



TDC2013
the developer's conference

Usando Canvas em games para Ginga-J

Raphael Ferras

Agenda



TDC2013
the developer's conference

- Labirinto Ginga
- Formas de desenvolvimento
- Montagem da tela
- Por que canvas?
- Como?

Labirinto Ginga



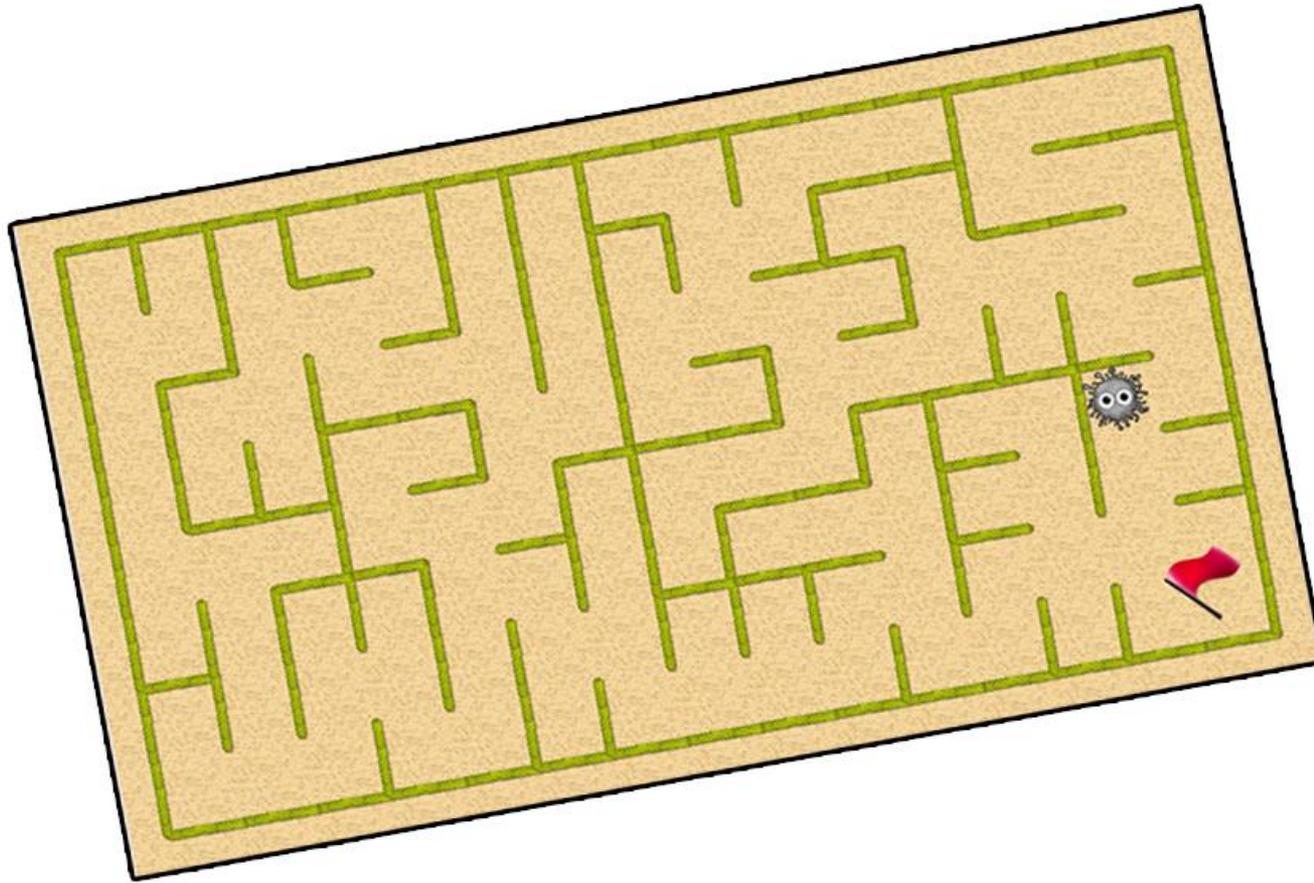
TDC2013
the developer's conference

- O Labirinto Ginga foi desenvolvido durante o Ginga Hackathon, promovido pela Oracle do Brasil em parceria com a Globalcode.
- É um labirinto simples para ser jogado em uma TV com interatividade.

