

**DIEGO ZABOT
ECIVALDO MATOS**



JOGOS DIGITAIS

**PROGRAMAÇÃO
MULTIPLATAFORMA COM
A BIBLIOTECA PHASER**

Resumo de Jogos Digitais. Programação Multiplataforma com a Biblioteca Phaser

O livro aborda o ambiente de trabalho da criação de jogos digitais, com destaque para as principais ferramentas e linguagens utilizadas, como HTML, CSS e Javascript. Apresenta os conceitos basilares da biblioteca Phaser, bem como orienta como criar o primeiro projeto; o funcionamento do ciclo de vida de um jogo feito em Phaser e sua composição em estados; o uso de imagens e sprites, elementos gráficos básicos, e sprite sheet; e os componentes textuais que o Phaser disponibiliza.

Explica, ainda, como interagir com o jogador por meio de diferentes dispositivos de entrada; a incluir áudio; e a implementar elementos da física nos jogos, como velocidade, colisão e gravidade.

A obra também discorre sobre o conceito de estados de jogo e explica como dividir um game em partes menores e menos complexas. Por fim, os conceitos discutidos na obra são utilizados para criar versões demo de jogos e games para dispositivos mobiles.

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