



O QUE VOCÊ PRECISA SABER PARA DAR OS PRIMEIROS PASSOS NO MUNDO  
DA CRIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS



Fernando Cesar Balbino  
fernandocesarbaldino@usp.br



## O QUE VOCÊ PRECISA SABER PARA DAR OS PRIMEIROS PASSOS NO MUNDO DA CRIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS

### Imagens usadas neste documento:

Capa do documento: Foto de [Pixabay](#) no [Pexels](#)  
[ foto com licença CC0 (Creative Commons) – crédito atribuído para valorização do trabalho ]

Ícone do Super Mario: [Super Mario icon by Icons8](#)  
[ em conformidade com a licença gratuita (free license) do site Icons8 ]

Logo do GDevelop: <https://repository-images.githubusercontent.com/21331090/9667b000-6ab3-11eb-8ef2-6973b845663e>

Imagem do Astronauta: <https://icons.iconarchive.com/icons/martin-berube/people/256/astronaut-icon.png>  
[ Free for non-commercial use ]

Março 2021



# PRIMEIRAS PALAVRAS

Olá! Seja bem-vinda, seja bem-vindo!

Se você tem interesse em aprender a construir jogos digitais mesmo sem ser um/a programador/a de computadores, então você veio ao lugar certo.

Vamos juntos dar os primeiros passos para entrar no divertido mundo do GDevelop, um software gratuito e de código aberto para a criação de jogos digitais que podem ter o objetivo apenas de divertir ou, mais do que isso, ensinar!!!

Daí surgem várias possibilidades:

- Aprender o GDevelop para que você crie e compartilhe os seus próprios jogos;
- Aprender o GDevelop para ensinar outras pessoas a criar os seus próprios jogos;
- Aprender o GDevelop para usá-lo no contexto educacional como ferramenta que estimula a aprendizagem criativa e o pensamento computacional;

...e outros tantos caminhos que podem ser percorridos conforme a sua imaginação!!!

Vamos começar?!

---

## ENTRE ASPAS

**” Esqueça por um momento tudo o que você pensa saber sobre jogos. Todo o bem que pode ser obtido por meio deles — cada maneira única pela qual eles podem nos tornar mais felizes no dia a dia e nos ajudar a mudar o mundo — provém de sua habilidade para fazer com que nos organizemos em torno de um obstáculo voluntário.**

*Jane McGonigal*

---



# MODO DE USAR

## 1 - ACESSAR O SITE OFICIAL DO GDEVELOP

O primeiro passo que você deve dar é abrir o seu navegador (browser) preferido – Chrome, Firefox, Edge, Safari, etc – e então digitar o seguinte endereço ou simplesmente clicar sobre o link:

<https://gdevelop-app.com>

Na página inicial que é exibida, conforme ilustrada na Figura 1, você encontra os dois modos de usar o GDevelop: **online** ou **offline**. O primeiro modo requer o acesso contínuo à Internet; já no segundo modo você consegue desenvolver o seu jogo sem necessidade de estar conectado à Internet, pois o GDevelop é instalado no seu computador.

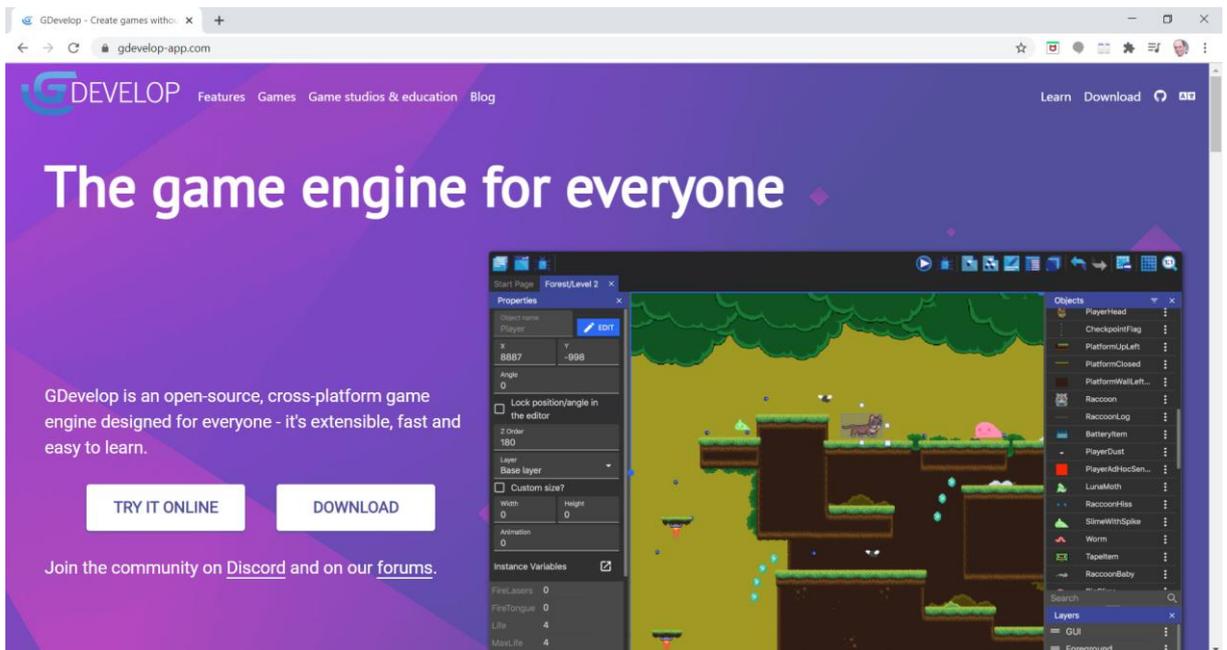


Figura 1. Tela inicial do GDevelop.

## 2 - FALAR A NOSSA LÍNGUA

O GDevelop é poliglota e também sabe falar o nosso idioma. Para que você possa ter uma experiência totalmente brasileira na navegação pelo site, basta clicar sobre o link **Choose language**, no canto superior direito da página inicial, conforme indicado pela seta amarela na Figura 2.

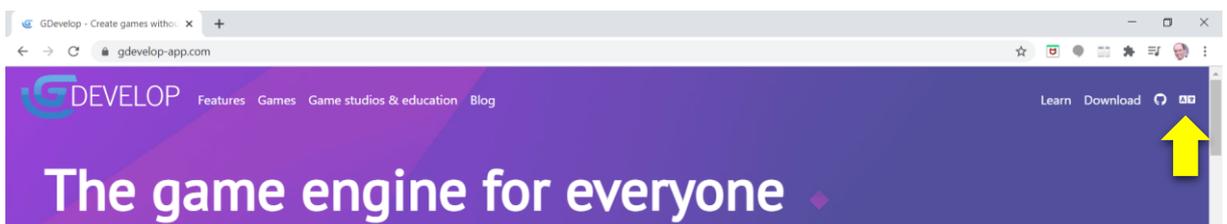


Figura 2. Opção para alterar o idioma dos conteúdos do site.

Ao clicar sobre o link **Choose language**, selecione a opção **BRAZILIAN PORTUGUESE** na página que é aberta, conforme ilustrado na Figura 3.

