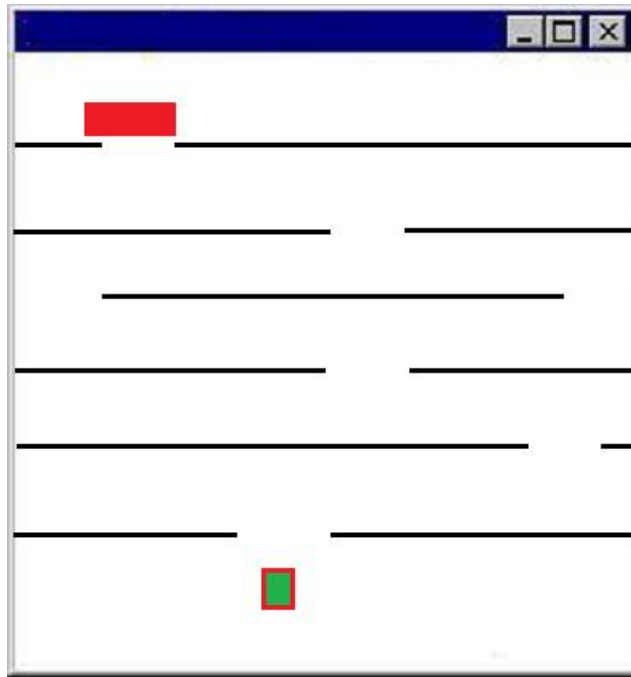


COMPUTAÇÃO GRÁFICA 2020.2

Prof. Jorge Cavalcanti

EXERCÍCIO PRÁTICO DE OPENGL – Em TRIO (mesmo da atividade anterior), enviar o código (github) até 23/09/2021.

1 – Crie uma aplicação OpenGL para o Jogo “Atravessando o Labirinto”, conforme ilustração a seguir:



O objetivo é passar um objeto (círculo, triângulo ou retângulo) sem tocar nas paredes do labirinto. Cada vez que ocorrer um toque na parede, o objeto volta para o início e o jogador perde uma “vida”. O jogo acaba quando ele atravessar sem tocar (vitória) ou bate 3 vezes em uma parede (derrota).

Outras características:

- 1 - O objeto deve estar preenchido com uma cor de escolha da equipe;
- 2 - A largura do labirinto deve ser 1,5 vezes (aproximadamente) o tamanho do objeto;
- 3 - Utilizar as setas do teclado para movimento do objeto no labirinto.
- 4 – O botão esquerdo do mouse deve ser usado para mudar as cores da janela, do labirinto e do objeto.
- 5 - Outros requisitos para o funcionamento do jogo (dimensões, cores, formato do labirinto etc..) podem ser definidos pela equipe.