



# Introdução a Programação de Jogos

## Apresentação da Disciplina

Edirlei Soares de Lima  
<elima@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.



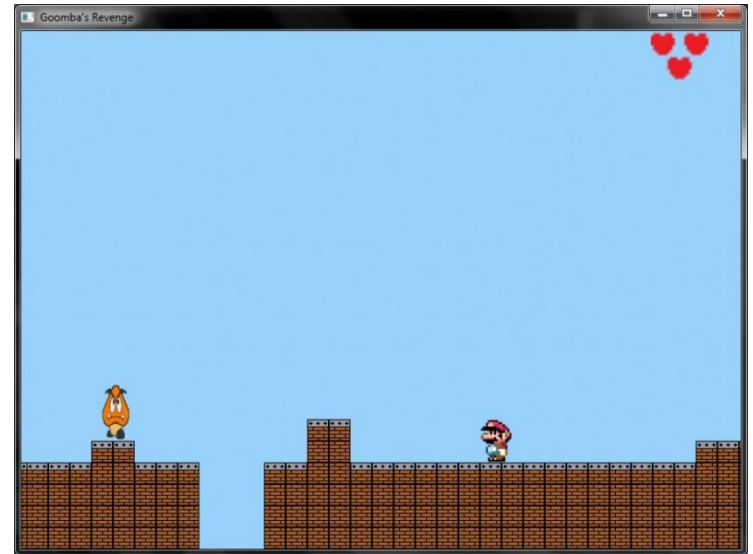
# Introdução a Programação de Jogos

- **Forma de Avaliação:**
  - (1) Listas de exercícios.
  - (2) Trabalho final desenvolvido em grupo.
  - **(3) Presença!**

# Trabalho Final



Thainá Cristina Demarque  
Beatriz Ribeiro Cabral

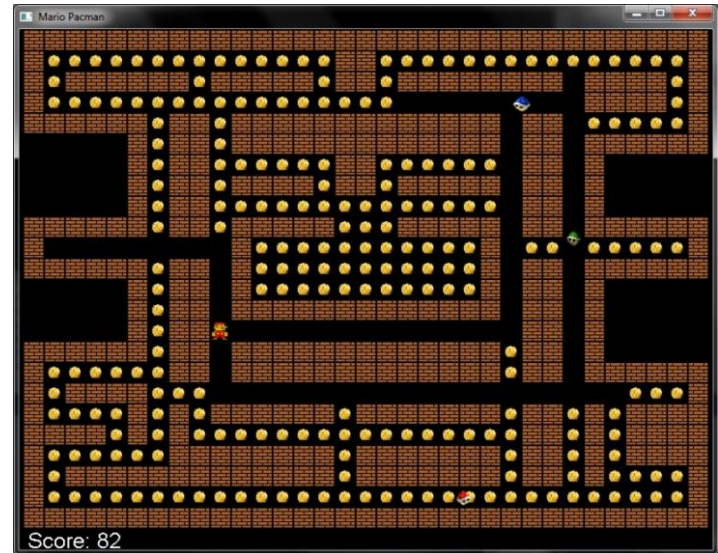


Pedro Henrique Hopf Veloso  
João Pedro Matos de Freitas  
Luca de Aquino da Rocha

# Trabalho Final



William Sathler Lacerda  
Gabrielle Brandenburg dos Anjos  
Raphael Accioly Novello  
Pedro Henrique Braga Lisboa



Bruno Leão Teixeira  
Thomaz P. E. Santo  
Bernardo

# 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:**
  - 06/09/13 à 29/11/13
- **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:**

- [www.inf.puc-rio.br/~elima/prog-jogos/](http://www.inf.puc-rio.br/~elima/prog-jogos/)

- **Contato:**

- [elima@inf.puc-rio.br](mailto:elima@inf.puc-rio.br)

- [edirlei.slima@gmail.com](mailto:edirlei.slima@gmail.com)