
TRABALHO PRÁTICO 1



Com base no projeto PacMan, desenvolva um jogo com as seguintes características:

- **Tela de Abertura:** o jogo deve começar na tela de abertura e deve passar para o primeiro nível com o pressionamento de uma tecla;
- **Game Over:** o jogador deve ser avisado com uma mensagem (ou tela) sempre que ele perder ou o jogo for finalizado. Em ambos os casos o jogador deve ver o seu desempenho e voltar para tela de abertura após pressionamento de uma tecla;
- **Níveis:** o jogo deve ter pelo menos um nível, fora a tela de abertura e game over;
- **Inimigos:** o jogo deve ter algum tipo de inimigo, obstáculo, adversário etc. que seja implementado na forma de objetos na cena do jogo;
- **Player:** o jogador deve controlar um personagem com o teclado (ou mouse) e este deve interagir com o mundo e com os inimigos do jogo de alguma forma que faça sentido dentro do contexto/tema do jogo.
- **Colisão:** o jogo deve usar os recursos disponibilizados para tratamento de colisão de forma a obter um jogo em que as colisões pareçam reais e precisas.
- **Arte:** o jogo não pode utilizar nenhuma imagem, som, ícone, cursor ou qualquer outro recurso presente nos exemplos da disciplina de Programação de Jogos.

ENTREGA E APRESENTAÇÃO

O grupo deve entregar uma cópia do projeto e criar um vídeo com até 5 min de duração que mostre o jogo em funcionamento e forneça uma ideia da sua jogabilidade e dos seus recursos. Os jogos serão avaliados segundo os seguintes critérios:

- **Funcionamento:** roda corretamente sem nenhum tipo de falha;
- **Aparência:** é bem construído e visualmente atraente;
- **Jogabilidade:** a movimentação do jogador, a construção dos níveis, os desafios apresentados e as reações dos inimigos fornecem uma boa experiência de jogo;
- **Complexidade:** o jogo apresenta elementos que indicam um nível maior de sofisticação e/ou complexidade na sua criação;
- **Geral:** um sentimento geral sobre a qualidade do trabalho desenvolvido.