

PDJEA – Objeto Jogo-Simulação

LIAG/UNICAMP

Objeto Jogo-Simulação	
Arte	– nome_objeto / Tipo (2D, 3D, sistema de partículas, etc.) / Imagem
	– nomes_animações / descrição das animações (o que acontece, quando e por quanto tempo)
	– nomes_renderizações / descrição das animações (o que acontece, quando e por quanto tempo)
Áudio	– nomes_áudios / descrição (qual, quando e quanto tempo)
Programação	– nomes_atributos / tipos (booleano, texto, número, etc.)
	– nomes_métodos / descrição (funcionalidade, comportamento e tipo)
Interface	– dispositivos_entradas / descrição (controle, teclas, mouse, etc.)

Fonte: Rocha (2014 apud Rodrigues, 2020).

REFERÊNCIAS

RODRIGUES, William Fontanin. Processo de software para desenvolvimento de jogos eletrônicos educacionais na academia (PDJEA). 2020. 1 recurso online (225 p.) Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Tecnologia, Limeira, SP. Disponível em: <<http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/343662>>.