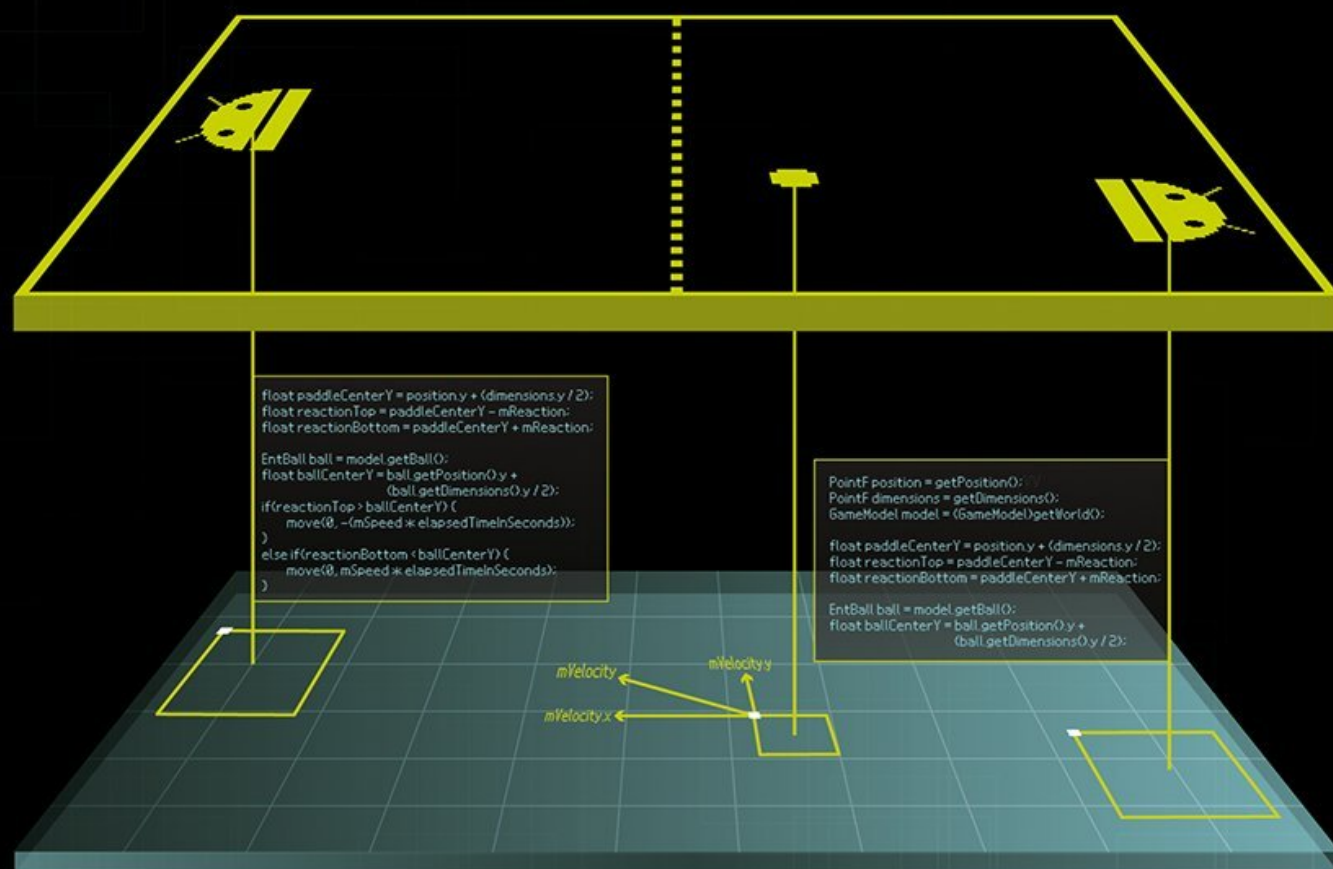


Crie seu próprio game engine!

PROGRAMAÇÃO DE JOGOS ANDROID



> Estruturas fundamentais <

Resumo de Programação de Jogos Android

Você sempre quis criar um jogo para Android, mas não sabia por onde começar? Então este livro pode ser a sua resposta! Voltado para o iniciante no mundo dos jogos Android, ele tem como objetivo auxiliar nos primeiros passos, mostrando: - A estrutura básica de um aplicativo Android e seus componentes fundamentais - O que é, e a utilidade de criar o seu próprio game engine - O que é um jogo, tecnicamente falando, e como estruturá-lo em torno do loop de jogo - Como encapsular a infraestrutura básica de um jogo (imagens, entrada de dados, áudio e temporização) - Como estruturar o código do seu jogo em duas partes – o modelo de domínio e a camada audiovisual –, facilitando sua prototipação e a execução de testes - Como criar códigos reativos usando detecção de colisão e triggers - O que é um tileset e como criar os elementos visuais básicos (sprites, animações e texto) em torno dele - Como incluir efeitos sonoros e música de fundo - Como converter coordenadas de mundo para coordenadas de tela e vice-versa, usando essas informações para fazer o seu jogo caber em qualquer tela de dispositivo, bem como para criar uma interface de usuário básica - Como encapsular seu jogo em um aplicativo completo e publicá-lo no Google Play.

Este é um livro denso, mas palatável para o iniciante; desafiante, mas recompensador – certamente, este livro não é para quem quer o “caminho fácil” ou apenas fórmulas mágicas! Estude, digite e teste todos os programas; faça todos os exercícios recomendados, discuta os desafios no fórum do livro, e certamente você estará pronto para dar o seu primeiro passo com segurança no mundo da programação de jogos.

[Acesse aqui a versão completa deste livro](#)