

Introdução a Programação de Jogos

Apresentação

Prof. Augusto Baffa

< abaffa@inf.puc-rio.br >

Introdução a Programação de Jogos

Lógica

+

Programação

Objetivos da Disciplina

- Apresentar os conceitos básicos de **programação** e de **computação em geral**.
 - Estímulo ao desenvolvimento do raciocínio lógico e sistemático.
 - Familiarização com os conceitos fundamentais de programação e desenvolvimento de jogos.
 - Exposição ao ambiente universitário, do ponto de vista físico, através da participação às aulas e do ponto de vista acadêmico, através do desenvolvimento de projetos.

Introdução a Programação de Jogos

- Disciplinas dentro do contexto do **PIUES**.
- Uma vez matriculado, o aluno:
 - é alocado em uma disciplina com código próprio;
 - recebe carteira de aluno, da PUC;
 - recebe certificado oficial da PUC, de participação na disciplina;
 - pode circular livremente pelo campus, bibliotecas, etc.

Ementa da Disciplina

- **Parte 1: Introdução a Linguagem C**
 - Resolução de Problemas Lógicos
 - Algoritmos e Ciclo de Desenvolvimento
 - Introdução à Linguagem de Programação C
 - Funções
 - Operadores Condicionais
 - Operadores de Repetições
 - Vetores e Matrizes

Ementa da Disciplina

- **Parte 2: Programação de Jogos**
 - Introdução a Interface Gráfica
 - Primitivas Geométricas
 - Imagens
 - Interação
 - Áudio

Programação de Jogos com a PlayLib

- A **PlayLib** é uma biblioteca gráfica para o desenvolvimento de jogos e aplicações interativas criada pela **PUC-Rio**.



- Programação em **linguagem C**.
- Auxilia, de forma lúdica, o aprendizado da linguagem C e de técnicas de programação aplicadas na criação de jogos.

Software

- O software que será utilizado nesta disciplina é o **Microsoft Visual Studio 2010**.
- Você pode consegui-lo trazendo um pendrive para copia-lo durante a aula ou fazendo o download da versão gratuita diretamente do site da Microsoft.

Introdução a Programação de Jogos

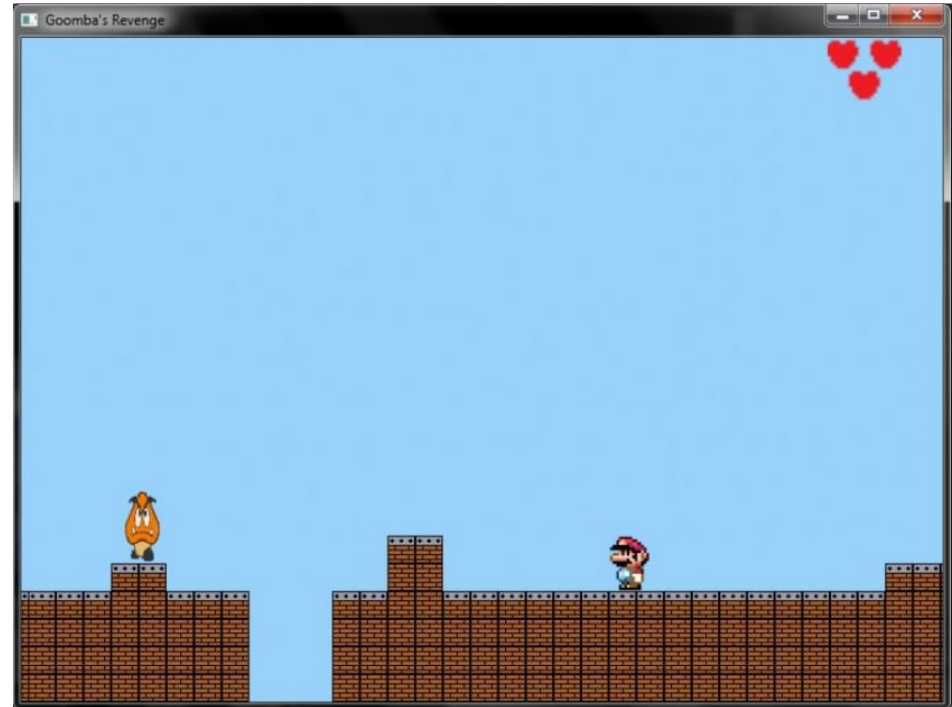
- **Forma de Avaliação:**

- (1) Listas de exercícios.