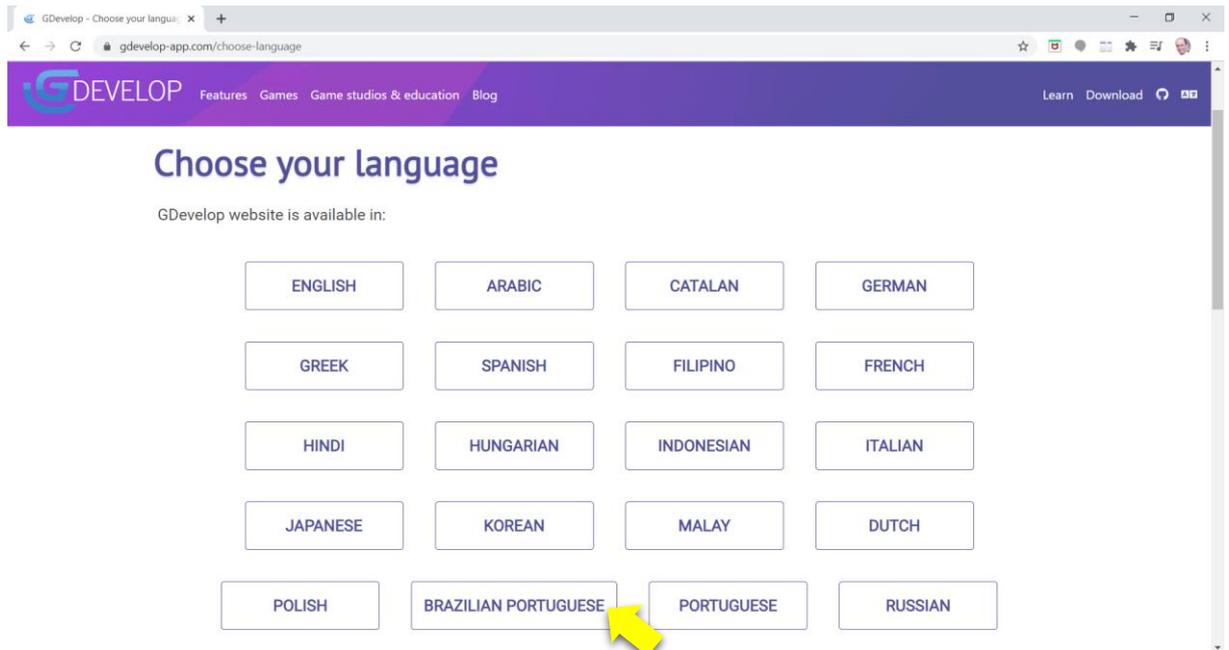


Figura 3. Página para escolha do idioma em que os conteúdos do site devem ser exibidos.

Pronto! Agora o site também fala a nossa língua!

### 3 - USAR NO MODO ONLINE

Para experimentar o GDevelop e fazer o seu primeiro “tour” pela ferramenta, você pode simplesmente clicar sobre o botão **TESTAR ONLINE** que aparece na página inicial, agora traduzida para a língua portuguesa.

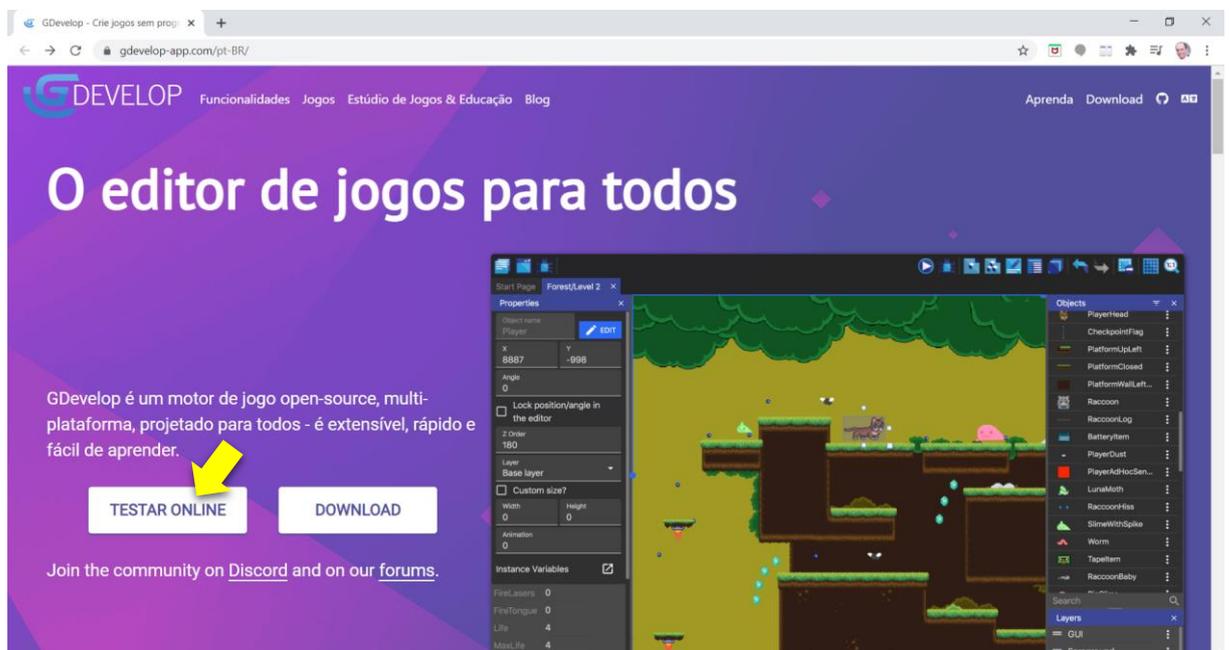


Figura 4. Botão TESTAR ONLINE, para abrir a versão online do GDevelop.

O GDevelop é então aberto em uma nova página, conforme ilustrada na Figura 5. Conforme pode ser visualizada nessa tela, uma mensagem de boas-vindas é exibida, inclusive motivando o uso no modo offline por meio do download e da instalação do software em seu computador, o que veremos adiante. Para acessar a ferramenta, clique sobre o botão **START USING GDEVELOP**, destacado na Figura 5.

