

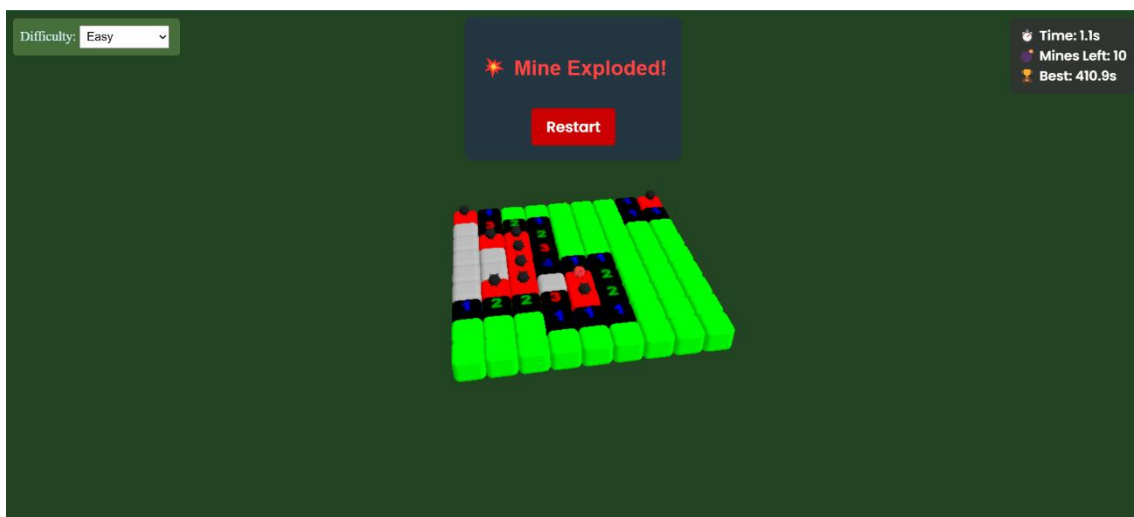
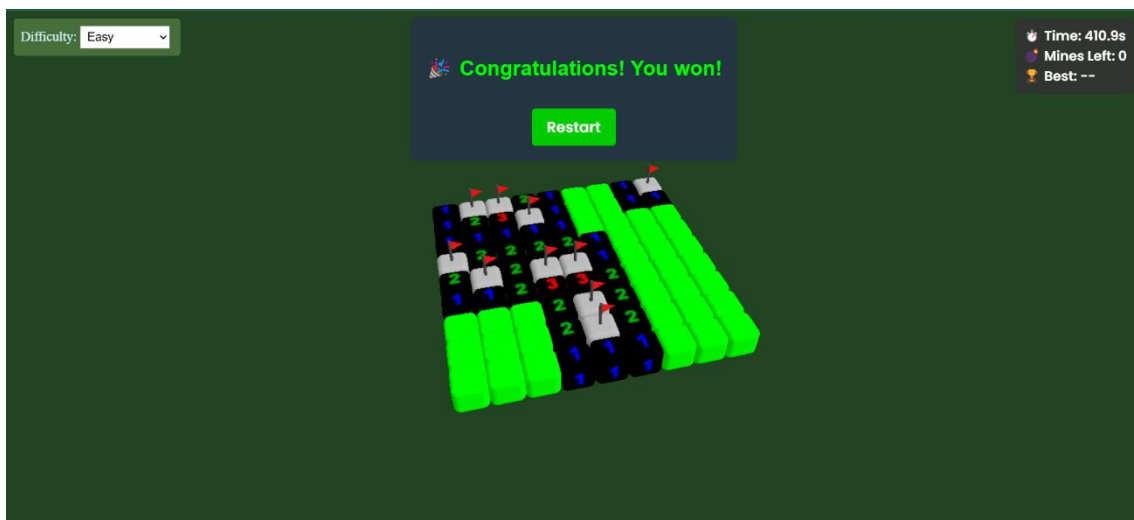


# Minesweeper 3D ThreeJS

Nuno Carvalho 97783

[Github](#)

[Demo](#)



**Objetivos:** A minha passa por implementar um jogo clássico, Minesweeper, mas em 3D. O jogador terá a hipótese de mexer a câmara, para ver todo o campo onde pode tentar “escavar” sem explodir minas, ou sinalizar um “mosaico/tile”, colocando uma bandeira vermelha, também em 3D. O Campo de jogo terá elementos decorativos a toda a volta, os *tiles* terão uma pequena textura, que muda ao serem selecionados. Aplicar isto num cubo em vez de ser num plano, como no minesweeper original

**O que já está feito:** Todas a funcionalidades do jogo em si estão implementadas, cubos com texturas, bandeiras animadas, como se estivessem a ser abanadas pelo vento, diferentes cores consoante o estado de cada cubo, minas quando o jogador perde. Registo do melhor tempo alcançado em cada uma das 3 dificuldades, registo do numero de minas que falta sinalizar

**O que falta fazer:** criar as outras 5 faces do cubo, aplicando a ideia inicial do projeto, acrescentar elementos ao background, possivelmente alguns deles interativos, para tornar a experiência melhor, otimizar pequenos detalhes, nomeadamente de *performance*