

XNA GAME STUDIO: PLATAFORMA DE PROGRAMAÇÃO PARA JOGOS.

Yuri Schuastz Moreda¹

Fabiana Alves Diniz²

A área de desenvolvimento de jogos é uma área que traz muitas curiosidades e desperta interesse em muitos programadores, mas a maioria das instituições de ensino de curso superior relacionado à informática não tem o foco para jogos, principalmente o curso de sistemas de informação. Com essa dificuldade normalmente encontrada pelos programadores, a alternativa é procurar por si só, uma ferramenta ou um método para programar ou pelo menos experimentar a programação de jogos. Tal programação é basicamente dividida entre jogos em 2D e jogos em 3D, os jogos em 2D são mais fáceis de programar, menos complexos, mesmo podendo ter um alto nível de jogabilidade, enquanto os jogos 3D são mais difíceis de programar, mais detalhados e complexos. O XNA é uma ferramenta para programação de jogos relativamente nova, pouco conhecida e fornecida gratuitamente pela Microsoft, com isso esse trabalho tem como objetivo principal demonstrar alguns conceitos de programação de jogos em 2D e 3D, e como objetivo específico o uso da ferramenta XNA em uma aplicação. Para atingir os objetivos propostos à pesquisa buscou-se a maior quantidade possível de informações a respeito desta Ferramenta, através de pesquisa bibliográfica, para tanto foi utilizado o método de abordagem dedutivo e os métodos de procedimento lógico-sistêmico e gramatical. Até o presente momento foi possível verificar que com a plataforma XNA Game Studio a dificuldade em ambos os estilos de jogos, tanto em 2D e 3D, são bem reduzidas, onde vários cálculos e métodos são feitos automaticamente pela ferramenta para ajudar o programador amador. O XNA também é uma ferramenta poderosíssima que permite construção de jogos com alto nível de qualidade para programadores com vasta experiência, tendo suporte para computadores (Windows), X-BOX 360 e Zune HD. Uma das dificuldades encontradas para se usar a plataforma XNA foi a falta de material em português, apesar de uma ampla quantidade disponibilizada pela Microsoft em inglês.

Palavras-Chave: jogos . desenvolvimento . programação

¹ Aluno do curso de Sistemas de Informação do CEULJI. E-mail: yurimoreda@gmail.com

² Professora do curso de Sistemas de Informação do CEULJI. E-mail: fabianaalvesdiniz@hotmail.com