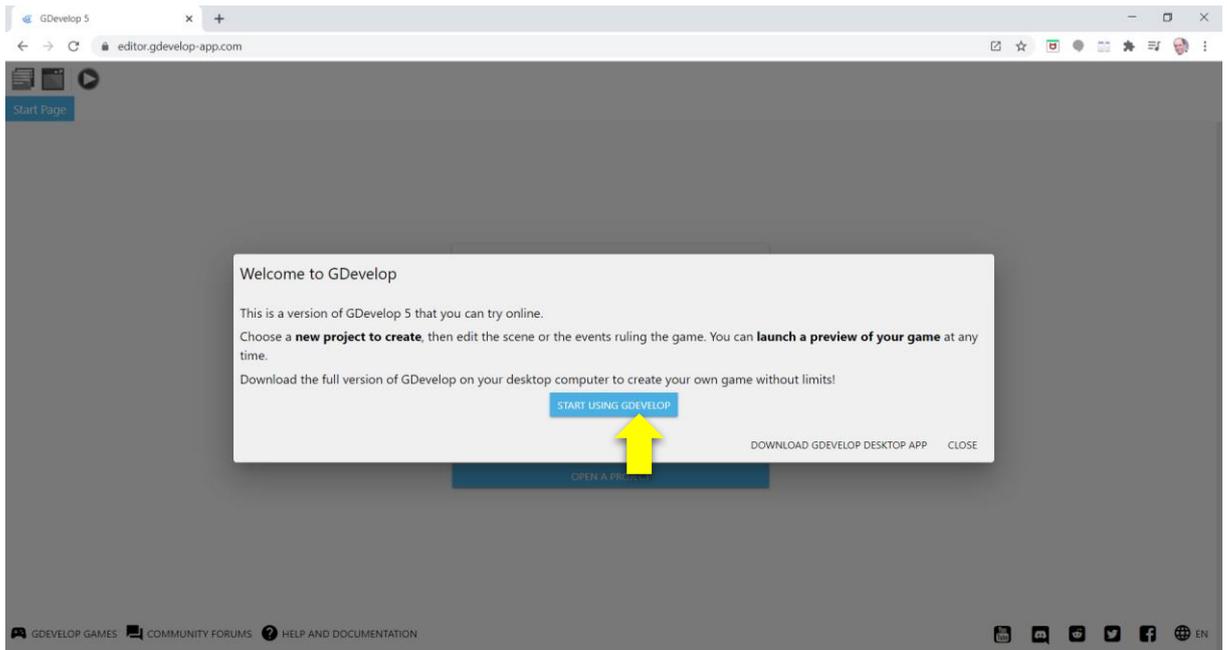


Figura 5. Mensagem de boas-vindas na tela inicial do GDevelop no modo online.

O que você pode estranhar a princípio é que a conversa voltou para o idioma inglês!... E agora? Muita calma nessa hora: além do site, o GDevelop também é poliglota! Na Figura 6, é destacada a opção para escolha do idioma – clique sobre ela e, na janela que é aberta, escolha **Português brasileiro (Brazilian Portuguese)**.

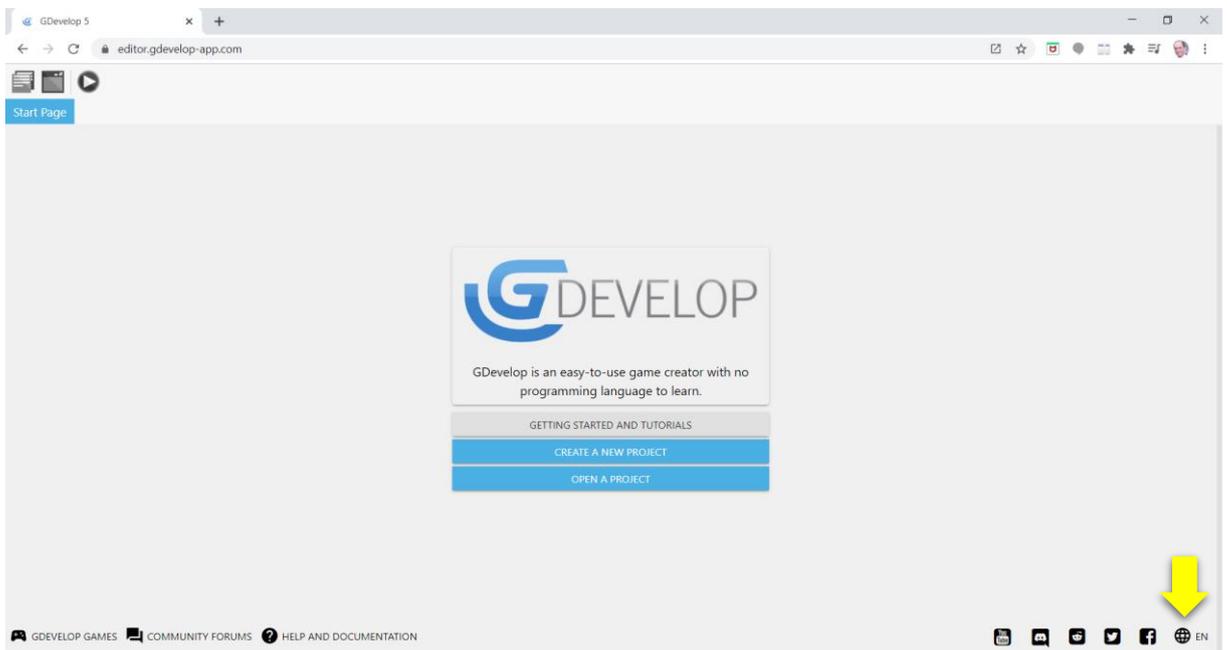
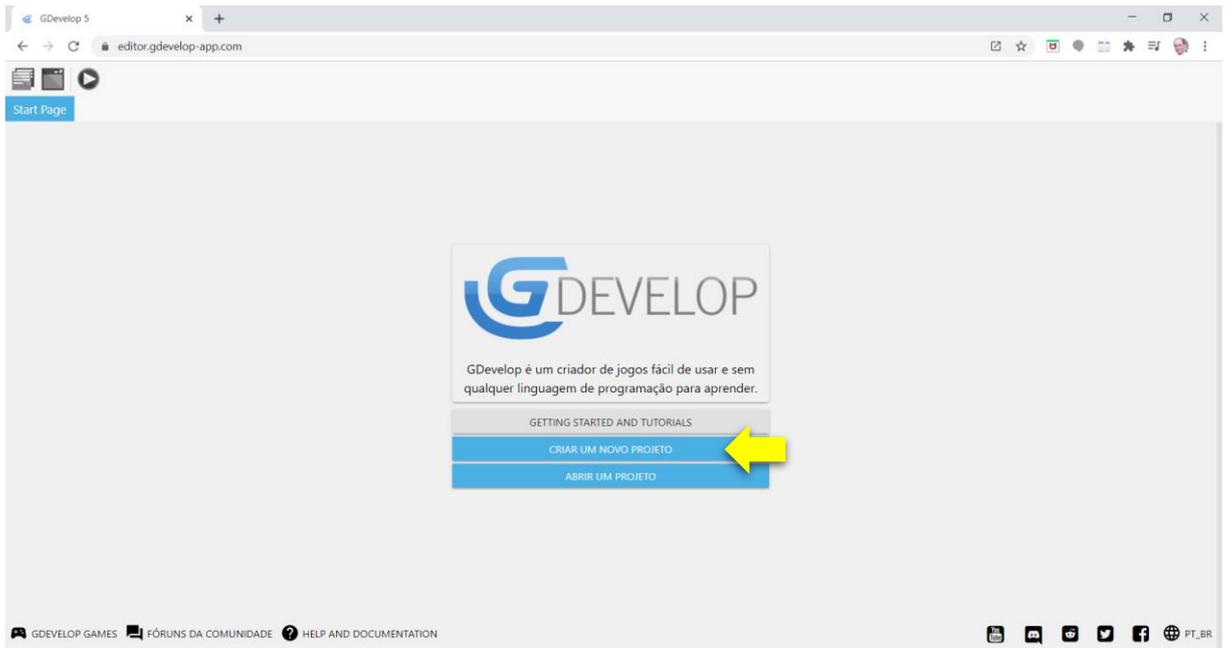


Figura 6. Opção para escolha do idioma de preferência para a interface gráfica do GDevelop.

