

## LISTA DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS 1º BIMESTRE

1. Defina Jogos.
2. Fale uma breve história sobre jogos.
3. Como é jogado o jogo Senet?
4. Qual o papel do projetista de jogos?
5. Fale sobre os elementos de jogos.
6. O que é design de jogos?
7. Qual a função do programador dentro do design de jogos?
8. Como a inteligência artificial é usada em jogos?
9. Diferencie Diversão, jogar e brincar.
10. O que é mecânica de jogo?
11. O que são regras operacionais?
12. Onde os programas e algoritmos podem ser utilizados em jogos?
13. C# é a linguagem adotada para trabalhar com o unity no curso de desenvolvimento de jogos. O c# é uma linguagem de alto ou baixo nível? Explique.
14. O que é uma IDE?
15. O que é uma Game Engine?
16. O que são assets no contexto de desenvolvimento de jogos?
17. Explique como é possível acrescentar assets em um jogo que utiliza o unity.
18. O que são os corpos rígidos no contexto de desenvolvimento de jogos?
19. O que são caixas de colisão dentro do contexto de desenvolvimento de jogos?
20. Como um elemento pode ser configurado como corpo rígido no unity?
21. Como um elemento pode ser configurado como caixa de colisão no unity?
22. Qual a função dos métodos Start e Update nos scripts c#?
23. Explique a funcionalidade de cada uma das linhas do código abaixo:

```
public class Personagem : MonoBehaviour {
    public Rigidbody2D personagemRigidbody2D;
    public float direcaoHorizontal=0;
    void Start () {
        this.personagemRigidbody2D = gameObject.GetComponent<Rigidbody2D>();
        this.personagemRigidbody2D.freezeRotation = true;
    }
    void Update () {
        float intensidade = 5.0f;
        this.direcaoHorizontal = Input.GetAxis("Horizontal");
        float x = this.direcaoHorizontal * intensidade;
        float y = personagemRigidbody2D.velocity.y;
        Vector2 movimento = new Vector2(x, y);
        this.personagemRigidbody2D.velocity = movimento;
    }
}
```