

Mestrado Integrado em Engenharia Informática e Computação

4º Ano

2º Semestre

Corredor B

Manual do Utilizador

Desenvolvimento de Jogos de Computador

2016/2017

Estudantes Grupo 4:

Paulo Ferreira, up201305617@fe.up.pt

Pedro Carvalho, up201306506@fe.up.pt

Pedro Romano Barbosa, up201306037@fe.up.pt

13 de Março de 2017

Índice

Conteúdo

[Introdução 3](#_Toc477166449)

[Instalação 3](#_Toc477166450)

[Objetivo 3](#_Toc477166451)

[Controlos 3](#_Toc477166452)

[Assets 4](#_Toc477166453)

[Software 4](#_Toc477166454)

# Introdução

Este jogo foi desenvolvido no âmbito da Unidade Curricular de Desenvolvimento de Jogos de Computador.

Este trabalho visa desenvolver um jogo do género *Endless Runner* tendo como tema de fundo a Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto.

De forma a obedecer ao tema o grupo optou por utilizar o corredor do Edifício B, onde um jovem estudante tenta desviar-se dos obstáculos e apanhar o maior número de ECTS de forma a concluir o curso do MIEIC.

O trabalho foi desenvolvido utilizando o motor de jogo *Unity* com o apoio do Visual Studio 2015 Community.

# Instalação

Para iniciar o jogo, basta executar o .exe fornecido.

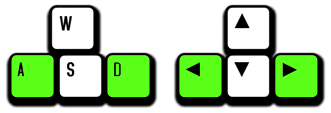
# Objetivo

O objetivo do jogo é evitar todos os obstáculos que vão surgindo no caminho do jogador e apanhar todos os ECTS, de forma a obter o melhor tempo e consequentemente a melhor pontuação.

# Controlos

Para evitar os obstáculos o jogador pode:

* Movimentar-se para a direita e para a esquerda;



* Saltar.



# Assets

De forma a cumprir com os objetivos do trabalho prático e acelerar o processo de desenvolvimento do mesmo, o grupo utilizou os seguintes packs da *Asset Store* do *Unity*:

* **Supercyan Character Pack Free Sample** para o personagem principal;
* **Fantasy Skybox FREE**, para o meio envolvente.

# Software

* Unity 5.5.1 – Motor de Jogo;
* Microsoft Visual Studio 2015 Community – IDE;
* blender – Software de Modelação 3D.