

Campus Lauro de Freitas
Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais
Disciplina: Motor para Jogos 2D.
Professor: Luiz Machado
PROVA FINAL = 10,0.

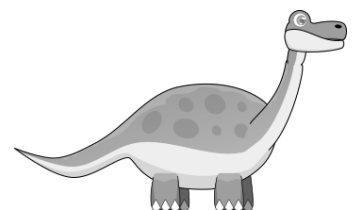
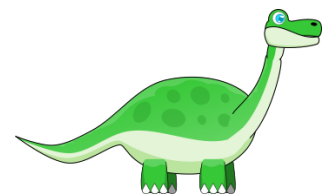
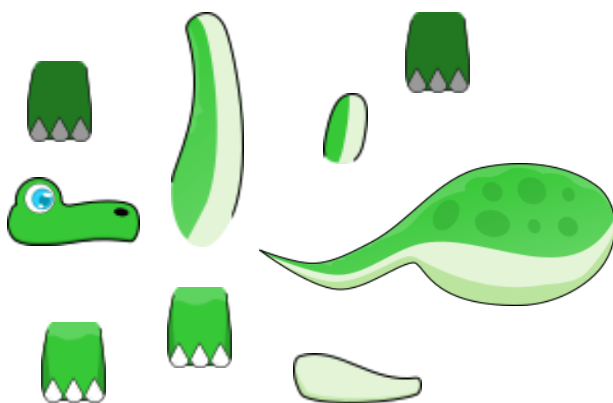
OBS:

A prova só será corrigida se cumprir todas as etapas.
Você foi contratado para desenvolver o desafio das três fases.

FASE 1- Você deve criar a tela do jogo. Ao entrar no jogo, dados do usuário devem ser criados e solicitados: Nome, login, senha, email. Em cada fase deve ser armazenado o número de erros e acertos de cada usuário.



Após isso você deve fazer a combinação correta.



FASE 2- Você deve escolher 6 animais... Ao clicar em cada um deles um som é emitido e vocês devem informar o nome do animal, se acertar, deve ser demonstrando que acertou.



FASE 3-

Por fim você deve simular um scroll horizontal e durante 5 minutos o avião precisa desviar de objetos aleatórios e pode atirar com o mouse e destruir cada objeto. Se o avião for atingido três vezes por um dos objetos você deve mudar o sprite para um avião destruído e encerrar o jogo. O jogo encerra também após o cronômetro dos 5 minutos.



No final do jogo você deve mostrar o SCORE DO JOGADOR com erros e acertos.