Agora que estamos falando a mesma língua novamente, clique sobre o botão **CRIAR UM NOVO PROJETO** (destacado na Figura 7) para jogar o seu primeiro jogo no GDevelop e ter uma ideia do que é possível criar com essa ferramenta.

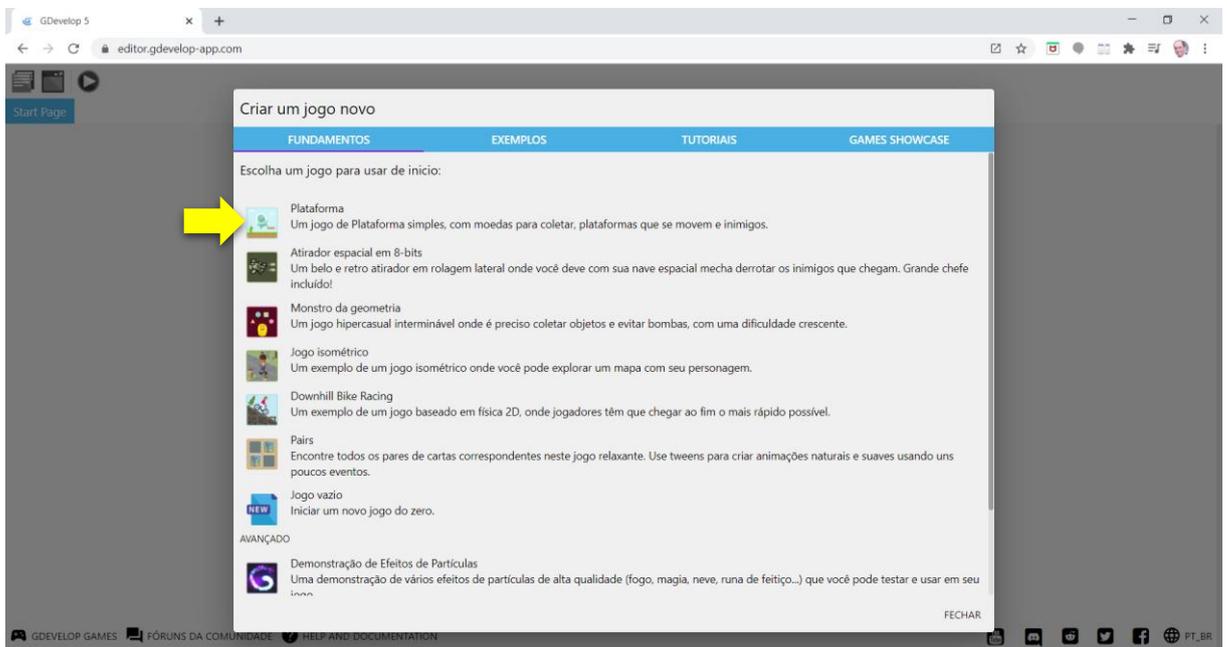


**Figura 7.** Botão CRIAR UM NOVO PROJETO, para criação de um novo jogo com o GDevelop.

É aberta uma tela com várias opções, conforme ilustrada na Figura 8.

Como o nosso objetivo é experimentar o GDevelop, vamos pedir que ele nos ofereça o esboço de um jogo simples, que já será o suficiente para termos uma ideia do que é possível fazer com essa ferramenta – e nos empolgarmos com as possibilidades!!!

Assim, clique sobre a primeira opção, **Plataforma**, destacada na Figura 8.



**Figura 8.** Opção Plataforma, para criação automática de um jogo simples.

Em seguida, a mágica acontece! Conforme ilustrado na Figura 9, a tela do GDevelop se altera e um cenário é exibido, com um jogo simples, mas suficiente para nos dar uma ideia das potencialidades do GDevelop.

Para executar o jogo, clique sobre o botão **Inicia uma visualização da cena**, destacado na Figura 9.

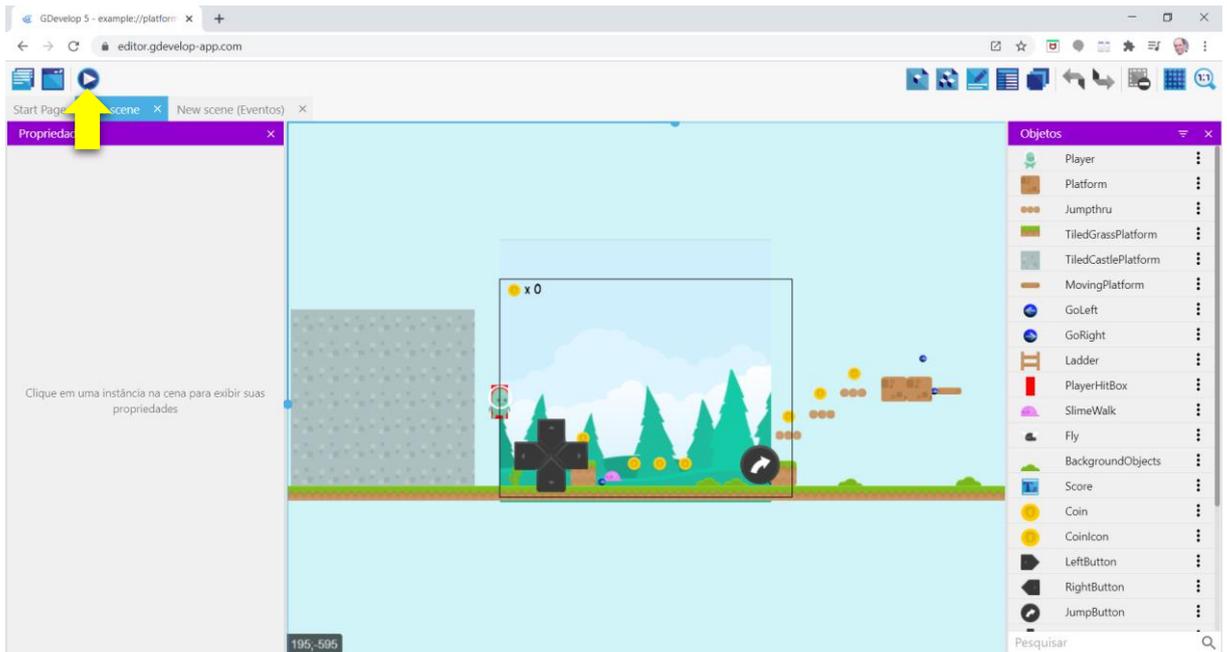


Figura 9. Jogo de plataforma disponibilizado pelo GDevelop.

Para jogar é muito simples: você vai precisar apenas das teclas de direção (direita, esquerda, para cima, para baixo) e da barra de espaço. Divirta-se!!!

