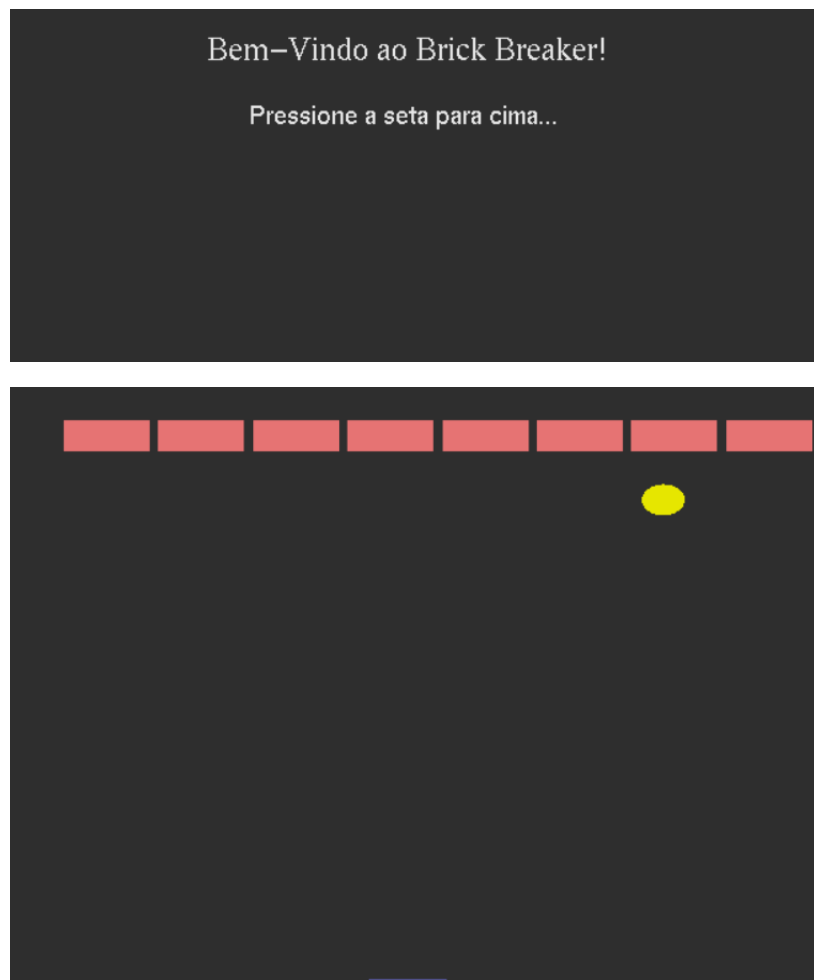


O Bricker Breaker é um jogo eletrônico do gênero arcade e lançado em 1976. É um jogo de quebra-cabeça que envolve a destruição de blocos utilizando uma bola e uma plataforma móvel. O objetivo do jogo é usar a plataforma para controlar a bola e destruir todos os blocos na parte superior da tela. Os blocos são iguais e possuem o mesmo tamanho e espessura, ao chocar com a bola, é destruído e a mesma retorna com a mesma intensidade ao qual chegou.

Foi desenvolvida usando a linguagem C/C++ com a API gráfica OpenGL e bibliotecas como a GLUT (OpenGL Utility Toolkit).

IMAGENS:



Referências:

<https://www.inf.pucrs.br/~manssour/CG/p-OpenGL/index.html>

http://www.decom.ufop.br/sauldelabrida/wp-content/uploads/2019/03/BCC327_CG_06_IntroducaoOpenGL_AulaPratica.pdf

<https://ic.ufal.br/professor/thales/cgi.html>

<https://www.inf.ufsc.br/~aldo.vw/grafica/opengl.html>

https://fei.edu.br/~psergio/CG_arquivos/OpenGL%20Programming%20Guide%20-%20RedBook.pdf