

Relatório - Sistemas Gráficos e Interação

Descrição do tema de trabalho

Videojogo de plataformas baseado no jogo do Super Mário, onde o utilizador tem duas câmaras de jogo: uma em que tem acesso a uma vista lateral tal como no Super Mário original, onde o utilizador interage com o jogo só a partir do teclado; outra do género de um *first person*, em que lhe é permitido mover a câmara com o rato, além da utilização do teclado.

As ações possíveis são: andar, correr para trás ou para frente e saltar. O modelo da personagem jogável é o Gordon Freeman do videojogo Half-Life e existem espalhados pelo mapa inimigos cujo modelo é o dos crabs do mesmo jogo. Quando o utilizador colide com estes crabs ou cai num buraco, o jogo reinicia.

Existe também a possibilidade de visualizar o jogo em modo *Fill*, *Wireframe* e, além disso, o jogo pode ser reiniciado a qualquer momento.

Tecnologias utilizadas

Ambiente de desenvolvimento: Microsoft Visual Studio 2012.

Plataforma de desenvolvimento: GLUT, ALUT.

Interação adoptada

1. Teclado:

- Seta da direita: andar para a frente;
- Seta da esquerda: andar para trás;
- F3: correr;
- F4: saltar;
- R: reiniciar o jogo;
- W: modo *wireframe*;
- F: modo *fill*;
- C: modo color;
- ESC: sair do jogo;

2. Rato:

- Botão esquerdo: mover câmara direita.

Membros do grupo

André Ramos	—	1101226
José Rui Barros	—	1100447
Tiago Cruz	—	1090680