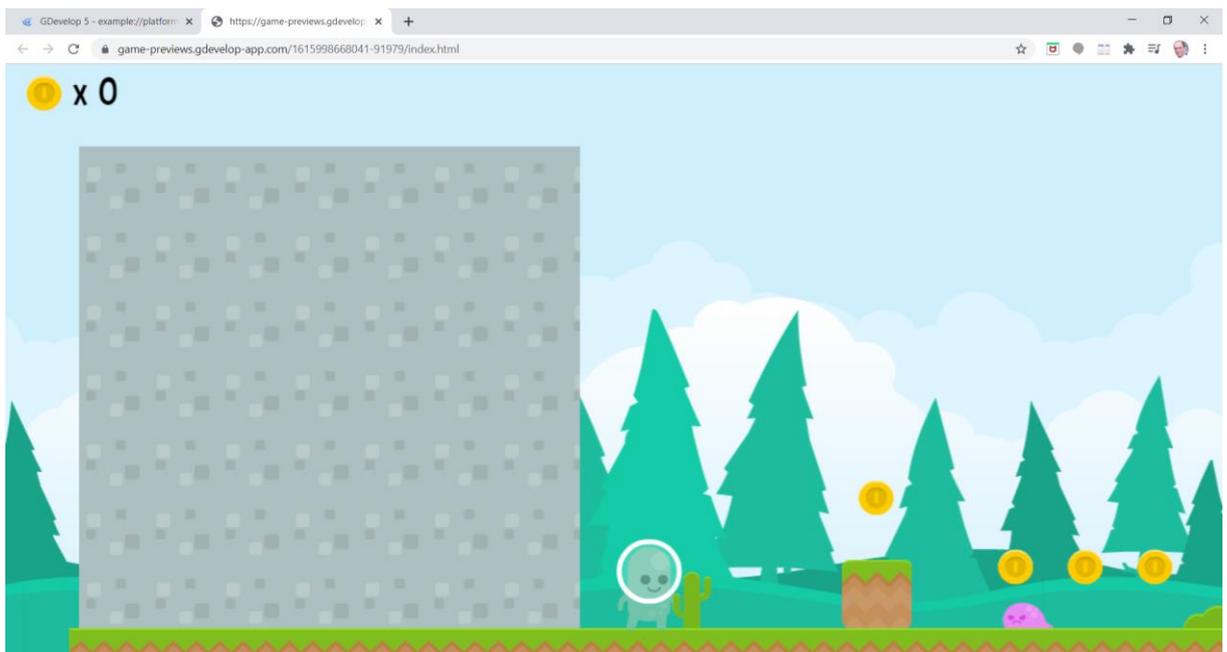


Figura 10. Jogo em execução no modo online.

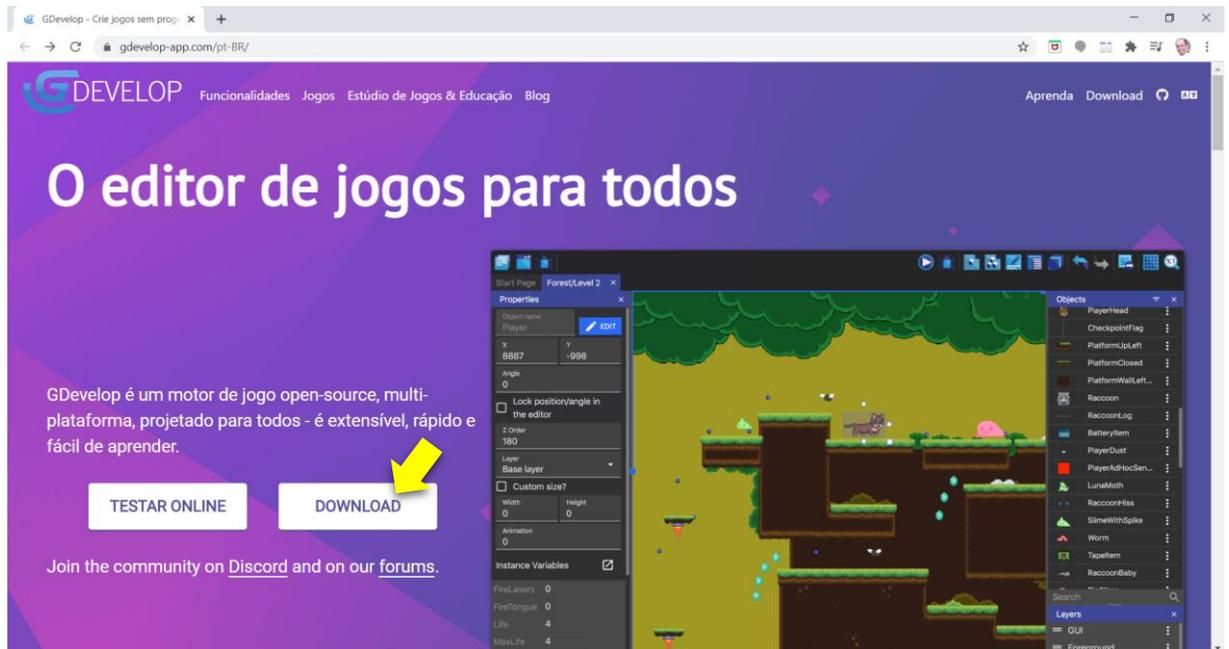
#### 4 - USAR NO MODO OFFLINE

O modo online pode ser muito legal para você conhecer e apresentar o GDevelop a um público, mas talvez não seja suficiente ou adequado para os seus propósitos.

Imagine, por exemplo, que você queira usá-lo em um projeto no laboratório de informática da escola, mas a conexão com a Internet disponível não ajuda muito... nesse caso, o ideal é instalar o GDevelop em cada computador do laboratório e as aulas poderão transcorrer sem nenhuma preocupação com a Internet. Legal, não é mesmo?

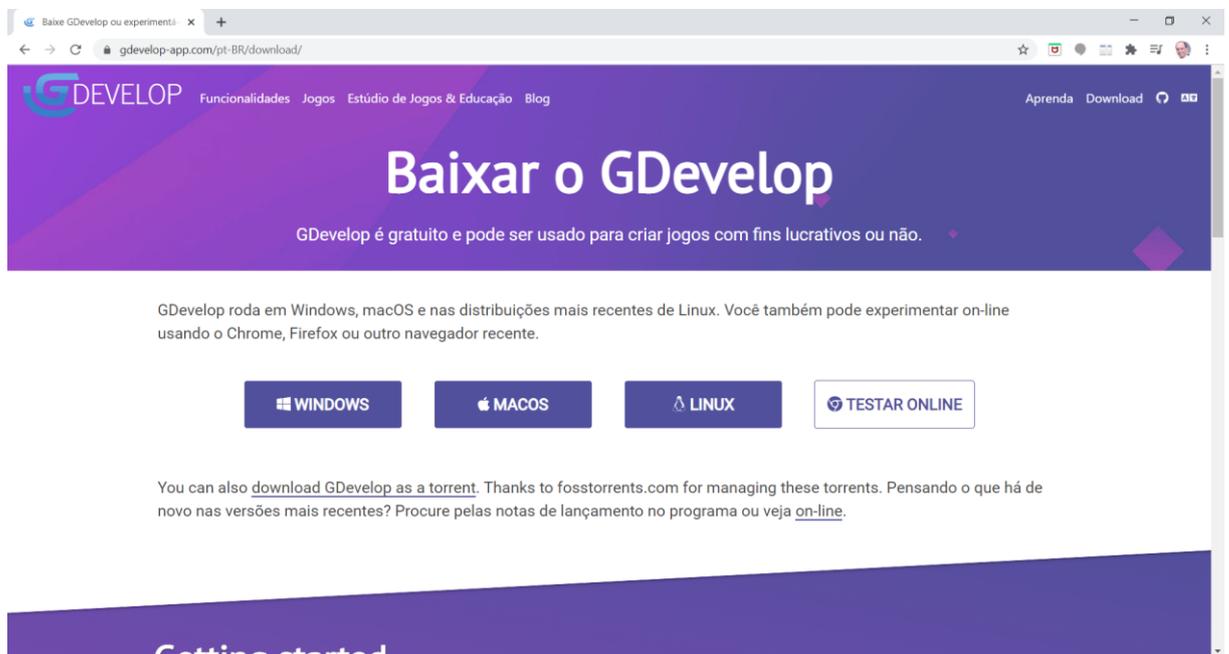


Pois bem! E como você pode instalar o GDevelop em um computador? É bastante simples: comece fazendo o download do arquivo de instalação apropriado ao sistema operacional (Windows, MacOS ou Linux) que você está usando; para isso, volte à página inicial do site e clique sobre o botão **DOWNLOAD**, conforme destacado na Figura 11.



