

# PCS 3549

## Design e Programação de Games

Ricardo Nakamura

2020



# Jogos como sistemas dinâmicos



# Características

- Estado
- Realimentação
  - Realimentação do jogador
  - Realimentação nas regras





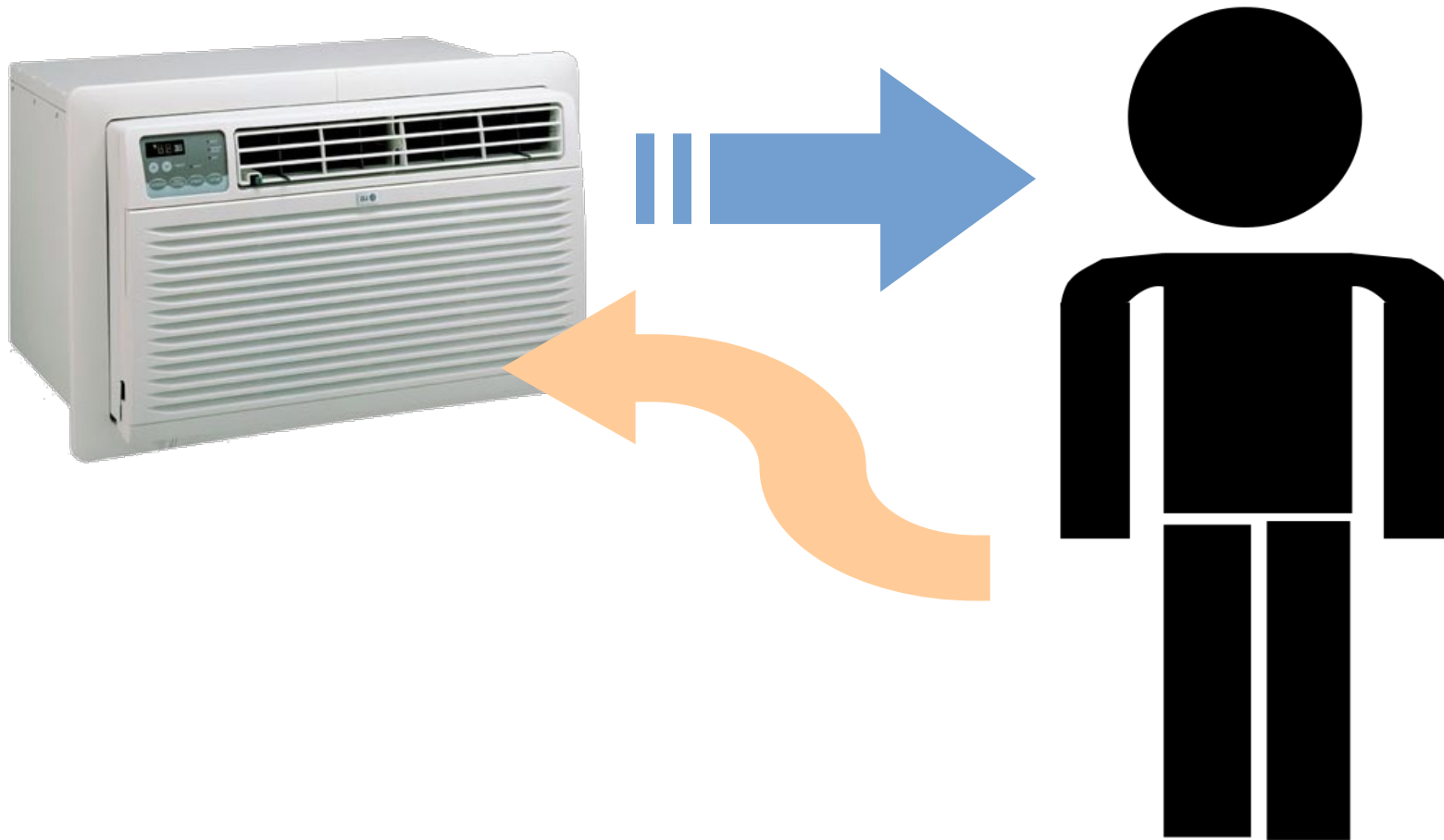
# Estado



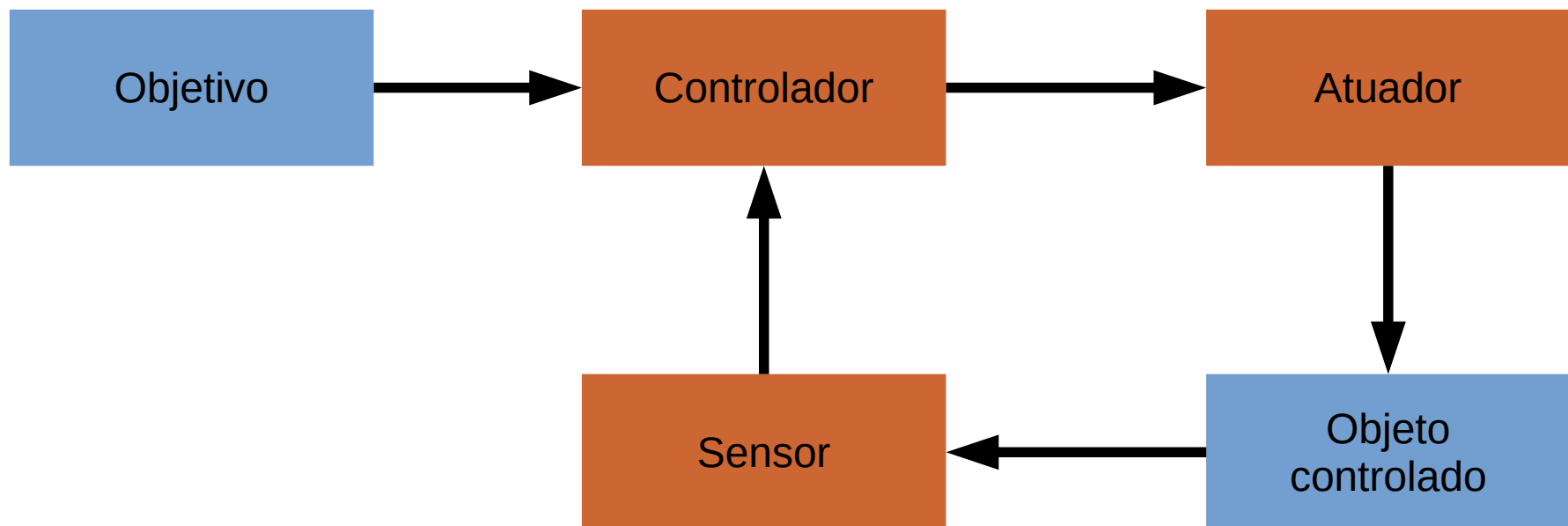
# Estado

- Conjunto de parâmetros e seus valores atuais em um sistema
- Configuração de peças, marcadores etc. em um jogo de tabuleiro
- Variáveis em um programa de computador

