

Aula Aberta - Games

Famílias,

Esse semestre o projeto das aulas de programação de games foi a criação e construção de jogos em 2 e 3 dimensões, com a utilização do programa Construct 3.

No período da manhã os alunos criaram um jogo de nave, similar ao Space Invaders, criando uma mecânica de pontuação, avanço de fase e programação em blocos.

Controles:

Setas para esquerda e direita;

J atira mísseis;

Espaço atira lasers.

Segue o link do jogo: spaceproject123.netlify.app

Já o grupo da tarde construiu dois jogos. O primeiro foi inspirado em games de aventura, no qual o jogador controla Mutano, o personagem dos Jovens Titãs. O foco da criação foi nas habilidades do personagem, com ênfase no timing, na sequência dos movimentos, gestão de recursos como estamina para uso dessas habilidades e criação de inimigos básicos de jogo de plataforma. Utilizamos também o Construct 3 para a elaboração do protótipo, seguindo a programação por blocos.

Controles:

A - Vira rinoceronte;

Z - Vira pássaro;

S - Ataca enquanto humano;

Setas - Anda e pula.

Segue o link do jogo: mutanotitan.netlify.app

E o último protótipo foi pensado e elaborado em programação 3D, desta vez o tema foi jogos de corrida. Através desse projeto, os alunos aprenderam a criar scripts que alteram a mobilidade do carro(Nitro), construir checkpoints e medir o tempo da corrida, além de ajustar os cenários em 3 dimensões. A ferramenta usada foi a Unity, Visual Studio, Unity Standard Inputs, Free Racing Assets, cuja linguagem de programação é C#.

Controles:

Setas - Acelera e controla a direção que o carro vira;

N - Ativa o nitro do carro.

<https://racingmountain.netlify.app/>