**Figura 11.** Botão **DOWNLOAD**, para instalação do GDevelop em um computador.

Uma nova página é aberta com as opções de download, conforme ilustrada na Figura 12.



**Figura 12.** Opções de download do arquivo de instalação do GDevelop, conforme o sistema operacional usado.

Ao clicar sobre a opção de download desejada, o arquivo de instalação será baixado em seu computador. Finalizado o download, basta executar o arquivo de instalação – o processo é bem simples para Windows e para MacOS; para Linux é exigida a execução de linhas de comando, que podem ser facilmente encontradas no seguinte endereço:

[http://wiki.compilgames.net/doku.php/gdevelop5/getting\\_started](http://wiki.compilgames.net/doku.php/gdevelop5/getting_started)

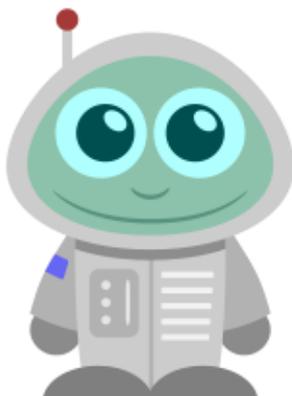


Após a instalação, execute o GDevelop. Quando ele estiver aberto, você notará que a tela, ilustrada na Figura 13, é exatamente igual àquela do modo online (Figura 7), com a diferença de que há uma barra de menus na parte superior, com as opções **Arquivo**, **Editar**, **Exibição**, **Janela** e **Ajuda**.

Se a interface gráfica do seu GDevelop ainda estiver falando o idioma inglês, você já sabe: basta clicar sobre a opção destacada na Figura 13 e, assim como fizemos no modo online, basta selecionar o idioma **Português brasileiro (Brazilian Portuguese)**.



**Figura 13.** Tela inicial do GDevelop no modo offline (versão desktop).



**Parabéns!!!**

**Agora você já sabe como usar o GDevelop de dois modos diferentes - online e offline.**

**Mas ainda falta conhecer alguns conceitos básicos para você dar os primeiros passos na construção de jogos digitais com o GDevelop. Vamos juntos?**



# PRIMEIROS PASSOS - CONCEITOS BÁSICOS

## 1 - CRIAR UM NOVO PROJETO

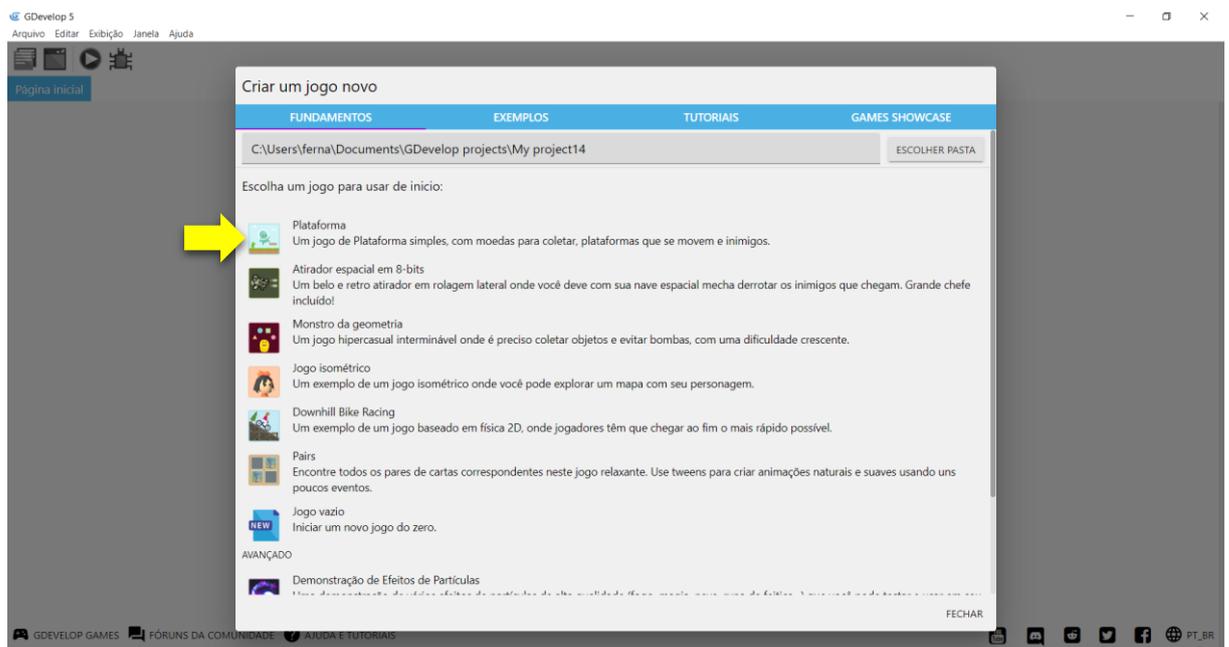
Para criar um novo projeto, seguiremos os mesmos passos já executados na seção 3 do capítulo anterior. Portanto, clique sobre o botão **CRIAR UM NOVO PROJETO** na tela inicial do GDevelop, conforme destacado na Figura 14.

Caso você não esteja visualizando essa tela inicial por ter aberto algum projeto anteriormente, basta selecionar a opção de menu **Arquivo** e, em seguida, **Fechar projeto**; ou você pode selecionar a opção de menu **Arquivo** e, em seguida, clicar direto sobre a opção **Criar um novo projeto....**



**Figura 14.** Criação de novo projeto a partir da tela inicial do GDevelop no modo offline (versão desktop).

Na tela que é aberta, clique sobre a primeira opção, **Plataforma**, destacada na Figura 15.



**Figura 15.** Opção Plataforma, para criação automática de um jogo simples.

O jogo que já conhecemos é criado e disponibilizado na área de trabalho do GDevelop, conforme ilustrado na Figura 16.



## 2 - "ANATOMIA" DO GDEVELOP

Na Figura 16 é ilustrada a tela que se abre logo após o passo que executamos anteriormente. Na figura, estão destacados três painéis importantes da área de trabalho do GDevelop, conforme descritos a seguir:

- (1) **Propriedades**: painel em que são exibidas as propriedades de um determinado objeto que compõe a cena do jogo; basta selecionar qualquer objeto da cena com um clique do mouse e as respectivas propriedades desse objeto serão exibidas nesse painel. No exemplo, o objeto **Player** (o personagem parecido com um astronauta) está selecionado na cena.
- (2) **Editor de cena**: área para construção da cena ou cenário do jogo. Cada fase do jogo é construída em uma cena própria.
- (3) **Objetos**: painel em que são exibidos todos os objetos que compõem uma cena, isto é, a relação de objetos que foram inseridos em uma cena. É interessante destacar que cada objeto que aparece nesse painel pode ter mais de uma cópia na cena – isso acontece, por exemplo, com o objeto **Jumpthru**.

