



Poder Executivo
Ministério da Educação
Universidade Federal do Amazonas
Instituto de Computação
Bacharelado em Ciência da Computação



1. IDENTIFICAÇÃO

Disciplina: Desenvolvimento de Jogos para Dispositivos Móveis **Código:** ICC455

Nº de Créditos: 4.4.0 **Carga horária:** 60h **Modalidade:** Optativa

Pré-Requisito: ICC002 – Algoritmos e Estruturas de Dados I

2. EMENTA

Sistemas Operacionais, ambientes de desenvolvimento e linguagens de programação para dispositivos móveis. Jogos eletrônicos para computador (games). Jogos em dispositivos móveis. Arquitetura dos games para dispositivos móveis. Matemática e Física para games. Áudio. Inteligência Artificial. Desenvolvimento em ambientes móveis. Estratégias. Loop de Controle do Game. Menus. Teste e avaliação do game. Lançamento e venda.

3. OBJETIVO

Dominar técnicas gerais de desenvolvimento de jogos. Aplicar tais técnicas em ambientes de desenvolvimento os sistemas operacionais móveis. Compreender temas críticos para programadores de jogos como codificação de áudio, animação e otimização de aplicativos para sistemas operacionais de dispositivos móveis.

4. REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA BÁSICA

- Unger, Kimberly e Novak, Jeannie. **Game Development Essentials: Mobile Game Development**, Delmar, Cengage Learning, 2012.
- Schell, Jesse. **The Art of Game Design: A Deck of Lenses**, Schell Games, Kirkpatrick Holdings, Llc., 2008.
- Morales, Carlos e Nelson, David L. **Mobile 3D Game Development: From Start to Market**, Charles River Media, 2007.

5. REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA COMPLEMENTAR

- Michael Morrison. **Beginning Mobile Phone Game Programming**, Sams Publishing, 2005.
- Zechner, Mario e Green, Robert. **Beginning Android Games**, Apress, 2012.
- Mehta, Prateek. **Learn OpenGL ES: For Mobile Game and Graphics Development**, Apress, 2012.
- Chroma Coders. **Mobile Game Design**, 2012.
- Leite, Anderson. **Desenvolvimento de Jogos para Android: Explore sua imaginação com o framework Cocos2D**, Casa do Código, 2012.
- Bertschinger, Guilherme Lage. **Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos – Teoria e Prática**, NOVATEC, 2008.
- Schell, Jesse. **A Arte do Game Design - O Livro Original**, Campus, 2012.