UNIVERSIDADE FEDERAL DA GRANDE DOURADOS

RODRIGO MINORU TERASSAKA
VALDIR MARCOS FELIPE

PLATAFORMAS E API´s PARA O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS EM DISPOSITIVOS MÓVEIS.

DOURADOS
2009

RODRIGO MINORU TERASSAKA
VALDIR MARCOS FELIPE

PLATAFORMAS E API´s PARA O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS EM DISPOSITIVOS MÓVEIS.

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação apresentado para obtenção do título de Bacharel em Análise de Sistemas.
Faculdade de Ciências Exatas e Tecnologia, Universidade Federal da Grande Dourados – UFGD.
Orientador: Professor M.Sc. Celso Gonçalves Camilo Júnior.

DOURADOS
2009

RODRIGO MINORU TERASSAKA
VALDIR MARCOS FELIPE

PLATAFORMAS E API´s PARA O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS EM DISPOSITIVOS MÓVEIS.

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Análise de Sistemas na Universidade Federal da Grande Dourados, pela comissão formada por

Orientador: Prof. M.Sc. Celso Gonçalves Camilo Júnior
FACET – UFGD

Prof. Dr. Fabio Iaione
FACET – UFGD

Profª. Drª. Valguima Victoria Viana Aguiar Odakura
FACET – UFGD

Dourados, 15 de Dezembro de 2009

RESUMO

Os Jogos para celulares vêm apresentando um surpreendente grau de evolução tecnológica nos últimos anos. Ferramentas e técnicas computacionais sofisticadas, têm surgido para serem empregadas no desenvolvimento de jogos direcionados a estes dispositivos. Neste trabalho será apresentado um levantamento bibliográfico das plataformas: *Java*, *Qualcomm Brew, Symbian, Dot Net e Flash,* com foco na tecnologia para celulares. O capítulo 1, apresenta o crescimento da telefonia celular no Brasil, o crescimento da industria de fabricantes de aparelhos de telefone móveis. Neste capítulo são apresentados também os objetivos gerais e específicos e a metodologia usada para este trabalho. No capítulo 2, serão abordadas as plataformas utilizadas em dispositivos móveis e suas principais características. No capítulo 3, serão abordados os recursos oferecidos por cada plataforma, para o desenvolvimento de jogos para estes dispositivos. O capítulo 4, apresenta uma análise das tecnologias, com base nas bibliografias estudadas, para identificar a que melhor se enquadra, na portabilidade, manutenibilidade e reuso do mesmo. Ainda no mesmo, é apresentado o jogo da memória, sua finalidade, seu desenvolvimento e utilização. No capítulo 5, será feita a conclusão deste trabalho, apresentado as dificuldades encontradas durante o mesmo.

Palavras-chaves: *J2ME*, B*rew*, *Flash Lite*, Dispositivo Móvel, C*ompact Framework*, *Symbian,* Jogos em dispositivo móvel, Programação *mobile*.