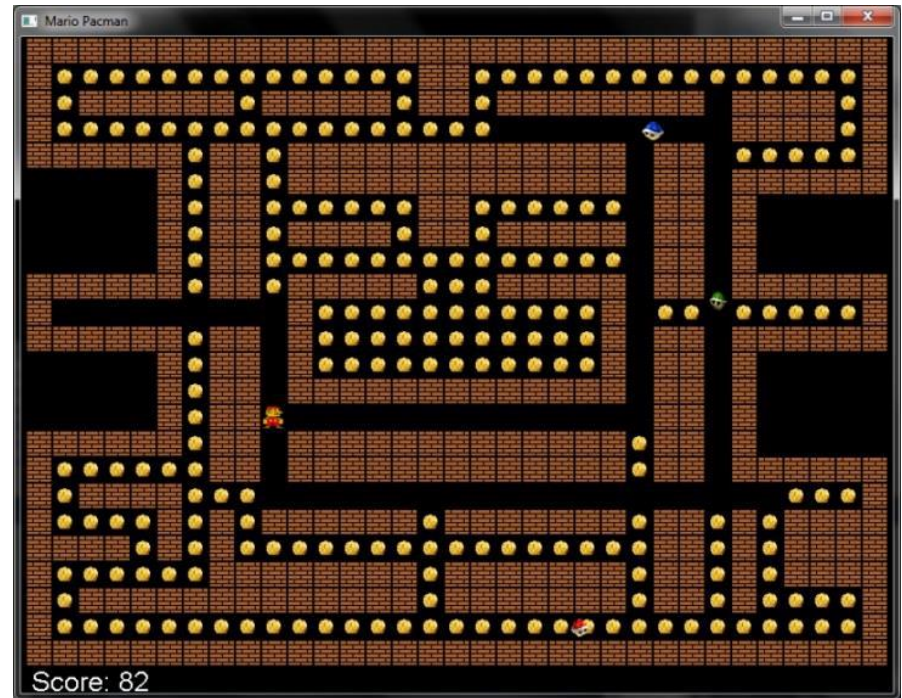
- (2) Trabalho final desenvolvido em grupo.

- **(3) Presença!**

Trabalho Final



Trabalho Final



Introdução a Programação de Jogos

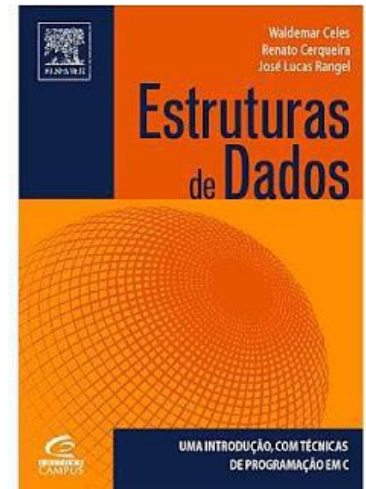
- A **presença** em todas as aulas é importante!
- Aprender a programar requer **prática!**
 - Exercícios durante as aulas e em casa.
- Não desperdice o tempo da aula brincando na internet!
- Leia sempre o **material adicional** que será disponibilizado no site.

Introdução a Programação de Jogos

- **Horário das Aulas:**
 - Toda sexta-feira, das 14h às 17h
- **Duração do Curso:**
 - 10/04/15 à 03/07/15
- **Sala:**
 - L546

Bibliografia

- Celes, W., Cerqueira, R., Rangel, J.L., **Introdução a Estruturas de Dados – Uma introdução com técnicas de programação em C**, Ed. Campus, 2004
- Kernighan, B.W., Ritchie, D.M., **C - A Linguagem de Programação - Padrão ANSI**, Ed. Campus, 1989



Introdução a Programação de Jogos

- **Página do Curso:**

- <http://www.inf.puc-rio.br/~abaffa/progjogos/>

- **Contato:**

- abaffa@inf.puc-rio.br