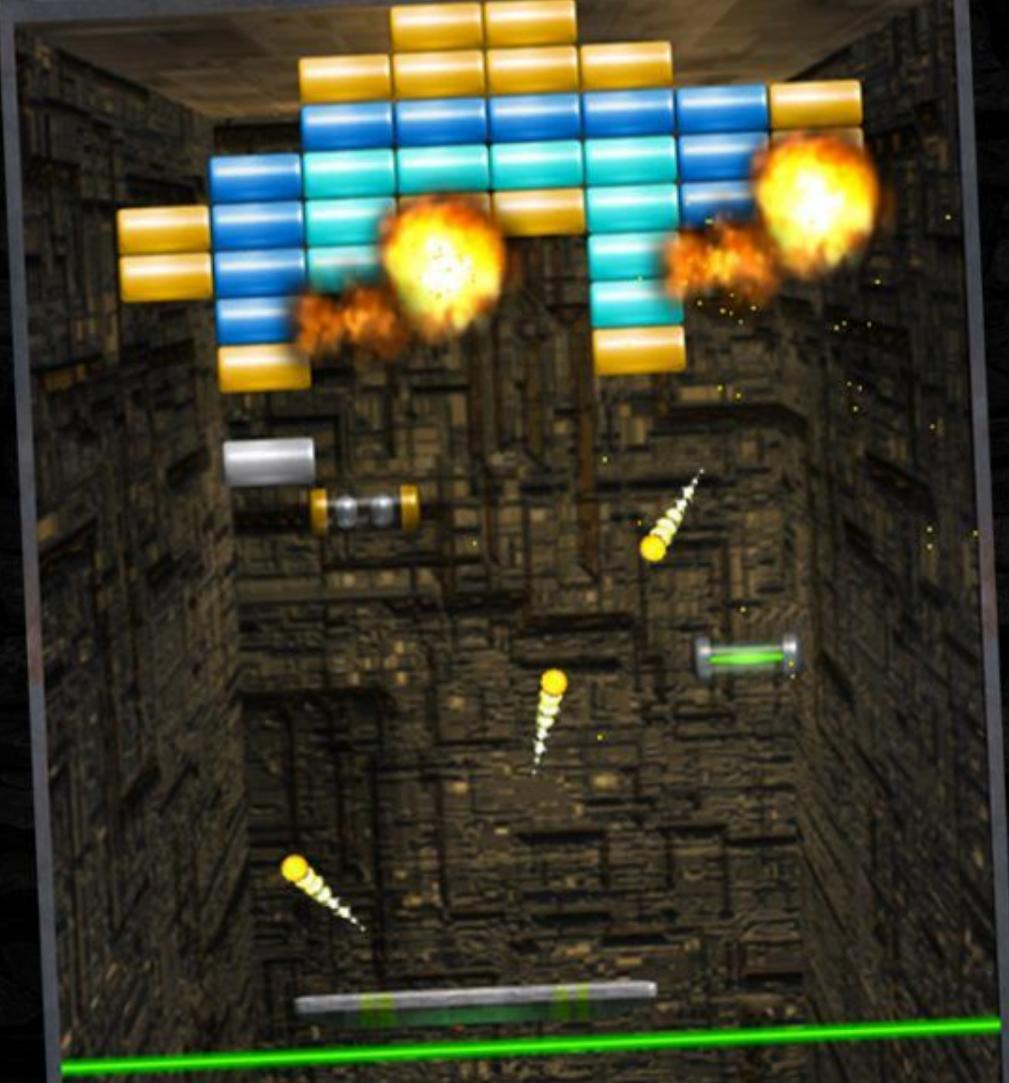
## Bricks

Profa. Thaiana Pereira dos Anjos Reis, Dra. Eng.  
[thaiana.anjos@ifsc.edu.br](mailto:thaiana.anjos@ifsc.edu.br)

Prof. Roberval Silva Bett, Me. Eng.  
[roberval.bett@ifsc.edu.br](mailto:roberval.bett@ifsc.edu.br)

# Agenda

- O jogo “Bricks Demolition”
- Definição do *Aspect*;
- Criação do modelo Arquitetural;
- Importação das Sprites;
- Criação da Scene principal;



# Bricks

## Características principais

- O jogo “Bricks Demolition” possui várias compilações de diversos Indy Games;
- Baseia-se na ideia de uma área de jogo composta por diversos tijolos com aspectos e funcionalidades diversas, uma bola e um player que direciona a bola para demolir os tijolos;
- Possui uma física aplicada na movimentação da bola e associada a reflexão de ângulos.

# Bricks

## Exemplo de Scene



# Vetor de Direção

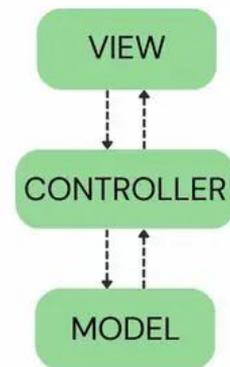
## Sprites

- As *Sprites* nada mais são do que *Game Objects* que possuem no mínimo um *Transform* e um *Sprite Renderer*;
- São elementos gráficos em movimentação na cena do jogo;
- Para este jogo já dispomos de um conjunto de *Sprites* que serão fornecidos (Ball, Player, Brick, Wall).

# Arquitetura

## MVC

- Utilizaremos o modelo arquitetural **M(model) V(View) C(Controller)**, para a estruturação do aplicativo;
- Utilizaremos as técnicas de POO indicadas como padrão.



MVC

# Dúvidas?

Profa. Thaiana Pereira dos Anjos Reis, Dra. Eng.

[thaiana.anjos@ifsc.edu.br](mailto:thaiana.anjos@ifsc.edu.br)

Prof. Roberval Silva Bett, Me. Eng.

[roberval.bett@ifsc.edu.br](mailto:roberval.bett@ifsc.edu.br)