

Trabalho Prático

Técnicas de Desenvolvimento de Jogos 2021/2022

Engenharia em Desenvolvimento de Jogos Digitais

Instruções

- O trabalho deve ser realizado em grupos de 1 ou 2 elementos.
- A entrega do trabalho prático é realizada através do repositório Github do grupo, a 29 de Maio de 2022. Não se aceitam entregas por outra via.
- O repositório deverá conter, no ficheiro README.md uma pequena descrição da implementação do jogo, decisões tomadas e instruções de jogo.
- O uso de código de terceiros deverá ser acompanhado de um comentário com a sua origem (URL, ou referência à sua fonte). A existência de código copiado resultará em nota 0
- O trabalho será defendido pelo grupo durante as aulas de 2 e 3 de Junho de 2022. Cada elemento do grupo deverá ser capaz de explicar e alterar qualquer parte do código.
- Um trabalho que não compile terá classificação negativa.

Este trabalho prático é livre, sendo os únicos requisitos que o jogo seja 2D e não seja baseado em Tiles. A avaliação terá em atenção os seguintes pontos:

- complexidade da lógica de jogo;
- apresentação gráfica;
- acompanhamento sonoro aos eventos do jogo;
- interface com o utilizador (pontuação, vidas, etc);
- existência de vários níveis;
- nível de completude do jogo, nomeadamente a existência de um splash screen, menu, opções, créditos, high-scores e outros;
- a clareza de interface, e nível de intuitividade para o jogador; Note-se que a lista não é exaustiva, e apenas indicativa.