

---

## TRABALHO PRÁTICO 3

---



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

- Jogo **estilo “twin stick” shooter**: jogo de tiro em que o jogador usa um analógico para se mover e outro para atirar na direção desejada.
- Ter algum tipo de **medição de desempenho** do jogador;
- O jogo deve possuir uma **tela de abertura** e uma **tela de game over**;
- Utilizar **música e efeitos sonoros**;
- Utilizar **animações e sistema de partículas**;
- Utilizar **controle** como método de entrada;
- Detecção e resolução de **colisão realística**;
- Ter pelo menos **5 tipos diferentes de inimigos**, cada um usando uma das técnicas de Inteligência Artificial estudadas: (1) movimento retilíneo, (2) movimento aleatório, (3) perseguição direta, (4) perseguição e/ou fuga suavizados, (5) movimento baseado em script.
- O **mundo do jogo** deve ser maior que a janela do jogo;
- 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;
- **Música e efeitos sonoros**: o jogo utiliza adequadamente música e efeitos sonoros para tornar o jogo mais interessante e atrativo;
- **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.