

Trabalho do Grau A – Processamento Gráfico
Mundo Pseudo-Infinito com Parallax

Objetivo: desenvolver um protótipo de jogo em modo "survival" (só termina quando o jogador perde), com visão lateral (*side view*) ou frontal (*front view*). O personagem deve movimentar-se em mundo pseudo-infinito (com *scrolling*) em pelo menos uma direção, e a informação do cenário e objetos desse mundo deve ser gerada proceduralmente enquanto o jogo não termina. Os requisitos mínimos do jogo são:

- cenário composto por pelo menos 3 camadas, com parallax (por exemplo: chão, montanhas, céu)
- personagem deve ser comandado via teclado, podendo andar em pelo menos uma direção (para frente, por exemplo)
- a medida que o personagem avança (ou recua) no mundo, a câmera vai se movimentando (*scrolling*) e as novas porções do cenário devem ser geradas proceduralmente (em tempo de execução), assim como os itens (objetos para coletar, obstáculos, hordas de inimigos) que contribuem para o objetivo do jogo
- o jogo deve ser implementado em C++ usando a API gráfica OpenGL
- os elementos do cenário devem ser modelados usando as primitivas gráficas da OpenGL
- para testar a colisão do personagem com elementos do cenário (itens, obstáculos, inimigos) você deverá usar AABBs (*Axis Aligned Bounding Boxes*).



Entrega até dia 08/05/2014

BOM TRABALHO!!! ☺™

Rossana Baptista Queiroz
fellowsheep@gmail.com