Labirinto Ginga



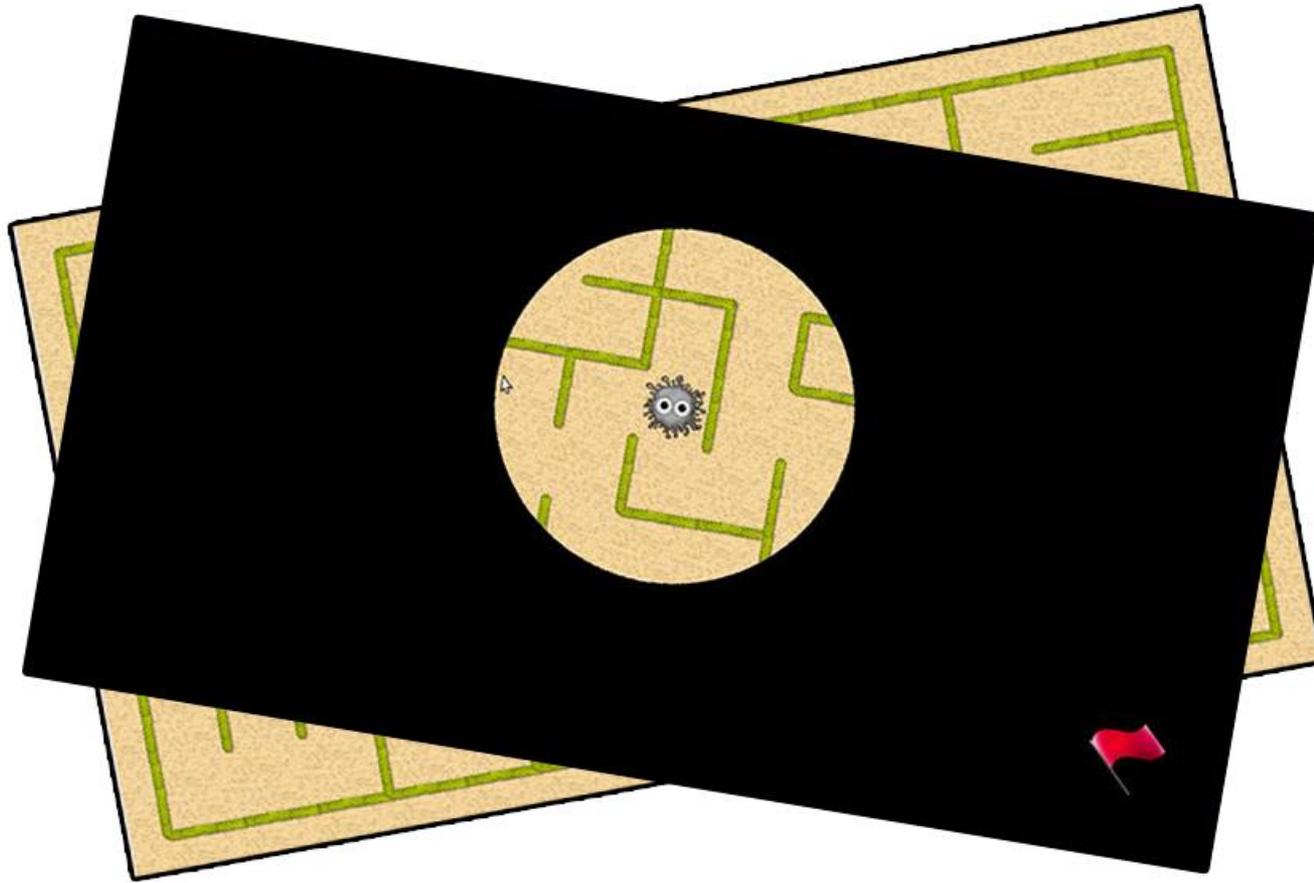
TDC2013
the developer's conference



Labirinto Ginga



TDC2013
the developer's conference



Formas de desenvolvimento



TDC2013
the developer's conference

➤ *Polling*

➤ *Event-based handling*

Formas de desenvolvimento



TDC2013
the developer's conference

➤ *Polling*

