

# Modelagem e Implementação de Jogos aplicados a Sistemas Dinâmicos Simbólicos

Jean Rafael Reus da Silva

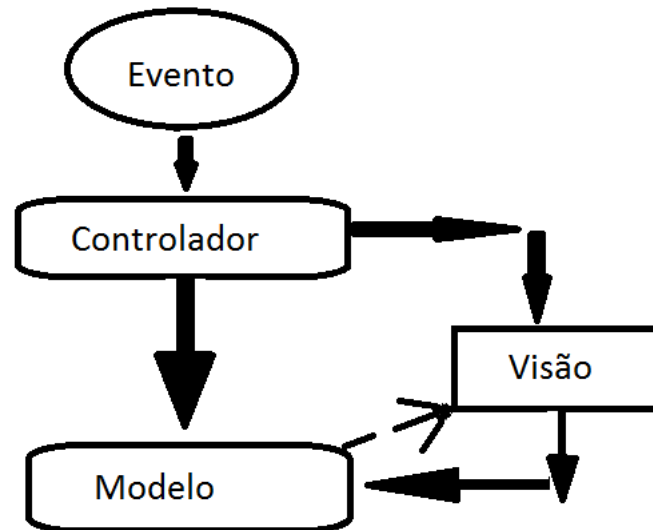
# Padrões de Projetos

---

- Padrões de Projetos(Desing Patterns)
- “Gangue dos Quatro”
- Organização
  - Propósito  
Criação; Estrutura; Comportamento.
  - Escopo  
Classes; Objetos.

# MVC

- MVC(Modelo-Visão-Controlador)
- Organizado
- No ambiente



# Tecnologia aplicada a jogos

---

- Ferramentas(Engine)

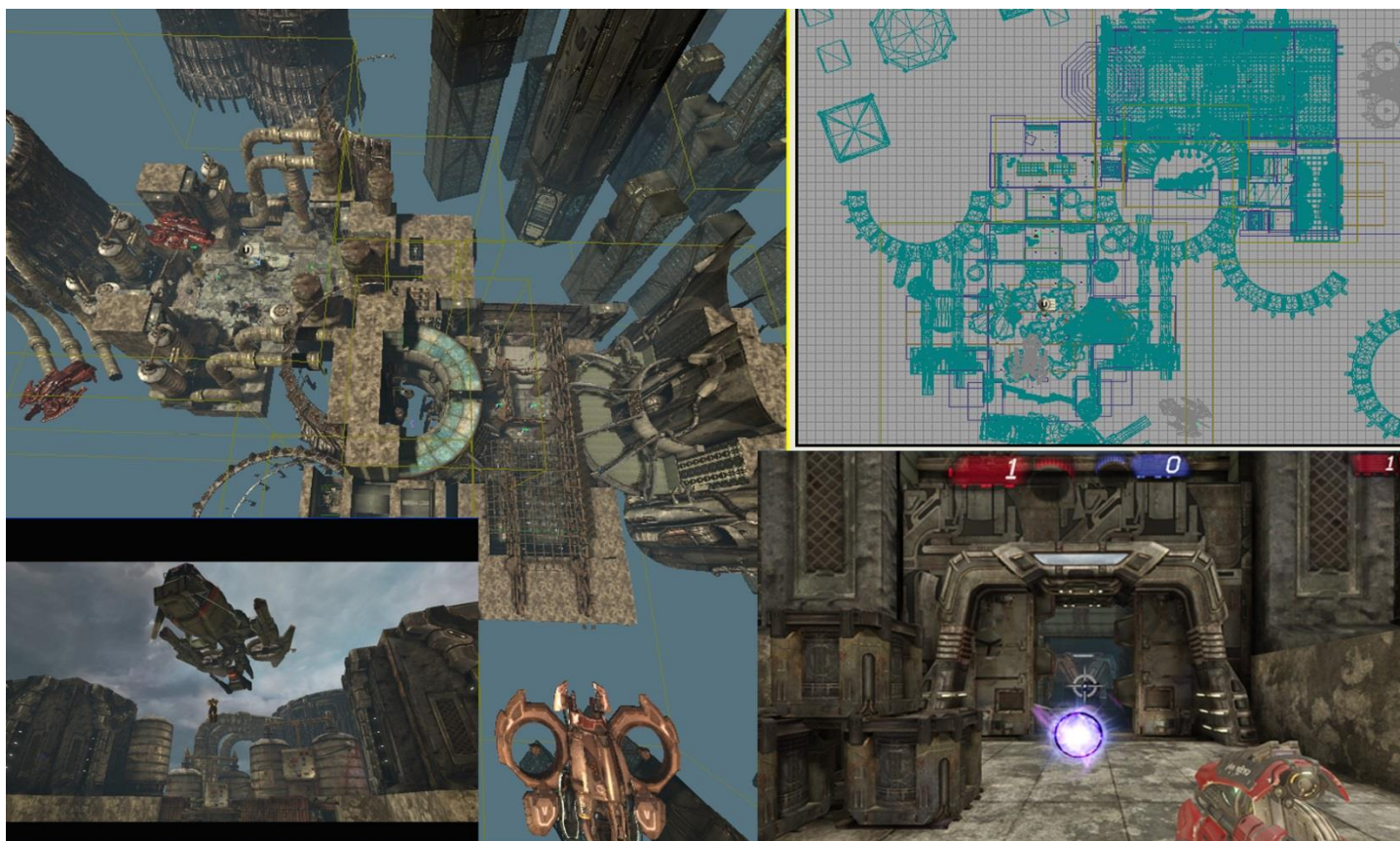
- Unreal(UDK)
- Unity
- CryEngine

- API(Interface de Programação de Aplicativos)

