

PROJETO – JOGO PRÓPRIO

...

Desenvolvimento de Jogos Digitais

Jogo próprio

- O objetivo é que seja criado um protótipo funcional de um jogo que implemente os tópicos já estudados
 - Além dos tópicos que serão abordados nas próximas aulas
- Tema livre
- Jogo em 2D
 - Entretanto, o aluno fica livre para criar um jogo 3D, se assim desejar

Conteúdo do protótipo

- É obrigatório que seu jogo possua:
 - Uma história
 - Um objetivo
 - Regras e um sistema de dificuldade
 - Game objects baseados em Atores e Hierarquia de Componentes

Conteúdo do protótipo

Usando Hierarquia de Componentes, seu jogo obrigatoriamente deve possuir:

- Sprites
- Movimentação
- Física básica
 - Colisão
 - Movimentação de objetos baseada na força aplicada a eles
- Bônus: Efeitos sonoros

Primeira atividade

- Definir o tipo de jogo
 - Aventura? Shooter? Ação?
- Criar uma história para o jogo
- Definir quais os game objects/Atores que farão parte do jogo
 - Um herói, uma nave espacial, inimigos, tartarugas, encanadores ...
- Implementar a estrutura básica do jogo
 - Classe Game e loop principal
 - Criar os atores e seus componentes de Sprites
 - Elementos que compõem a mecânica do jogo

Entrega e instruções

- Desenvolvido em grupos (os mesmos grupos)
- Entrega: Verificar no Moodle a data
- Projeto será desenvolvido semanalmente
- Apresentação semanal do progresso é obrigatória
 - Uma nota de participação será computada semanalmente a cada apresentação

Cálculo da Nota

- Nota do projeto * P
- Nota pro projeto será calculada em função dos componentes obrigatórios ao protótipo
- P: Fator de participação
 - 0,2 a cada apresentação semanal