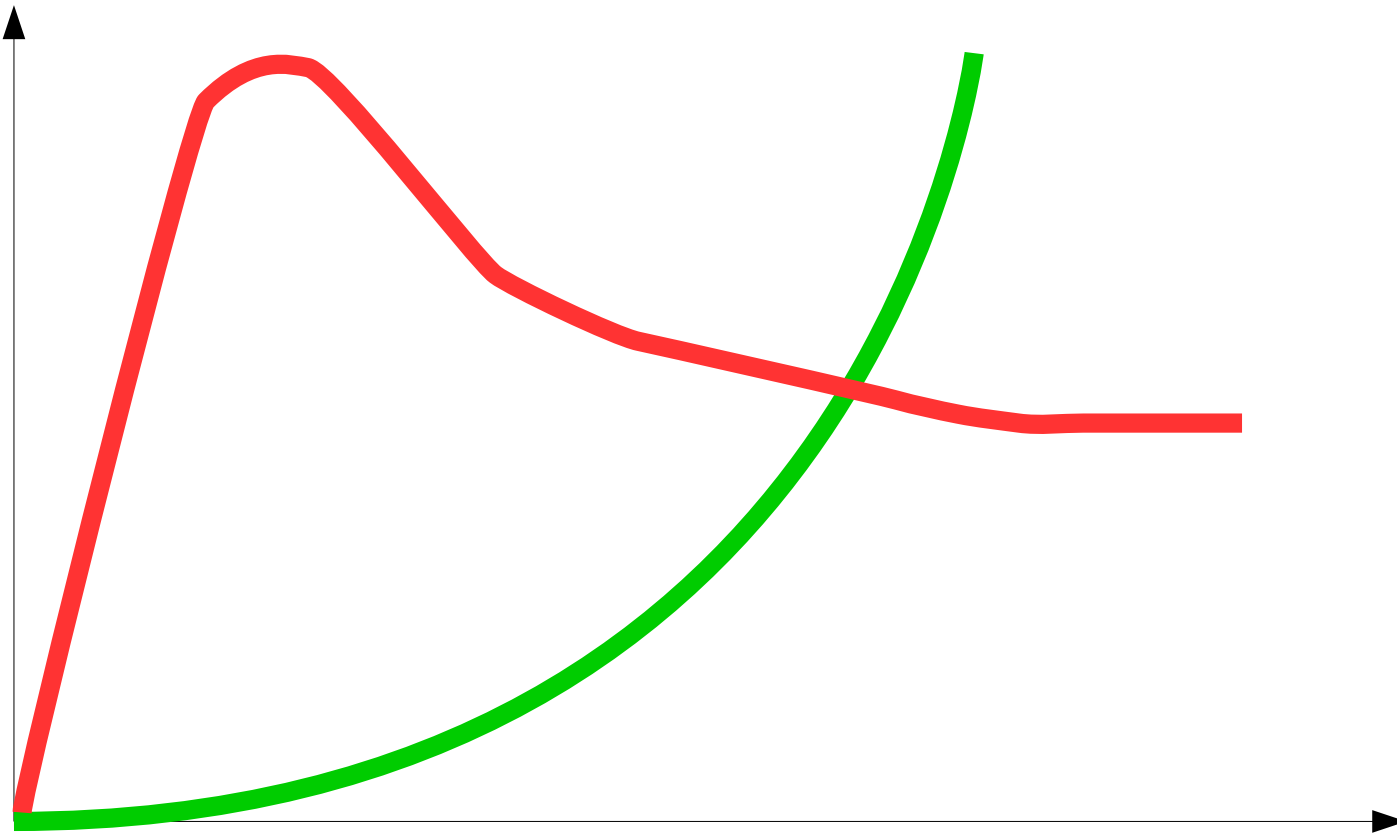
# Realimentação



# Sistema com realimentação



# Realimentação positiva e negativa





# Realimentação em regras

- Realimentação negativa

- Estabiliza
- Prolonga o jogo
- Equilibra

- Realimentação positiva

- Desestabiliza
- Reduz o tempo de jogo
- Realça desequilíbrios

# Para pensar (Trabalho 1)

- O estado do jogo é compreensível para o jogador?
- Onde existe realimentação no jogo? Como ela ocorre? Foi planejada?