- OpenGL
- Direct3D
- Glide

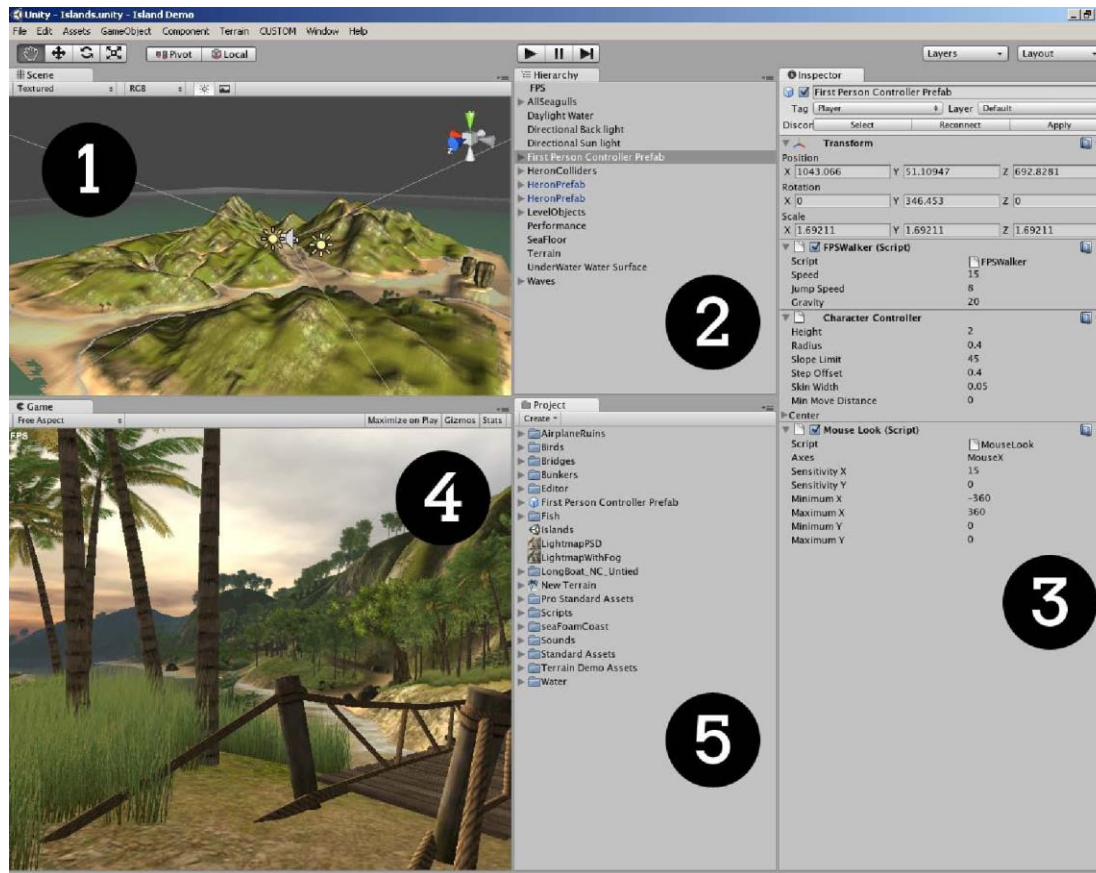
# Tecnologia aplicada a jogos

- Unreal(UDK)



