



Roberto Ferrari  
Marcela Xavier Ribeiro  
Rafael Loosli Dias  
Maurício Falvo



# Estruturas de dados com Jogos



Material  
na WEB  
[www.elsevier.com.br](http://www.elsevier.com.br)

# Resumo de Estruturas de Dados com Jogos

Para os que se interessam pelo mundo tecnológico, mais especificamente, computação, é imprescindível conhecer as teorias básicas de Estruturas de Dado. Mas, que tal aprender a programar desenvolvendo jogos? Seria uma maneira lúdica e informativa ao mesmo tempo.

Essa é a proposta principal deste livro: você irá aprender a representar conjuntos de informações em um programa por meio de estruturas de dados adequadas; irá conhecer conceitos e estruturas como tipos abstratos de dados, pilhas, filas, listas e árvores; irá implementar estas estruturas com diversas técnicas de programação, e desenvolver habilidades sólidas para desenvolvimento de software.

Aliado a parte teórica, as habilidades serão aprimoradas enquanto se desenvolve um jogo de cartas, como o FreeCell, um jogo de agilidade como o ColorSnake, e outros jogos. Aprender a programar pode ser divertido!

A obra inclui: Tutorial para programação gráfica com C++ e Allegro, no qual você desenvolve seu primeiro jogo passo a passo; Animações e vídeo aulas para facilitar a compreensão dos conceitos; Código fonte de jogos-exemplo; Desenvolvimento de alguns jogos de computador, de modo integrado ao aprendizado de Estruturas de Dados.

[Acesse aqui a versão completa deste livro](#)