



Disciplina			
<b>Programa</b>	[ 171 ] - (PPGCC) Programa De Pós-Graduação Em Ciência Da Computação		
<b>Código</b>	CC41Y	<b>Nome</b>	JOGOS DE COMPUTADOR
<b>Ementa em português</b>	Visão geral de jogos: histórico, mercado, tipos. Elementos constituintes; mecânicas. Estudo de tópicos envolvidos no projeto e implementação: aspectos humanos (motivação, interfaces), Física (cinemática, dinâmica), Computação Gráfica (transformações, modelos), I.A. (controle, busca), Redes (sincronia), Engenharia de Software (qualidade, metodologias), Algoritmos e Estruturas de Dados. Atividades práticas.		
<b>Ementa em inglês</b>	Games overview: history, market, types. Constituent elements; mechanics. Study of topics involved in the design and implementation: human aspects (motivation, interfaces), Physics (kinematics, dynamics), Computer Graphics (transformations, models), A.I. (control, search), Networks (synchrony), Software Engineering (quality, methodologies), Algorithms and Data Structures. Practical activities.		
<b>Bibliografia</b>	GREGORY, Jason. Game engine architecture. Natick, MA: A K Peters, 2009. 860 p. ISBN 9781568814131. KOSCIANSKI, André. Game programming with irrlicht. Lexington: [s.n.], 2011. 194 p. ISBN 9781460905142. BUCKLAND, Mat. Programming game ai by example. Sudbury: Wordware, 2004. 495 p. ISBN 9781556220784. RHODES, Glen. Desenvolvimento de games com macromedia flash professional 8. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2008. 503 p. ISBN 9788522106165. KOSTER, R., WRIGHT, W. A Theory of Fun for Game Design. Paraglyph Press. 2004 Artigos científicos atualizados de congressos como SBGames e periódicos.		
<b>Modo de avaliação</b>	Nota/Conceito E Frequência		
<b>Modelo de Disciplina</b>	Curricular		
<b>Nr. de créditos</b>	4	<b>Nr. de aulas semanais</b>	4
		<b>Carga horária</b>	60
<b>Área(s) de concentração</b>	<b>Mestrado Acadêmico</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sistemas E Métodos De Computação</li> </ul>		

19/03/2025

16:21