➤ ***Event-based handling***

Formas de desenvolvimento



TDC2013
the developer's conference



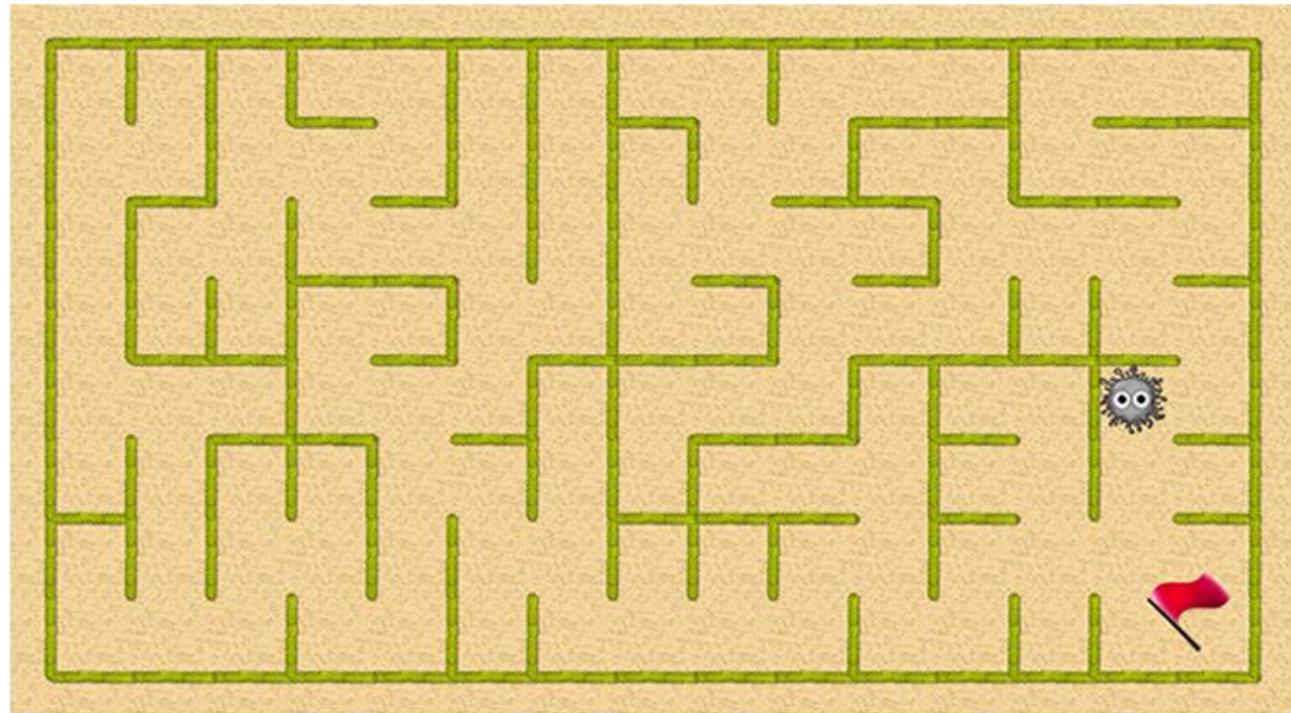
- *Direcionais – controle do personagem;*
- *Botão Vermelho – gera um novo um jogo;*
- *Botão Azul – troca o tipo de jogo.*

Montagem da tela



TDC2013
the developer's conference

➤ Quebra-cabeças!

