

Grupos: 3 - 5 integrantes

- Para cada +/- 1 aluno: -1 Ponto

Entrega: Sábado - 09/12

- Para cada dia de atraso: -2 Pontos
- Entrega [Código] via repositório no GitHub [-2 pontos]
- Histórico detalhado de commits individuais [-2 pontos]

Código Fonte:

- Identificadores com significado [-1 ponto]
- Comentários em unidades e driver code [-1 ponto]
- Módulos e unidades documentados [-1 ponto]
- Código organizado em módulos, unidades com apenas uma responsabilidade [-2 pontos]

Etapa 1 [-4 pontos]:

- Elaboração das classes e métodos de Gameplay (personagens, itens, elementos de tela, cenário etc.)

Etapa 2 [-3 pontos]:

- Elaboração das classes e métodos de tratamento de eventos (mouse e teclado) que serão utilizadas no jogo
- Elaboração do módulo main e do Game Loop

Etapa 3 [-3 pontos]:

- Elaboração de uma estrutura de pastas, organizada, com os assets do jogo
- Elaboração das classes e métodos de renderização destas imagens

Obs1: Os assets podem ser (i) desenvolvidos pelo grupo, (ii) obtidos através de um modelo generativo ou (iii) adquiridos de pacotes de assets livres ou pagos.

Obs2: Um arquivo texto com informação dos assets (autores, prompt utilizado para geração, site de onde foram obtidos/comprados etc.) deve ser incluído em cada pasta que esta informação for relevante (caso todos tenham sido obtidos da mesma forma, um arquivo na pasta raiz é o

suficiente, caso tenham sido obtidos de fontes diversas, outros arquivos devem ser providos nas pastas pertinentes.)