Uma imagem com texto, Tipo de letra, captura de ecrã, Gráficos

Os conteúdos gerados por IA poderão estar incorretos.

**Minesweeper 3D ThreeJS**

**Nuno Carvalho 97783**

[Github](https://github.com/NCarvalho01/ICG_Project/tree/main)

Uma imagem com captura de ecrã, texto, diagrama, design gráfico

Os conteúdos gerados por IA poderão estar incorretos.Uma imagem com captura de ecrã, texto, Software de multimédia, Software gráfico

Os conteúdos gerados por IA poderão estar incorretos.[Demo](https://ncarvalho01.github.io/ICG_Project/)

**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*