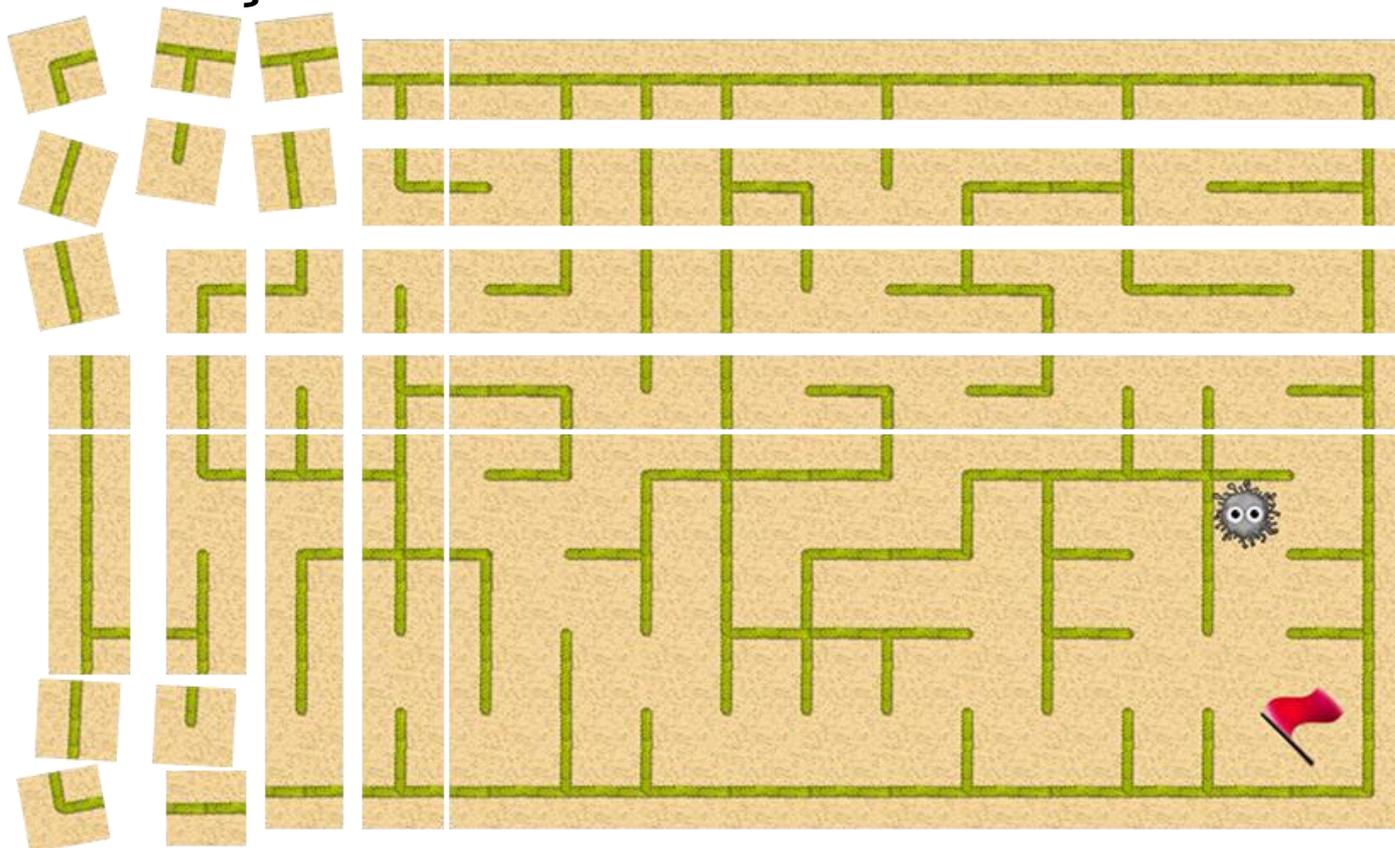


Montagem da tela



TDC2013
the developer's conference

➤ Quebra-cabeças!