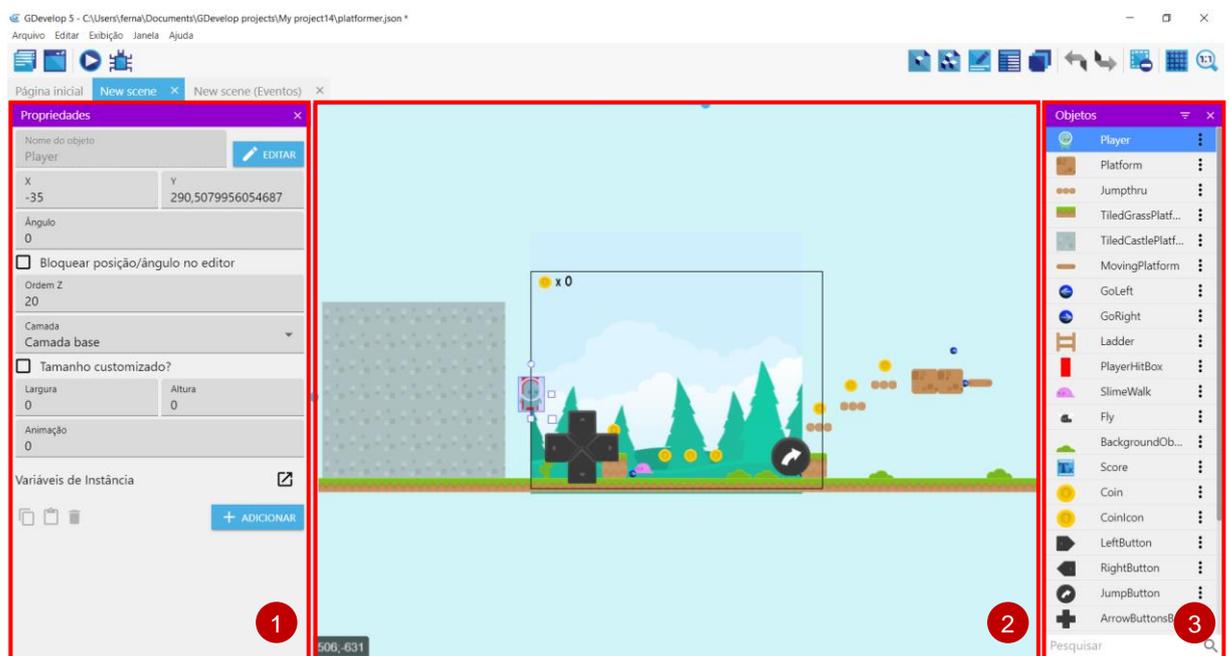


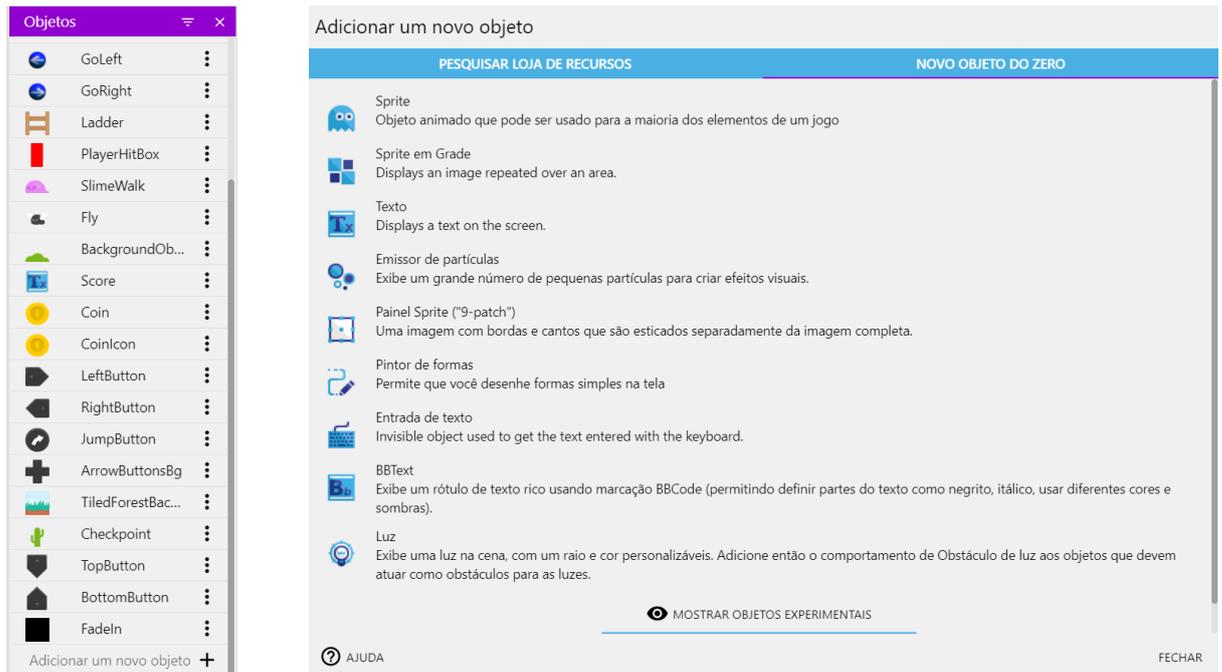
Figura 16. Área de trabalho do GDevelop após criação de um novo projeto.

Com base nesses painéis e no jogo de plataforma aberto, é possível entender alguns conceitos importantes que servem de fundamentos para os primeiros passos no desenvolvimento de jogos digitais como GDevelop. Tais conceitos são apresentados a seguir, cada qual em uma seção.

## 3 - OBJETOS

Cada elemento do jogo que é adicionado a uma cena é um **objeto**. Objetos, portanto, são os elementos fundamentais para a construção de um jogo e podem ser de diferentes tipos.

Para adicionar um novo objeto na cena, role a barra de rolagem do painel **Objetos** (painel 3 da Figura 16) para baixo até aparecer a opção **Adicionar um novo objeto +**, conforme destacada na Figura 17-A. Ao clicar sobre essa opção, uma janela é aberta com os tipos de objetos que podem ser adicionados à cena, conforme ilustrada na Figura 17-B.



( A )

( B )

Figura 17. (A) Opção para adicionar um novo objeto na cena; (B) Tipos de objetos.

Três tipos de objetos muito usados em jogos de plataforma são:

- **Sprite**: para personagens animados – como é o caso dos objetos **Player**, **SlimeWalk** e **Fly** – ou inanimados – como é o caso dos objetos **Platform** e **BackgroundObjects**.
- **Sprite em Grade**: para objetos cuja imagem tende a ser repetida na cena – como é o caso dos objetos **TiledGrassPlatform** e **Ladder**.
- **Texto**: para exibição de textos na cena – como é o caso do objeto **Score**, cuja finalidade é exibir a pontuação obtida pelo jogador.

