Universidade Federal do Rio de Janeiro

DEL – Departamento de Engenharia Eletrônica e de Computação

Computação Gráfica – 2015.2

Aluno: Lucas de Carvalho Gomes

**Projeto Final: Xadrez**

**Informações**

O projeto foi realizado em Javascript, com o uso das seguintes bibliotecas:

* Babylon.js
* Chess.js: manutenção do estado do jogo, validação de regras
* Sweetalert: geração de mensagens de alerta

**Instruções para execução**

* O jogo utiliza texturas carregadas dinamicamente. Por isso, ele deve ser executado em um servidor web. É possível visualizar o jogo acessando o link [www.gta.ufrj.br/~gomes/xadrez](http://www.gta.ufrj.br/~gomes/xadrez)
* Aperte R para alterar a cor das peças
* Clique e arraste o mouse para mexer a câmera
* Clique nas peças para visualizar possíveis posições para mover a peça e em posições destacadas para mover a peça selecionada.