

UFSCar – Universidade Federal de São Carlos

Campus São Carlos

Bacharelado em Ciência da Computação

Computação Gráfica

Trabalho 2

Jogo 3D – PruPru Revenge

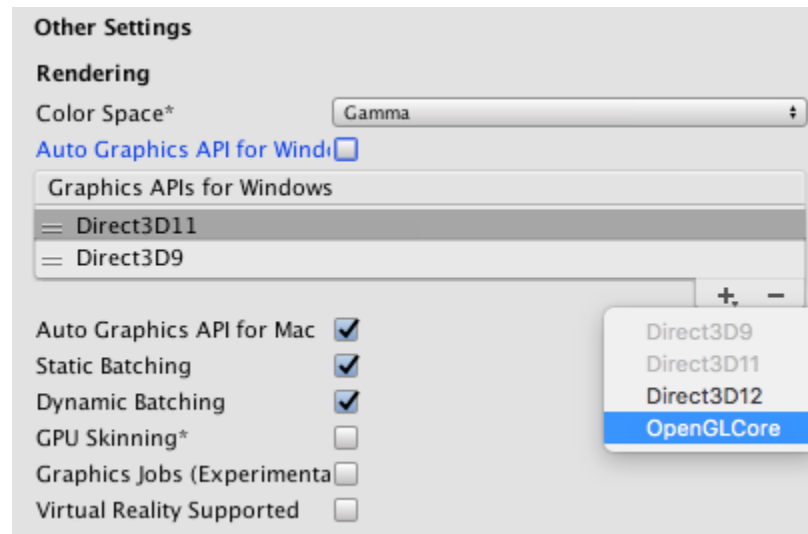
Grupo:

Pedro Henrique Romaoli Garcia	551805
Gabriel Martins de Castro	551554
Matheus dos Santos Freitas	551759

São Carlos

13/02/2017

PruPru Revenge é um jogo 3D desenvolvido na plataforma Unity, com a Unity Engine, cujo motor gráfico pode ser configurado para usar OpenGL. Em sistemas Mac e Linux, o OpenGL já está habilitado por default. Já em sistemas windows, é necessário configurar o projeto para que o OpenGL seja habilitado, como mostra a figura a seguir.



Objetivo

Em PruPru Revenge, o jogador controla uma pomba irritada com a população humana. Seu objetivo é acertar a cabeça dos transeuntes abaixo dela com os seus “dejetos”. A cada alvo acertado, o jogador ganha 10 pontos. No entanto, a cada segundo o jogador perde 1 ponto, portanto ele não pode ficar parado esperando a hora certa ou errar demais. Se o jogador fizer 100 pontos ou mais, ele ganha. Senão, se sua pontuação chegar a 0 depois de já ter pontuado, ele perde.

Interações com o Usuário

Os controles para esse jogo são simples:

- D ou →: move a pomba para a direita;
- A ou ←: move a pomba para a esquerda;
- Espaço: atira um “dejeto”;
- Escape: fecha o jogo.

Principais Telas do Jogo

O jogo em sua totalidade consiste de 3 telas: a tela do jogo propriamente dito, a tela de fim de jogo para o caso de o jogador vender e a tela de fim de jogo para o caso de o jogador perder.

- Tela do Jogo



- Tela de Fim de Jogo (Vitória)



- Tela de Fim de Jogo (Derrota)