# Tecnologia aplicada a jogos

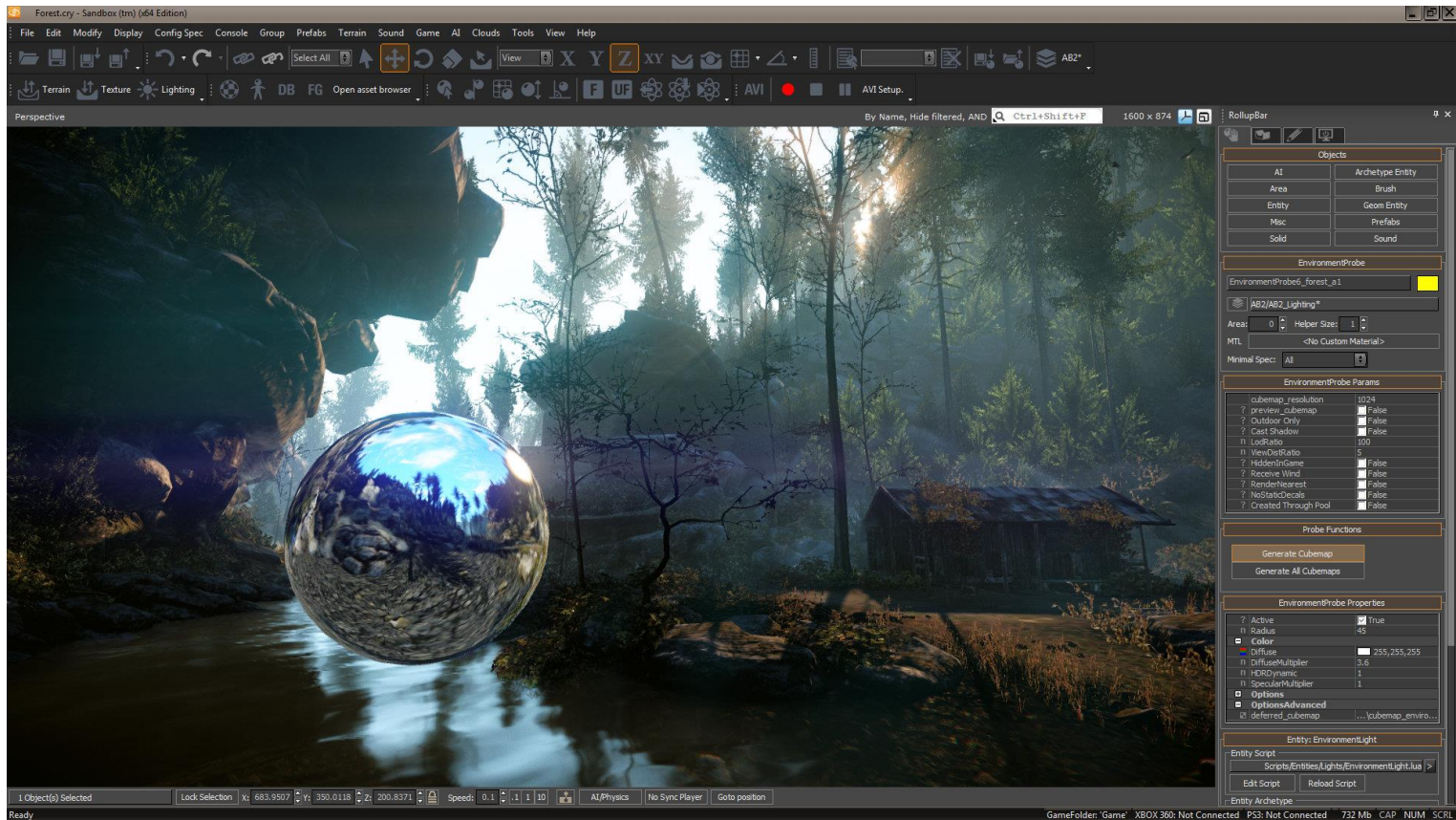
## ■ Unity





# Tecnologia aplicada a jogos

## ■ CryEngine



# Tecnologia aplicada a jogos

---

- OpenGL





# Tecnologia plicada a jogos

- Direct3D



# Tecnologia aplicada a jogos

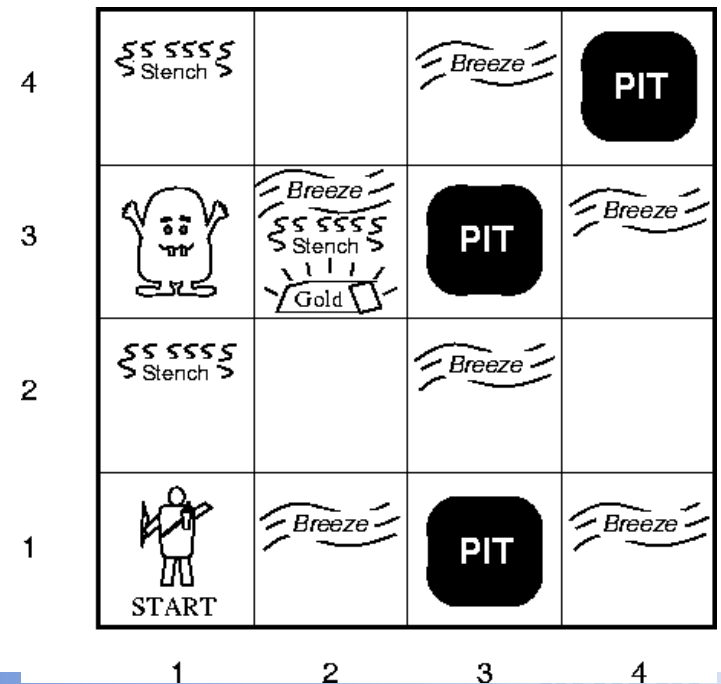
---

- Glide



# Conclusão

- Projeto
- Desenvolvimento
- Mundo de Wumpus



# Obrigado por sua atenção!

## Contato:

Jean Rafael Reus da Silva

[jean.rafaelrs@gmail.com](mailto:jean.rafaelrs@gmail.com)



**Applied**  
Computing  
Research Group