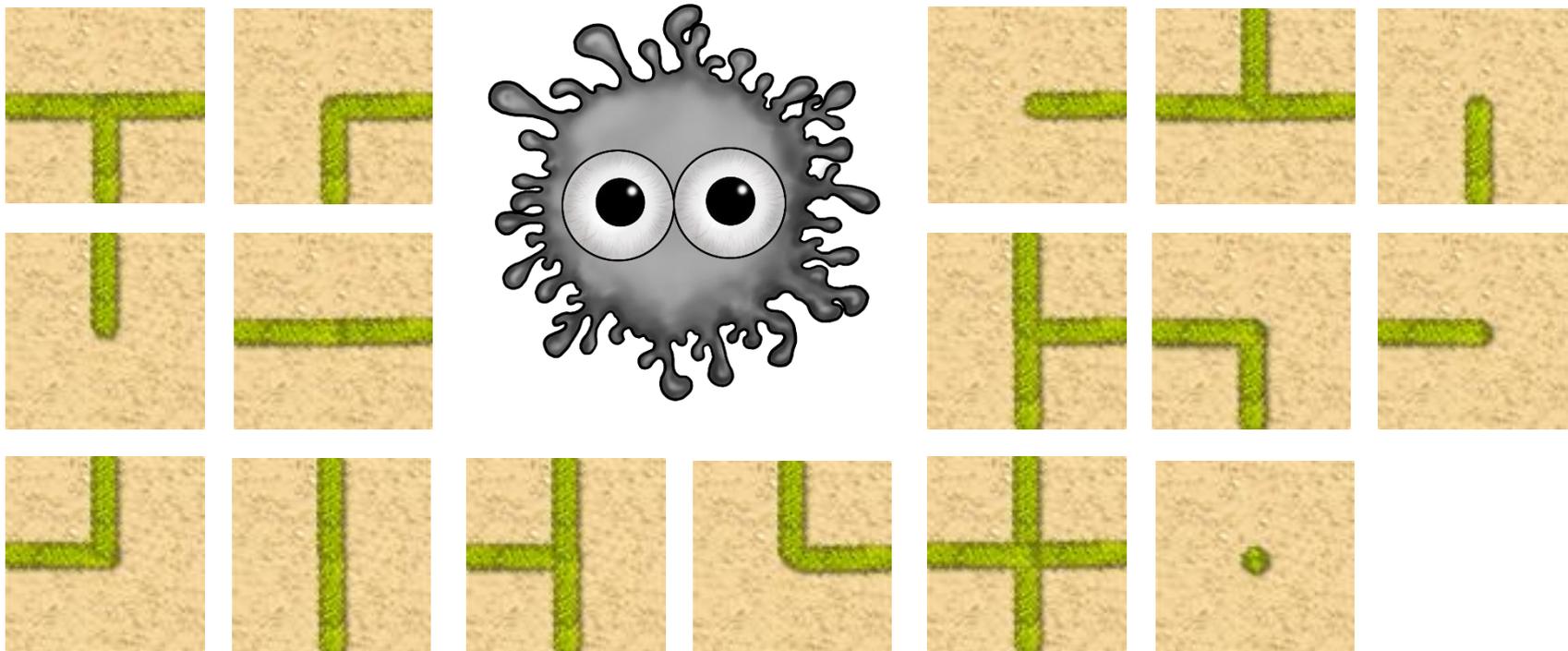


Montagem da tela



TDC2013
the developer's conference

➤ Quebra-cabeças!



Por que Canvas?



TDC2013
the developer's conference

- É mais otimizado
- Possibilidade de reindexação parcial da tela.

Como?



TDC2013
the developer's conference

Dúvidas



TDC2013
the developer's conference



raphaelferras@gmail.com



TDC2013
the developer's conference

Obrigado!