## 4 - EVENTOS

As regras do jogo, isto é, os comportamentos dos objetos são definidos através de **eventos**.

Esta é a parte que poderíamos chamar de “encantadora” do GDevelop. E por quê? Porque é aqui que entra a “programação” do jogo, que será realizada sem que o criador precise conhecer programação de computadores. A habilidade necessária é o raciocínio lógico, que vai naturalmente se desenvolvendo à medida em que a relação entre **eventos**, **condições** e **ações** também é compreendida.

Mas, afinal, o que é um **evento**? É algum fato ou ocorrência que, ao acontecer, serve como “gatilho” para disparar/iniciar uma ação que, por sua vez, pode estar subordinada a uma condição.

Complicou? Então vamos descomplicar vendo como isso tudo funciona na prática. Para isso, você irá abrir um outro painel importante do GDevelop: o **Editor de Eventos**; basta clicar sobre a aba (Eventos) da cena, conforme destacada na Figura 18.



Figura 18. Aba para exibição do Editor de Eventos da cena.

Ao abrir o **Editor de Eventos**, você irá se deparar com um “montão” de eventos já definidos, pois estamos usando um jogo de demonstração do GDevelop. Fique à vontade para rolar a tela para cima e para baixo para dar uma



espiadinha, mas sem se desesperar se tudo parecer muito confuso; afinal de contas, ainda estamos nos primeiros passos – e ao dar os primeiros passos, um bebê ainda não tem firmeza nem segurança, o que naturalmente será conquistado pela prática e pelo treino.

No meio de todos os eventos que aparecem, vamos nos focar apenas em dois, conforme destacados na Figura 19.

<input type="checkbox"/> A tecla Left está pressionada Adicionar condição	<input type="checkbox"/> Inverter verticalmente <b>Player</b> : sim Adicionar ação
<input type="checkbox"/> A tecla Right está pressionada Adicionar condição	<input type="checkbox"/> Inverter verticalmente <b>Player</b> : não Adicionar ação

**Figura 19.** Dois eventos definidos no jogo de demonstração, compostos de condições (1ª coluna) e ações (2ª coluna).

O **Editor de Eventos** é dividido em duas colunas: na primeira, são definidas as **condições** que precisam ser satisfeitas para que o evento execute uma **ação**; as **ações**, por sua vez, são definidas na segunda coluna.

O primeiro evento destacado na Figura 19 pode ser lido da seguinte maneira:

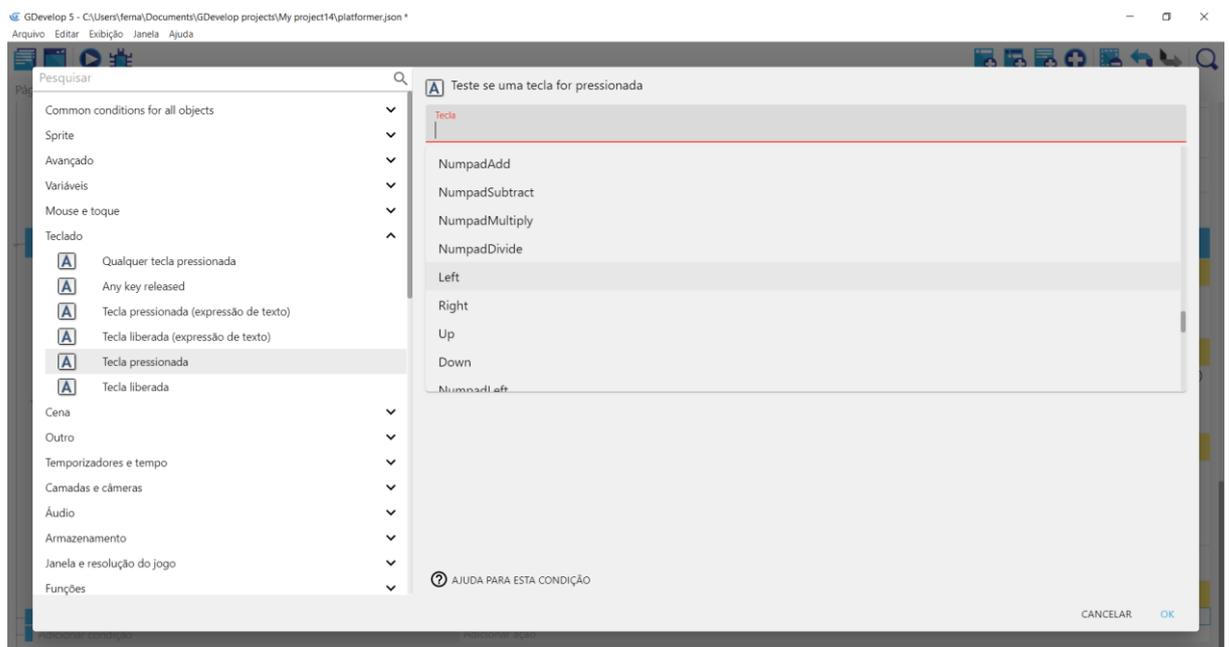
*quando pressionarmos a seta para esquerda no teclado (**condição**), a imagem do objeto **Player** deve ser invertida verticalmente (**ação**)*

O segundo evento destacado na Figura 19 pode ser lido da seguinte maneira:

*quando pressionarmos a seta para direita no teclado (**condição**), a imagem do objeto **Player** NÃO deve ser invertida verticalmente (**ação**), ou seja, deve ser mantida no seu estado original*

Repare, no painel de **Objetos**, que no estado original da imagem do objeto **Player** ele está voltado para a direita, o que explica a ação do segundo evento.

A “montagem” dos eventos é feita por meio da seleção das respectivas condições e ações, em uma janela própria para esta tarefa, conforme ilustrada na Figura 20, em que é demonstrada a definição da condição do primeiro evento destacado na Figura 19. Mas isto é assunto para os próximos capítulos...



**Figura 20.** Janela para escolha de condições e de ações para “montagem” dos eventos.



**Parabéns!!!**

**Agora você já conhece conceitos fundamentais para a construção de jogos com o GDevelop.**

**Espero que você tenha se inspirado para dar os próximos passos e, assim, aprender a criar um jogo do zero. Avante!!!**



## E AGORA?

Gostou de nosso breve “tour” pelo Gdevelop? Torço para que a sua resposta seja um grande SIM!!!!

Mas, e agora? Se você ficou com o gostinho de quero mais e já está com um montão de ideias “pipocando” na cabeça para serem transformados em projetos educacionais, então aí vai mais uma dica enquanto a gente não se encontra de novo.

Acesse o endereço a seguir – ou clique diretamente no link – e você terá acesso a um belo tutorial que lhe guiará nos próximos passos:

<http://wiki.compilgames.net/doku.php/gdevelop5/tutorials/platformer/start>

Infelizmente, esse tutorial aí ainda não foi traduzido para a língua portuguesa, mas é possível acompanhar com o mínimo de conhecimento de inglês.

De qualquer forma, torço para que a gente ainda tenha novas oportunidades para conversar sobre o GDevelop e avançar nas nossas aprendizagens, descobertas e criatividade!!!

---

ENTRE ASPAS

”” **Ao infinito e além!!!**

*Buzz Lightyear*

---