

# **ANÁLISE DO DESENVOLVIMENTO DE JOGOS PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS COM UNITY**

## **IV Encontro de Estágios**

Breno da Silva Oliveira, Rute Nogueira Silveira de Castro, Rossana Maria de Castro Andrade

A indústria de jogos é uma das áreas de entretenimento que mais cresceu nos últimos anos. Em paralelo, o crescente uso de dispositivos móveis e o aumento do poder de processamento desses dispositivos os transformou em uma das principais plataformas de jogos da atualidade. Sendo assim, é crucial que a velocidade com que os jogos são desenvolvidos acompanhe a necessidade acelerada dos usuários por novos jogos. Desse modo, buscando acelerar o desenvolvimento de jogos e garantir a qualidade dos mesmos, surgiu a Unity. A Unity é um motor de jogos e um ambiente de desenvolvimento integrado (IDE - do inglês Integrated Development Environment) que tem como objetivo a criação de jogos em 2D e/ou 3D para múltiplas plataformas, por exemplo, consoles, computadores e dispositivos móveis. A primeira versão da Unity foi lançada em 2005 com a versão inicial limitada ao desenvolvimento e publicação de jogos apenas para o sistema operacional Mac OS. No entanto, com o decorrer do tempo, a Unity passou a dar suporte a outras plataformas, sendo que, a partir de 2015, passou a suportar a criação de jogos para Android. Com isso, devido a facilidades proporcionadas pela Unity na criação de jogos para dispositivos móveis, ela vem sendo amplamente adotada por equipes de desenvolvimento como ferramenta principal na construção de jogos, substituindo a necessidade de criar jogos em linguagem nativa. Desse modo, o objetivo deste trabalho é, por meio de uma prova de conceito, relatar os benefícios e desafios no uso da Unity para a produção de jogos para dispositivos móveis em comparação com o uso de linguagem nativa para desenvolvimento Android. Inicialmente foi feito um treinamento sobre o desenvolvimento de jogos usando a Unity e o próximo passo será a criação de um jogo como prova de conceito. Os resultados alcançados neste trabalho serão utilizados no contexto de um projeto industrial para auxiliar na tomada de decisão no desenvolvimento de jogos.

**Palavras-chave:** Dispositivos móveis. Jogos eletrônicos. Computação Móvel.