



T0732

DESENVOLVIMENTO DO JOGO 3D WORK HUNTER

Charles M. Barros (Bolsista PIBIC/CNPq), Jessé A. Sacco e Prof. Dr. Marco G. Garcia (Orientador),
Centro Superior de Educação Tecnológica - CESET, UNICAMP

A interação homem-computador tem se tornado continuamente mais amigável, não se limitando ao processamento de informações (entrada/saída de dados) muitas vezes tediosas, ou puramente técnicas. Atualmente, uma das grandes aplicações da informática é colocar produtos no mercado que atendam uma área de forte crescimento, o desenvolvimento de jogos. Devido a esse mundo crescente e envolvente dos jogos e pela possibilidade de poder produzir algo inteiramente novo, este projeto teve como objetivo desenvolver um jogo desde a sua fase inicial, ou seja, da criação do roteiro, até a sua implementação técnica através de ferramentas apropriadas, tais como, a API OpenGL (*Open Graphical Library*) e modeladores de alto nível (Maya e 3D Studio Max) para construção dos elementos gráficos. Durante o período de desenvolvimento do projeto foi alcançado resultados expressivos, tais como: desenvolver um sistema de colisão entre objetos, manipular eventos sonoros, entre várias outras tecnologias já consagradas nos jogos atuais como *sprites*, *skybox*, *shaders* etc. Desta forma foi possível implementar de forma satisfatória toda a história pré-estipulada para o jogo, assim como seus desafios lógicos.

OpenGL - Jogos - Engine