

RELATÓRIO TÉCNICO

MIGUEL OSCAR SILVA RODRIGUES DE SOUZA

O jogo foi feito utilizando a versão gratuita do chat GPT, com o tema "cavaleiro vs slime".

Como foi utilizado a versão gratuita, para certas coisas foi preciso repetir os prompts e comandos diversas vezes até que o código no jogo funcionasse, também acredito que se não tivesse o conhecimento adquirido durante as aulas de desenvolvimento de jogos fazer o jogo mesmo utilizando ia seria mais difícil.

a versão gratuita do chat gpt, às vezes apresentou diversos erros e muita das vezes desvirtuando o código inteiro e assim fazendo eu utilizar outros prompts até a IA acertar o'que eu queria, como também facilitou e explicou algumas coisa durante a criação

ALGUNS DOS PROMPTS UTILIZADOS FORAM:

"Adicione blocos flutuantes ao cenário, mas mantenha a colisão para que o personagem possa pousar neles."

"Implemente a geração procedural de blocos para que o mundo continue infinito à medida que o player avança."

"Adicione um inimigo tipo Slime com um ciclo de animação (parado/pulando) e que cause dano ao player."

"Adicione barra de vida (HUD) para o player e mostre a vida do Slime."