



Bruno Feijó, Esteban Clua e Flávio S. Corrêa da Silva

INTRODUÇÃO À CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO COM JOGOS

*Aprendendo a
programar com entretenimento*



Introdução À Ciência Da Computação Com Jogos

Mais que apresentar ao aluno uma primeira disciplina de programação de computadores, este livro da série Campus/SBC inova ao trazer um Game Engine exclusivamente desenvolvido para estimular o aluno a programar com o objetivo de desenvolver sua aplicação; Na primeira parte o livro apresenta os conceitos básicos de programação necessários aos alunos de Ciência da Computação, Engenharia de Software e tecnológicos em TIC; Depois é introduzido o conceito de Game Engine e sua utilização; Na última parte o livro guia o aluno no desenvolvimento de seu próprio game; Com este enfoque único a obra conquista os alunos e os motiva a aprender de maneira lúdica;

[Clique aqui para obter este livro](#)