

# 8-283 - Java para Games

## Plano de Aula - 8 Aulas (Aulas de 1 Hora)



### Aula 1

#### Capítulo 1 - Introdução

1.1. Lógica de Programação.....	17
1.1.1. Tipos de Dados .....	17
1.1.2. Ler e Escrever .....	18
1.1.3. Laços de Repetição.....	21
1.1.4. Condição .....	22
1.1.5. Matriz e Vetor.....	22
1.1.6. Função .....	23

### Aula 2

#### Capítulo 2 - Orientação a Objetos

2.1. O que é um Objeto?.....	39
2.2. O que é uma Classe? .....	39
2.3. Construtor.....	39
2.4. Herança.....	40
2.5. Sobrecarga.....	41
2.6. Restrições.....	42

### Aula 3

#### Capítulo 3 - Usando os Conceitos Java

3.1. Criar Classes em Java.....	54
3.2. Instanciar um Objeto.....	56
3.3. Herança em Java.....	59
3.4. Sobrecarga em Java .....	59
3.5. Laços de Repetição.....	61
3.6. Condição em Java .....	62
3.7. Vetor e Matriz .....	62
3.8. Comentários.....	63

### Aula 4

#### Capítulo 4 - Bando de Dados

4.1. Modelo Entidade Relacionamento (MER) .....	75
4.1.1. Entidades .....	75
4.1.2. Atributos.....	75
4.1.3. Chave Primária .....	77
4.1.4. Relacionamento.....	77
4.2. Diagrama Entidade Relacionamento (DER) .....	78
4.3. Linguagem SQL .....	78

### Aula 5

#### Capítulo 4 - Banco de Dados

4.3.1. Criar Banco de Dados .....	79
4.3.2. Criar Tabelas .....	79
4.3.3. Utilizar Chave Estrangeira .....	79
4.3.4. Inserir Valores.....	80
4.3.5. Recuperar Valores .....	80
4.3.6. Commit e Rollback.....	82
4.4. Conectar Banco de Dados com Java.....	82
4.5. Inserir Dados Usando Java.....	85

### Aula 6

#### Capítulo 5 - Java 2D

5.1. Criar Frame e Canvas .....	97
5.2. Sprites.....	100

5.3. Inserir Som .....	101
5.4. Habilitar o Teclado .....	102
5.5. Dicas de Animação de Personagem .....	103
5.6. Plano Cartesiano.....	105
5.7. Colisão.....	106
5.8. Temporizador (Timer).....	109

## Aula 7

### Capítulo 6 - Código do Jogo “Jhonny Adventure”

6.1. Classe GraphicsProgram .....	117
6.2. Classe Jhonny .....	126
6.3. Classe Colisao .....	152
6.4. Classe EggPlane .....	158

## Aula 8

### Capítulo 6 - Código do Jogo “Jhonny Adventure”

6.5. Classe Fases .....	162
6.6. Classe NeoFrame.....	164
6.7. Classe Chapeu.....	164
6.8. Temporizador .....	166