

GAME DEVELOPER



Cronograma do Curso GAME DEVELOPER

Nesse curso vamos ensinar você como criar jogos utilizando o **Construct + Unity3D** uma das mais poderosas ferramentas do mercado de games e não vamos ensinar-lhe apenas a como utilizar o os programas, mas também como desenvolver os mais variados tipos de jogos que atualmente conquista a maior parte dos jogadores ao redor do globo. Ao final você estará apto a criar **jogos** utilizando essas maravilhosas ferramentas.

Carga Horária: 72h

CONSTRUCT

- Conhecer o Construct
- Conceitos do programa: layout, palco, eventos, camadas, comportamentos
- Conceitos de um jogo
- Movimentação utilizando as setas de direção
- Movimentação utilizando o mouse
- Criar condições
- Efeitos de gravidade
- Efeitos de projétil
- Utilizar variáveis
- Plataforma de jogos de aventura
- Plataforma de jogos de tiro
- Plataforma de jogos com água
- Projeto de jogos com torres de defesa
- Projeto de jogos com controle de caminhos
- Salvar e recarregar jogos
- Criar funções avançadas
- Projeto de jogo estilo "fruit ninja"
- Projeto de jogo estilo "angry birds"
- Projeto de jogo de ping pong (atari)



Unity

1. PRIMEIROS COMANDOS
 - tela inicial
 - login
 - criar ou abrir projeto
 - 2d ou 3d
2. ÁREA DE TRABALHO - VISÃO GERAL
 - visão em 2d ou 3d
 - aba scene e Game
3. CRIAÇÃO E MANIPULAÇÃO DE OBJETOS
 - Menu GameObject - 3d ou 2d Object
 - Controles de teclado e mouse
4. PRINCIPAIS MENUS
 - Estrutura do projeto:
 - manipulação da área de trabalho
 - Menu Hierarquia
 - Menu Project
 - Menu Inspetor
5. ABA GAME OBJECT
 - Criação de primitivas em 3d ou 2d
 - Transformers e Gizmos
 - Manipulação do Gizmo
6. CÂMERAS
 - Manipulação e configurações
 - Foco
 - Hierarquia de posição
7. MATERIAIS
 - Atribuição de materiais
 - Emissão de luz
 - Configuração de materiais
8. CENAS
 - Criação e salvamento
 - Manipuladores
9. PREFABS
 - Definição e criação de prefabs
10. DIRETÓRIOS
 - Definição e usabilidade
11. HIERARQUIA
 - Estrutura básica
 - Importância
12. RECURSOS
 - Objeto Vazio
13. DEFINIÇÃO E USOS
 - Física
 - i) Definição de corpos e colisões
 - ii) Gravidade e empuxo
 - iii) Velocidade
 - Animação
 - i) Timeline
 - ii) Keyframes
 - iii) Curvas de animação
 - iv) Manipulação de menus
 - Emissor de partículas
 - i) Criação
 - ii) Configuração
 - iii) usos
14. UNITY COMPONENTS
 - Multi Purpose câmera
 - FPS Controler
 - 3d Third Person Controler
 - Roller Ball
 - CCTV
 - Vehicles
 - Roupagem
15. PROGRAMAÇÃO
 - Eventos
 - i) Definição
 - ii) Criação
 - iii) Manipulação
 - Variáveis
 - i) Tipos (publicas, privadas, etc)
 - ii) Subtipos (Int, float, etc)
 - iii) Manipulação

- Operadores Lógicos
- Operadores Aritméticos
- Estruturas de decisão
- Estruturas de Repetição

17. PROJETOS

- Similar Flappy Bird
- Similar Timber
- Similar CandyCrush
- Similar Angry Birds

16. EXPORTAÇÃO

- Android
- IOS

EXEMPLOS DE JOGOS:



DESENVOLVIMENTO:



